

## **REDESIGN WEBSITE LPPM ITK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

**Nursanti Novi Arisa<sup>1\*</sup>, Firda Ayu Melati<sup>2</sup>, Dwi Nur Amalia<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup> Jurusan Teknik Elektro, Informatika dan Bisnis, Fakultas Sains dan Teknologi  
Informasi, Institut Teknologi Kalimantan

Jl. Soekarno Hatta.KM.15, Karang Joang, Balikpapan Utara, Balikpapan 76127.

<sup>2</sup> Lembaga Penelitian dan Pengabdian, Institut Teknologi Kalimantan  
Jl. Soekarno Hatta.KM.15, Karang Joang, Balikpapan Utara, Balikpapan 76127.

\*Email: [nursanti.novi@lecturer.itk.ac.id](mailto:nursanti.novi@lecturer.itk.ac.id)

### **Abstrak**

*Perkembangan teknologi informasi menuntut lembaga pendidikan untuk menyediakan akses informasi yang transparan, akurat, dan mampu merepresentasikan perkembangan institusi. LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat) sebagai lembaga di perguruan tinggi yang bertugas mengelola dan mengoordinasikan kegiatan penelitian serta pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen. Sebagai pusat informasi dan sarana komunikasi, LPPM memerlukan media informasi yang mampu menunjukkan perkembangan kinerja lembaga serta merepresentasikan kuantitas dan kualitas riset yang dihasilkan. Namun, website LPPM ITK yang dibangun sejak tahun 2020 tidak lagi relevan dengan visi yang dimiliki. Website belum mampu menampilkan transparansi data riset dan pengabdian secara memadai, tidak memperlihatkan pertumbuhan kinerja riset secara informatif, dan masih menyulitkan pengguna dalam menemukan informasi maupun mengakses data riset dari setiap skema. Permasalahan lain juga ditemukan yakni proses administrasi di LPPM yang masih dilakukan melalui berbagai media yang tidak terpusat, sehingga menghambat efisiensi kerja. Ketidaksesuaian ini menimbulkan kesenjangan antara kebutuhan strategis lembaga dan kondisi aktual website, sehingga diperlukan perancangan ulang UI/UX untuk memastikan website mampu berfungsi sebagai media pendukung kolaborasi, transparansi, dan representasi perkembangan institusi. Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini berfokus pada redesign UI/UX website LPPM menggunakan metode design thinking karena orientasinya pada pengguna dan kemampuannya mendorong inovasi melalui mekanisme prototyping. Lima tahap design thinking yakni empathize, define, ideate, prototype, dan test diterapkan untuk merumuskan solusi yang relevan dengan kebutuhan pengguna dan tujuan lembaga. Penelitian menghasilkan serangkaian solusi desain yang mencakup peningkatan tampilan antarmuka, penyajian transparansi data riset dan pengabdian, pengembangan fitur administratif, serta optimisasi fungsi yang sudah ada untuk memperkuat peran website sebagai media pendukung kerja sama, inovasi, dan publikasi kinerja riset. Indikator keberhasilan ditentukan melalui evaluasi desain menggunakan metode System Usability Scale (SUS) oleh 10 responden dari pihak LPPM dan pengguna utama lainnya yakni dosen. Evaluasi memperoleh skor rata-rata 88 yang termasuk kategori excellent yang menunjukkan bahwa redesign UI/UX yang dilakukan berhasil meningkatkan kegunaan website dan relevansinya terhadap kebutuhan bisnis LPPM.*

**Kata kunci:** *Design Thinking, LPPM, SUS, UI/UX, Website*

### **1. PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi memberikan dampak yang positif untuk berbagai bidang pada kehidupan manusia. Dampak positif dari teknologi ini dapat dilihat dari seberapa pesat perkembangan digitalisasi di berbagai aspek mulai dari ekonomi, sosial, budaya, hingga ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri. Salah satu kemajuan teknologi khususnya teknologi informasi adalah adanya website yang saat ini merupakan suatu hal yang sangat lumrah diakses oleh siapapun tergantung dengan kebutuhannya masing-masing. Website adalah halaman-halaman yang dapat terhubung satu sama lain yang mengandung berbagai item seperti gambar atau dokumen disimpan di dalam web server (Sebok dkk, 2018). Website telah banyak digunakan berbagai organisasi sebagai media yang

informatif untuk promosi tetapi juga dijadikan sebagai media untuk menyampaikan bisnis yang dijalankan dalam organisasi tersebut.

Kualitas sebuah website sangat tergantung pada aspek usability dan kualitas informasi yang disajikan. Kualitas website ditentukan oleh tiga dimensi utama, yaitu *usability*, *information quality*, dan *service interaction quality* (Roz, 2020). Usability berhubungan dengan kemudahan pengguna dalam mengakses, memahami, dan menggunakan fitur website secara efisien, sementara kualitas informasi menekankan akurasi, relevansi, dan kelengkapan konten yang disajikan. Penelitian tersebut juga menekankan bahwa kualitas interaksi layanan seperti kemudahan komunikasi, kejelasan transaksi, dan rasa aman berpengaruh langsung terhadap kepuasan pengguna.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) merupakan salah satu organisasi sentral yang berperan dalam mengkoordinasikan kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen dan sivitas akademika. LPPM memiliki komitmen untuk mendorong pengembangan riset yang unggul, aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat, khususnya di wilayah Kalimantan serta Indonesia pada umumnya. Lembaga ini tidak hanya berperan sebagai pengelola dan fasilitator kegiatan penelitian serta pengabdian, tetapi juga menjadi penghubung strategis yang membangun kolaborasi antara akademisi, industri, pemerintah, dan masyarakat.

Sebagai bentuk akuntabilitas publik terhadap pelaksanaan tridharma perguruan tinggi, website LPPM ITK hadir sebagai media informasi terhadap bukti nyata adanya kontribusi sivitas akademika dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan inovasi yang berdampak nyata bagi masyarakat. UI/UX memiliki peran penting dalam memastikan suatu website benar-benar mendukung tujuan strategis lembaga sebagai pusat informasi. Dengan desain yang tepat, website dapat menyajikan data secara jelas, mudah diakses, dan nyaman digunakan oleh pengguna maupun pemangku kepentingan lainnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan diketahui bahwa website LPPM ITK dibangun sejak tahun 2020, namun hingga saat ini belum pernah dilakukan *redesign* UI/UX. Rentang waktu yang lama menimbulkan kesenjangan yang signifikan antara kemampuan website dan kebutuhan lembaga yang terus berkembang. Tidak adanya pembaruan menyebabkan munculnya permasalahan yakni website tidak informatif karena belum mampu menampilkan transparansi data riset dan pengabdian secara memadai, tidak memperlihatkan pertumbuhan kinerja riset secara informatif, dan masih menyulitkan pengguna dalam menemukan informasi maupun mengakses data riset dari setiap skema. Kondisi ini memperbesar gap antara fungsi strategis yang diharapkan dan kinerja aktual website, sehingga redesign menjadi kebutuhan mendesak untuk memastikan tampilan lebih relevan, pengalaman pengguna lebih baik, dan dukungan website terhadap proses kerja LPPM menjadi lebih optimal.

Permasalahan lain juga disampaikan dari sisi administrasi. Proses administrasi yang masih dilakukan melalui berbagai media yang tidak terpusat menjadi masalah baru yang muncul karena menghambat efisiensi kerja. Proses administrasi dalam penelitian dan pengabdian terutama mencakup layanan pengajuan tanda tangan dan validasi dokumen dari berbagai pemangku kepentingan. Ketika layanan ini tidak terpusat, permintaan TTD dilakukan secara kolektif melalui banyak jalur berbeda, sehingga proses menjadi lambat, sulit dipantau, dan sering menimbulkan antrian panjang dokumen yang harus divalidasi. Kondisi ini menghambat kelancaran layanan kepada dosen serta menyulitkan LPPM dalam memastikan kelengkapan dan ketepatan waktu administrasi riset. Karena itu, integrasi layanan administrasi dalam website menjadi penting untuk menyederhanakan proses, mempercepat validasi, dan meningkatkan efisiensi kerja lembaga.

*Redesign* ini dilakukan menggunakan metode *design thinking*. Alasan penggunaan metode tersebut dikarenakan *design thinking* adalah suatu metode yang dalam pencarian solusinya melibatkan manusia pada penyelesaian masalah yang dihadapi. Menurut Fajri et al. pada tahun 2023, *design thinking* adalah pendekatan yang cocok untuk digunakan dalam jangka waktu pengembangan yang cenderung pendek namun tetap memiliki kemampuan untuk mempercepat adaptasi dan perubahan (Fajri et al., 2023). Metode *design thinking* relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi oleh website LPPM dikarenakan dapat menjadi suatu solusi untuk masalah yang cukup kompleks dengan menciptakan pemikiran-pemikiran atau inovasi- inovasi yang kreatif pada saat *brainstorming*. Tahapan dalam metode *design thinking* terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*,

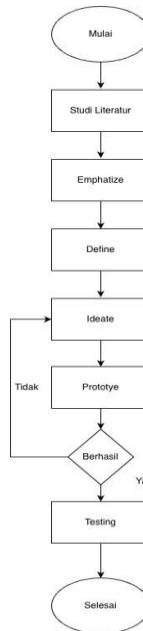
*prototype*, dan *testing*. Metode ini tidak hanya memiliki tahapan dengan konsep merancang saja namun juga dilengkapi dengan tahapan pengujian sebagai indikator keberhasilan dalam melakukan *redesign* yang dilakukan terhadap solusi yang ditawarkan dari permasalahan yang ada.

Permasalahan serupa juga ditemukan pada penelitian terdahulu yang sebelumnya pernah dilakukan yaitu penelitian oleh Bila dan Indah pada tahun 2023 yang berjudul “Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBPN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode *Design Thinking*”, penelitian tersebut menghasilkan desain UI/UX pada website BKKBPN Provinsi Sumatera Selatan. Perancangan wireframe pada tahap awal kemudian dikembangkan oleh peneliti sebagai desain high fidelity dengan penambahan sentuhan warna yang lebih spesifik dan menampilkan informasi pada masing-masing halaman yang ada. Desain *high fidelity* ini membuat tampilan website terlihat lebih menarik dari segi estetika dan dapat berfungsi ketika setiap entitasnya telah terhubung satu sama lain. Tahapan dalam pengujian solusi berhasil dikarenakan dalam pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS), rata-rata skor yang didapat mengalami peningkatan dari 65 menjadi 81,5 setelah dilakukan perancangan ulang desain UI/UX (Bila & Indah, 2023).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, perlu dilakukan *redesign* UI/UX sebagai jawaban permasalahan yang dihadapi guna terciptanya suatu tampilan website yang relevan dengan tujuan bisnis yang ingin dicapai dalam suatu Lembaga. Sehingga media tersebut mampu berfungsi sebagaimana mestinya dengan tujuan menjangkau pengguna yang lebih luas lagi, tidak hanya dari pihak internal namun pihak eksternal sesuai dengan misi yang dimiliki oleh LPPM.

## 2. METODOLOGI

Metodologi penelitian berisikan alur penelitian yang dilakukan untuk perancangan prototipe design UI/UX. Penelitian yang dilakukan menerapkan metode *design thinking* sesuai dengan target permasalahan yaitu user. Karena aspek utama solusi ini adalah untuk mengatasi permasalahan dari sisi user atau manusia yang menggunakan website tersebut. Metode tersebut mampu mengatasi permasalahan dari 3 aspek yakni feasibility atau segi kemungkinan teknologi, desirability atau dari segi kebutuhan manusia, dan viability atau dari segi tujuan kesuksesan bisnis sehingga bisa menyelesaikan permasalahan yang kompleks yang sedang dihadapi oleh website LPPM ITK. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan sesuai pada Gambar 1.



**Gambar 1. Tahapan Penelitian**

### 2.1. Studi Literatur

Pada tahapan ini dilakukan studi literatur dari berbagai sumber baik dalam bentuk jurnal ataupun buku yang mendukung dalam pengembangan solusi pada penelitian ini.

### 2.2. *Emphasize*

*Empathize* dilakukan dengan pengumpulan data terkait permasalahan pada website dengan melakukan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk memahami bagaimana website bekerja, bagaimana pengguna berinteraksi, dan di mana letak hambatannya. Observasi dilakukan langsung terhadap website sebelum merancang *redesign*. Sedangkan wawancara dilakukan langsung dengan pihak LPPM secara lebih mendalam dengan menggunakan metode *in depth interview* dengan tujuan menggali pengalaman pengguna secara detail untuk memahami kebutuhan, hambatan, dan preferensi mereka. Output dari tahap *empathize* ini adalah hasil observasi website dan hasil wawancara.

### 2.3 Define

Pada tahapan ini merupakan pendefinisian permasalahan yang ditemukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan di tahapan sebelumnya pada tahapan *empathize*. Adapun aktifitas yang dihasilkan pada tahapan *define* yaitu menyusun *paint point*, *affinity diagram* dan *how might we* (HMW). *Pain point* dilakukan pada tahapan awal analisa untuk menghasilkan permasalahan yang didapatkan berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Permasalahan yang ada kemudian didefinisikan dengan menerapkan teknik *affinity diagrams* dan pembuatan *how might we*. *Affinity diagram* dibuat dengan tujuan membuat pengelompokan berdasarkan fitur yang berfungsi untuk mengorganisir ide-ide sebagai sarana untuk brainstorming dari permasalahan. Dilanjutkan dengan penyusunan *how-might we* dengan menghasilkan berupa pertanyaan terhadap *pain point* yang sudah dikelompokkan untuk dapat men-trigger ide pada saat *brainstorming* di tahapan *ideate*.

### 2.4 Ideate

*Ideate* merupakan tahap perumusan berbagai ide atau solusi yang dianggap dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh website. Tahapan ini difokuskan dalam pemecahan masalah dan penemuan solusi dengan menggunakan teknik penyusunan *solution idea* dan *prioritization idea*. Penyusunan ini berfokus pada penyusunan solusi dalam permasalahan yang dihadapi oleh website dengan memetakan ide-ide berdasarkan kriteria tertentu agar dapat fokus pada solusi yang paling layak, memiliki dampak besar, dan selaras dengan tujuan pengguna.

### 2.5 Prototype

*Prototype* merupakan tahap perancangan purwarupa atau bentuk awal dari tampilan sebuah produk digital yang akan dikembangkan. Setelah purwarupa selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba kepada pengguna untuk memperoleh masukan sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan solusi desain. Pada penelitian ini, proses pembuatan *prototype* mencakup penyusunan *UI style guideline*, pembuatan *wireframe*, *mock-up*, serta pembuatan *prototype* interaktif berdasarkan *mock-up* yang telah dirancang.

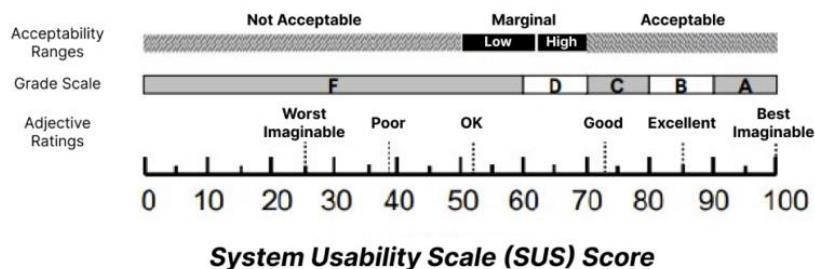
### 2.6 Test

Tahap akhir metode *design thinking* adalah testing menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Teori SUS dipakai karena merupakan metode evaluasi *usability* yang sederhana, cepat, namun terbukti *reliabel* untuk mengukur tingkat kegunaan suatu sistem dari sudut pandang pengguna. Hal ini memudahkan peneliti menentukan apakah sebuah desain sudah efektif atau perlu diperbaiki. Pengisian SUS menggunakan skala Likert yang sederhana dengan responden diharuskan menjawab tingkat kesetujuan dan ketidaksetujuan dalam skala 5. Kuisoner ini memiliki 5 skala likert yang terdiri dari “Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Penerapan metode System Usability Scale (SUS) dapat dilakukan dengan menyebar 10 pernyataan kepada responden yang merupakan target pengguna atau stakeholder yang berkaitan.

Pada tahap ini, pengujian dilakukan pada 10 responden, dimana sampel yang diambil ditentukan secara langsung dengan melibatkan 3 responden dari anggota LPPM yang terdiri dari admin, kepala lembaga, sekretaris, dan 7 pengguna utama yakni periset atau dosen yang mencoba langsung *prototype*.

Setelah melakukan pengumpulan data menggunakan pertanyaan SUS yang telah disebar kepada pengguna, data yang didapat kemudian dilakukan pengolahan untuk mengetahui hasil pengujian. Menurut Susilo pada tahun 2019, terdapat beberapa aturan dalam melakukan perhitungan skor SUS. Di antaranya yaitu: 1) Pada pertanyaan bermor nomor ganjil, skor pertanyaan yang didapat dari responden akan dikurangi 1 yang akan menghasilkan skor akhir. 2) Pada pertanyaan bermor nomor genap, skor akhir yang dihasilkan didapat dari nilai 5 dikurangi dengan skor pertanyaan yang didapat dari responden. 3) Skor SUS yang didapat berdasarkan hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan kemudian dikali dengan 2,5. Tiga peraturan tersebut berlaku untuk skor SUS hanya pada 1 responden. Sedangkan untuk perhitungan keseluruhan responden, maka harus dilakukan skor rata-rata keseluruhan responden dengan menjumlahkan seluruh skor SUS lalu dibagi dengan jumlah banyaknya responden.

Berdasarkan persamaan yang digunakan dalam perhitungan SUS, skor yang didapatkan akan berada pada rentang 0-100. Menurut Sauro pada tahun 2023, rata-rata skor SUS dari sebanyak 500 studi yang dilakukan adalah sebesar 68 (Sauro, 2023). Data dari studi tersebut menunjukkan bahwa SUS menjadi ukuran kegunaan sistem yang dapat diandalkan dan valid dengan kinerja yang lebih baik dibandingkan kuesioner lainnya. SUS sendiri memiliki pengelompokan rentang yang pada masing-masing rentang nilainya memiliki kategorinya masing-masing yang dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



**Gambar 2. Kategori skor System Usability Testing (SUS)**

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. *Emphasize*

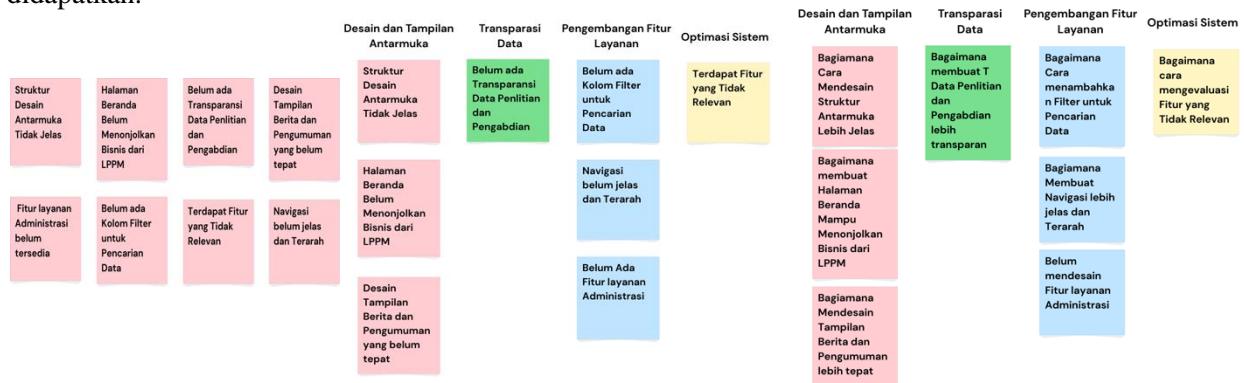
Tahap ini dilakukan bertujuan untuk memahami permasalahan serta apa saja kebutuhan dari website saat ini. Wawancara dilakukan secara langsung dengan admin dan sekretaris LPPM. Proses wawancara dilakukan secara langsung di LPPM untuk menggali permasalahan. Wawancara dilakukan dimulai dengan mengajukan pertanyaan kepada pihak LPPM. Metode wawancara dilakukan untuk melihat kebutuhan perusahaan dan menemukan permasalahan yang dihadapi pengguna dengan adanya kondisi website LPPM saat ini. Kemudian untuk teknik observasi dilakukan dengan 2 cara yaitu melakukan analisis terhadap kompetitor dan melakukan observasi terhadap kondisi website LPPM saat ini. Analisis ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kekuatan dan kelemahan dari aplikasi yang dimiliki oleh lembaga serupa. Sehingga hal ini dapat dijadikan salah rujukan untuk dapat mengembangkan website yang dapat mempermudah pengguna dalam mengakses informasi di dalamnya. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk melakukan analisis berdasarkan kelebihan dan kekurangan pada fitur-fitur terhadap website LPPM dan website competitor. Berikut hasil temuan yang didapatkan berdasarkan kedua aktivitas tersebut.

- Dibutuhkan perombakan desain antarmuka yang berfokus pada desain yang terstruktur yang menonjolkan hasil riset LPPM khususnya pada halaman beranda.
- Pada layanan penelitian dan pengmas perlu mengedepankan masalah transparasi data yang telah dilakukan oleh peneliti kampus terkait, tidak hanya berupa publikasi artikel dari setiap kegiatan tapi dalam bentuk *real count* dari setiap skema riset.
- Penambahan fitur layanan administrasi yang mengakomodir pembuatan kebutuhan kegiatan penelitian dan pengmas.

- d. Penambahan navigasi pada setiap layanan untuk mempermudah dalam perekapan data yang dibutuhkan. Sehingga perlu adanya kolom filter yang dapat dihadirkan untuk mengakomodir pengguna dalam menemukan luaran berdasarkan kriteria yang diinginkan.
- e. Adanya perbaikan tampilan dari berita dan pengumuman dengan mengedepankan kemudahan pengguna.
- f. Mempertimbangkan adanya fitur yang dihapus karena tidak relevan.

### 3.2. Define

Tahap ini dilakukan untuk mendefinisikan beberapa permasalahan yang telah ditemukan pada tahap *Empathize*. Output dari tahap ini adalah penyusunan *pain point*, *affinity diagram*, dan *how might we*. Penyusunan *pain point* bertujuan untuk mendefinisikan permasalahan yang ada pada website. Pada pengembangan UI ini, *paint point* disusun untuk menentukan fokus permasalahan yang akan diselesaikan berdasarkan data dari tahap wawancara serta data hasil observasi dan analisis kompetitor. Selanjutnya dikelompokkan berdasarkan jenis masalah dalam bentuk *affinity diagram*. Berikut ditunjukkan pada Gambar 2 hasil *paint point*, *affinity diagram* dan hasil *how might we* yang didapatkan.



Gambar 3. Paint Point, Affinity Diagram dan How Might We

### 3.3. Ideate

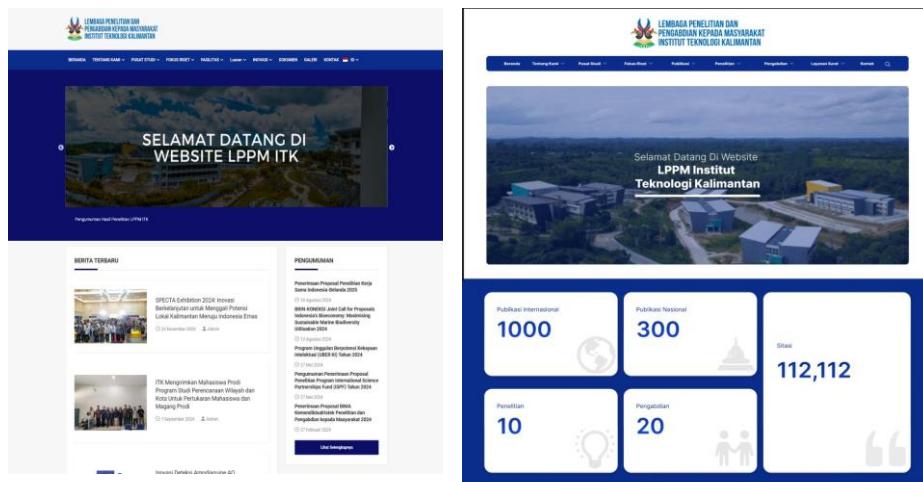
Dari hasil penyusunan How Might We (HMW) didapatkan solusi ide di masing-masing setiap kategori permasalahan yang didapatkan. Berikut merupakan hasil solusi ide yang didapatkan.

1. Kategori permasalahan desain dan tampilan antarmuka
  - a. Membuat *layout* baru yang lebih ringkas dan mengikuti prinsip *visual hierarchy*.
  - b. Menambahkan *section highlight* berisi statistik riset (jumlah penelitian, pengmas, luaran, dll).
  - c. Mendesain ulang berita agar lebih visual dengan gambar, judul jelas, dan ringkasan singkat.
  - d. Menambahkan kategori dan label (misal: pengumuman penting, agenda, berita riset).
2. Transparansi Data
  - a. Menyediakan grafik ringkas dan memisahkan data berdasarkan jenis skema pada perkembangan penelitian per tahun.
3. Pengembangan Fitur
  - a. Menyediakan template untuk surat tugas, surat permohonan, lembar pengesahan, dan dokumen standar lainnya.
4. Optimasi Sistem
  - a. Menyederhanakan menu agar pengguna hanya melihat fitur yang penting.

### 3.4. Prototype

Tahap keempat dari *Design Thinking* ini dilakukan dengan pembuatan desain tampilan antarmuka dalam bentuk *High Fidelity* menggunakan *tool* Figma. Berikut salah satu contoh prototype yang dihasilkan dalam kategori tampilan dan desain antarmuka pada halaman beranda yang

ditunjukkan pada Gambar 4 yakni desain sebelum dan sesudah perancangan ulang. Desain tersebut merupakan salah satu bentuk perbaikan berdasarkan masalah yang ditemukan yakni rendahnya tingkat relevansi bisnis dengan tampilan website saat ini. Terlihat bahwa desain antarmuka terbaru fokus pada bisnis yang dimiliki dari LPPM ITK yakni terkait capaian data penelitian dan pengabdian. Sesuai dengan misi yang dimiliki LPPM yakni mampu mengembangkan program penelitian dan pengmas yang dapat diterapkan sesuai kebutuhan nyata masyarakat. Indikator capaian kuantitatif masalah tersebut dapat terlihat langsung dari produktivitas riset dan meningkat yang tidak hanya terlihat dari 1 skema. Berdasarkan masalah tersebut desain yang dibuat lebih terstruktur dan fokus menonjolkan terkait capaian kinerja lembaga yakni terkait jumlah data penelitian dan pengmas.



**Gambar 3. Hasil *Redesign* Halaman Beranda Sebelum dan Sesudah**

### 3.5. Testing

Pengujian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengujian yang dilakukan adalah untuk mengukur skala kegunaan sistem dengan memberikan sebanyak 10 pertanyaan kepada responden. Tahap *testing* ini dilakukan dengan menyebar *quesioner* berbentuk *google form* kepada 10 orang responden, namun uji coba *prototype* dilakukan dengan pendampingan untuk memberikan arahan secara langsung dengan menggunakan *tools* Figma dalam pengembangan *prototype*. Pernyataan yang diberikan berjumlah 10 yang terdiri dari:

1. Saya berpikir bahwa saya akan menggunakan sistem ini (Q1)
2. Saya merasa bahwa sistem ini terlalu rumit (Q2)
3. Saya berpikir bahwa sistem ini mudah digunakan (Q3)
4. Saya berpikir bahwa saya perlu bantuan tenaga teknis untuk bisa menggunakan sistem ini (Q4)
5. Saya menemukan bermacam fungsi dalam sistem ini yang terintegrasi dengan baik (Q5)
6. Saya berpikir bahwa terlalu banyak inkonsistensi dalam sistem ini (Q6)
7. Saya akan membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem dengan sangat cepat (Q7)
8. Saya menemukan bahwa sistem ini sangat rumit digunakan (Q8)
9. Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini (Q9)
10. Saya perlu belajar lebih banyak hal sebelum saya bisa mulai lancar dengan sistem ini (Q10)

Selanjutnya pada Tabel 1 hasil pengujian yang telah dilakukan. Didapatkan hasil bahwa skor rata-rata SUS adalah 88 menunjukkan nilai *usability* produk atau antarmuka telah dapat digunakan oleh pengguna tertentu dengan efektif, efisien, dan memuaskan sehingga dapat dianggap memenuhi ekspektasi pengguna.

Tabel 1. Hasil Pengujian SUS

Responden	Hitung										Skor	Nilai (Jumlahx2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	36	90
2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	35	87.5
3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	35	87.5
4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	35	87.5
5	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	36	90
6	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	35	87.5
7	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	35	87.5
8	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	35	87.5
9	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	35	87.5
10	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	35	87.5

Selain menyebarkan kuisoner SUS, peneliti juga memberikan kesempatan bagi responden untuk menyampaikan saran berdasarkan uji coba yang telah dilakukan. Saran yang diberikan selanjutnya akan menjadi catatan perbaikan yang akan dikembangkan pada saat tahap pengembangan. Adapun saran yang diberikan sebagai berikut.

1. Memerlukan bantuan tambahan pada penggunaan fitur tambahan baru yang berkaitan dengan layanan administrasi, karena jumlah layanan cukup banyak.
2. Peletakan atau lokasi pengumuman bisa diletakkan di bar paling bawah agar tidak mengganggu tampilan utama.
3. Skema filter bisa ditambahkan, tidak hanya berdasarkan kegiatan pertahun namun juga bisa menunjukkan skema pendaan yang didapat. Hal ini akan memudahkan pihak lppm jika dilaksanakan audit per tahunnya.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yakni perancangan ulang UI/UX website LPPM ITK menggunakan metode *design thinking* dapat ditarik kesimpulan, bahwa telah berhasil dilakukan perancangan ulang antarmuka dan menghasilkan solusi desain yang fokus pada perancangan desain dan tampilan antarmuka, transparansi data, pengembangan fitur layanan administrasi dan optimasi fitur layanan. Selanjutnya berdasarkan solusi desain yang telah dibuat dilakukan pengujian SUS yang melibatkan 10 responden. Berdasarkan hasil evaluasi, solusi desain yang telah dibuat telah berhasil dijalankan dan dapat memberikan kemudahan bagi para pengguna dengan nilai rata-rata 8,8. Diharapkan dengan adanya perancangan ulang yang telah dilakukan, website LPPM dapat menjangkau semua target pengguna dan mampu menyampaikan bisnis yang diinginkan dalam Lembaga ini melalui adanya website.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Bila, D. S., & Indah, D. R. (2023). Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 746–753. <https://doi.org/10.30865/klip.v3i6.870>
- Fajri, F. N., Rizal, F., Yaqin, Moh. A., & Purwanto, Z. A. (2023). Analysis And Design of Mobile Applications For Make-Up Artist Services (Halomua) With The Design Thinking Framework. *Sinkron*, 8(3), 1400–1408. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i3.12483>

- Roz, K. (2019). Analisis pengaruh website quality terhadap kepuasan pengguna dengan menggunakan metode WebQual 4.0. *Jurnal Ekonomi & Bisnis*, 41–49.
- Sauro, J. (2023, Oktober). Measuring Usability with the System Usability Scale(SUS) – MeasuringU. <https://measuringu.com/sus/>
- Sebok, V., Campbell, F., & Frydenberg, M. (2018). *Discovering Computer 2018: Digital Technology, Data, and Devices*. Boston: Cengage Learning.