

# Re-Design User Interface Website PT. Gozco Menggunakan Design Thinking

Putri Balkis<sup>1</sup>, Nia Oktaviani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Sistem Informasi, Sains Teknologi, Universitas Bina Darma

<sup>1</sup>191410132@student.binadarma.ac.id \*, <sup>2</sup>niaoktaviani@binadarma.ac.id

## Abstract

*PT. Gozco website is designed to meet market competition in the form of technology. The website provides convenience for all users to access information about the company and its products. Design thinking approach is used as a method for redesigning the website. This method focuses on a deep understanding of users and the challenges they face, allowing the solutions offered to be more aligned with their needs and expectations. The steps of design thinking include understanding users, collecting ideas and concepts, creating prototypes, and testing. During the testing phase, this research utilizes usability testing to evaluate the effectiveness of the website redesign. The System Usability Scale (SUS) is used as a measuring tool to assess the usability and satisfaction of users with the redesigned website. SUS will provide a quantitative assessment of how efficient and effective users are in utilizing the website. The expected outcome of this research is to provide insights into the extent to which the changes in PT. Gozco's website design have enhanced user experience. If the SUS score shows a significant improvement, then the website redesign can be considered successful in increasing usability and user comfort.*

*Keyword: design thinking, PT. gozco, redesign, usability testing, SUS*

## Abstrak

Website PT. Gozco merupakan *website* yang hadir untuk memenuhi persaingan pasar pada perusahaan dalam bentuk teknologi, *website* ini memberikan kemudahan bagi semua penggunanya untuk mengakses informasi mengenai perusahaan dan produk yang ada didalam perusahaan. Pendekatan *design thinking* digunakan sebagai metode dalam melakukan *redesign website*. Metode ini fokus pada pemahaman mendalam tentang pengguna dan masalah yang dihadapi, sehingga solusi yang ditawarkan dapat lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Langkah-langkah *design thinking* meliputi pemahaman pengguna, pengumpulan ide dan konsep, pembuatan prototipe, dan pengujian. Pada tahap pengujian, penelitian ini menggunakan *usability testing* untuk mengevaluasi efektivitas *redesign website*. *System Usability Scale (SUS)* digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap *website* yang telah diredesain. Skala SUS akan memberikan penilaian kuantitatif terhadap seberapa efisien dan efektif pengguna dalam menggunakan *website*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang sejauh mana perubahan desain *website* PT. Gozco telah meningkatkan pengalaman pengguna. Jika skor SUS menunjukkan peningkatan yang signifikan, maka perancangan ulang *website* dapat dianggap berhasil dalam meningkatkan tingkat kegunaan dan kenyamanan pengguna.

*Kata Kunci: design thinking, PT. gozco, redesign, usability testing, SUS*

©This work is licensed under a Creative Commons Attribution - ShareAlike 4.0 International

## 1. Pendahuluan

Teknologi memberikan banyak manfaat, seperti peningkatan efisiensi dan produktivitas, pengolahan data yang lebih cepat dan akurat, serta kemampuan untuk mengambil keputusan bisnis yang lebih baik berdasarkan analisis data [1]. Selain itu, teknologi juga memungkinkan perusahaan untuk melakukan pemasaran dan promosi dengan lebih efektif melalui media sosial, *website*, dan aplikasi *mobile*. Oleh karena itu, perusahaan harus memperhatikan penggunaan teknologi sebagai bagian dari strategi bisnisnya untuk memastikan keberhasilan di pasar yang semakin kompetitif. Salah satu perusahaan yang memanfaatkan teknologi ialah PT. Gozco, pemanfaatannya berupa penggunaan *website* sebagai salah satu tempat informasi mengenai perusahaan tersebut. Penggunaan *website* dalam PT. Gozco tersebut dapat menjadi alat penting untuk meningkatkan visibilitas dan *branding* bisnis, memudahkan pelanggan dalam mencari informasi dan melakukan transaksi *online*, serta

sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan pelanggan dan *stakeholder* bisnis lainnya [2].

*Website* PT. Gozco, yang dapat diakses melalui <http://www.gozco.com/>, saat ini menyajikan tampilan desain yang digunakan untuk menginformasikan tentang perusahaan tersebut. Namun, hasil survei yang dilakukan terhadap karyawan PT. Gozco, yang juga merupakan pengguna dari *website* ini, menunjukkan adanya kekurangan signifikan. Diantaranya, tampilan yang terlalu gelap karena dominasi warna hitam sehingga pengguna merasa bahwa warna dari *website* tersebut kurang menarik, informasi perusahaan yang belum lengkap sehingga pengguna kekurangan informasi dari *website* tersebut. Dalam permasalahan diatas maka perlu dilakukan *redesign* (*mendesign ulang website*) agar *website* tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna [3].

Penelitian terkait “Perancangan Ulang UI UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Online” yang dilakukan

oleh wardana dkk [4], dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa Dalam pengembangan aplikasi Siakadu Mahasiswa, metode *design thinking* digunakan untuk menciptakan desain *prototype* yang tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil akhir yang diperoleh berupa model desain baru untuk aplikasi Siakadu Mahasiswa. Terjadi perubahan mendasar seperti pemilihan jenis huruf, palet warna, struktur tampilan konten, dan rancangan elemen konten. Dalam merancang serta menganalisis *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), pendekatan menggunakan metode *design thinking* memberikan kemampuan untuk memahami keperluan para pengguna serta menemukan solusi bagi masalah yang mereka hadapi. Metode *Design thinking*, melalui tahapan *empathize*, *define*, *Ideate*, *prototype*, dan *testing*, mampu menghasilkan prototipe desain aplikasi Siakadu Mahasiswa yang mengakomodasi kebutuhan pengguna dengan lebih baik.

Zahra dkk melakukan penelitian dengan judul “*Redesign Aplikasi Gravote dengan Metode Design Thinking*” dalam penelitian nya tersebut melakukan redesign terhadap aplikasi Gravote sesuai kebutuhan penggunaanya. Setelah proses perancangan ulang dilakukan, penelitian ini berhasil menghasilkan model prototipe aplikasi Gravote yang menampilkan fitur pemilihan, riwayat pemilihan, notifikasi, dan profil anggota (*membership*). Aplikasi Gravote Manager difungsikan oleh pengelola organisasi mahasiswa untuk membuat pemilihan, sementara aplikasi Gravote Voter digunakan oleh mahasiswa untuk memberikan suara mereka. Pengujian kelayakan penggunaan pada prototipe aplikasi ini dilakukan berdasarkan metrik ISO/IEC 9126-4. Hasil dari pengujian kelayakan penggunaan menunjukkan bahwa prototipe aplikasi Gravote Manager dan Gravote Voter mencapai tingkat efektivitas, efisiensi, serta kepuasan pengguna yang baik. Oleh karena itu, aplikasi ini layak untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi aplikasi berbasis Android [5].

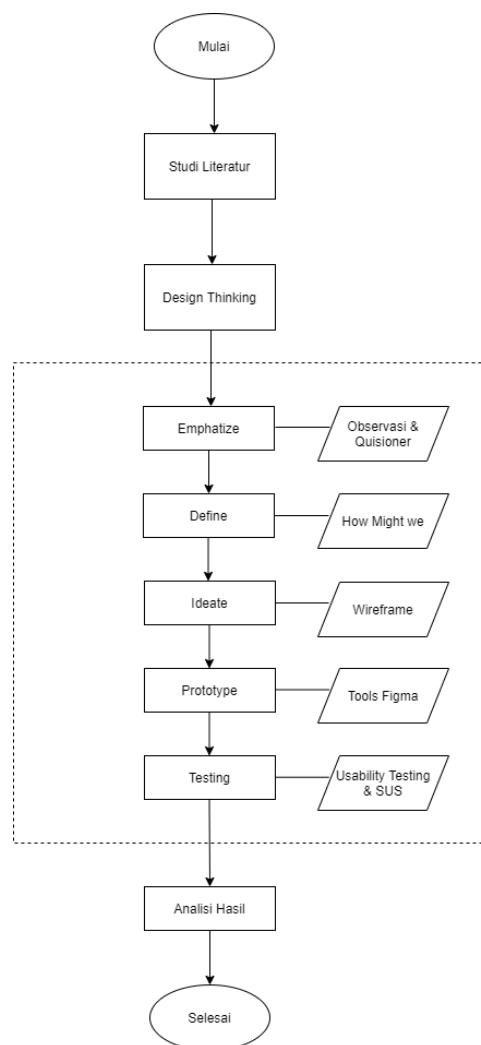
“*UI/UX Redesign Of Inhil Dukcapil Application Using The Design Thinking Method*” merupakan judul penelitian yang dilakukan oleh Yulia dkk [6] dalam penelitian nya tersebut menyatakan bahwa Aplikasi Dukcapil Inhil telah berhasil diredesain berdasarkan desain pengalaman pengguna menggunakan metode *Design thinking*, dan fitur-fitur baru dapat diintegrasikan ke dalam aplikasi penuh.

Nurohman dkk [7] telah melakukan penelitian yang berjudul “*Mendesin Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking*” dalam hasil penelitiannya menyatakan berdasarkan dari *user experience* terhadap *website* yang baru hasilnya menyatakan bahawasanya *redesain website* menggunakan *design thinking* yang telah dibuat lebih menarik serta menampilkan informasi yang jelas sesuai kebutuhan.

Metode *design thinking* berfokus pada manusia atau *human centric* sebagai solusi untuk menyelesaikan masalah dan menciptakan inovasi baru [9]. Dalam hal ini penggunaan *design thinking* pada PT. Gozco. diharapkan metode ini dapat memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan permasalahan pengguna dalam menggunakan website perusahaan. Dalam metode *Design thinking*, setiap tahap proses digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna, yang kemudian dipecahkan menjadi solusi yang diimplementasikan dalam bentuk desain antarmuka dan interaksi [10]. Dari permasalahan diatas peneliti membuat judul penelitian “*Redesign User Interface Website PT. Gozco Menggunakan Metode Design Thinking*” yang diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam latar belakang tersebut

## 2. Metode Penelitian

Berikut ini alur penelitian yang digunakan pada penelitian ini :



Gambar 1. Alur Penelitian

## 2.1 Studi Literatur

*Studi literatur* adalah tahap penting dalam penelitian yang melibatkan pengumpulan, pemilihan, dan analisis terhadap sumber-sumber referensi yang relevan dengan topik penelitian. Melalui studi literatur, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, sudut pandang yang beragam, dan landasan teoritis yang relevan untuk mendukung penelitian mereka [11].

## 2.2 Design Thinking

### a. *Empathize*

*Empathize* (Empati) adalah salah satu tahap dalam proses *design thinking* di mana fokus utamanya adalah untuk memahami pengguna secara mendalam, dengan menempatkan diri dalam posisi dan pengalaman mereka. *Empathize* atau Empati merupakan tahap pertama dalam proses *design thinking* yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang empatik dalam rangka mencari solusi [12].

### b. *Define*

Tahap *define* dalam proses *design thinking* adalah tahap di mana tim desain merumuskan permasalahan yang jelas dan spesifik yang ingin dipecahkan. Pada tahap ini, semua pemahaman empatik yang telah diperoleh dari tahap *empathize* digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang perlu diselesaikan, dengan fokus pada kebutuhan dan perspektif pengguna [13].

### c. *Ideate*

*Ideate* adalah tahap di mana tim desain menghasilkan berbagai ide kreatif dan inovatif untuk menyelesaikan masalah yang telah ditentukan pada tahap *define*. Pada tahap ini, tidak ada batasan dalam menghasilkan ide, dan tujuannya adalah untuk menggali sebanyak mungkin opsi solusi yang potensial tanpa adanya penilaian dini [14].

### d. *Prototype*

Tahap *prototype* adalah tahap di mana ide-ide yang telah dipilih dari tahap *ideate* diwujudkan menjadi bentuk konkret atau representasi awal dari solusi yang diusulkan. Prototipe adalah suatu model atau contoh yang dibuat untuk menggambarkan bagaimana solusi yang diusulkan akan bekerja atau terlihat [15].

### e. *Testing*

Tahapan *testing* adalah tahap di mana *prototype* atau contoh awal dari produk atau layanan yang telah dibuat akan diuji dan dievaluasi secara mendalam. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk memperoleh pemahaman lebih lanjut tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan solusi yang diusulkan dan untuk mengidentifikasi potensi masalah atau kesempatan perbaikan [16].

## 2.3 Analisis Hasil

Tahapan ini dilakukan dengan memahami informasi yang diperoleh dari pengujian prototipe atau implementasi solusi yang telah dibuat. Tahapan ini dilakukan setelah pengujian dengan pengguna selesai dan bertujuan untuk menggali wawasan yang mendalam dari reaksi dan pengalaman pengguna terhadap solusi yang telah diuji.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### a. *Empathize*

Tahapan *Empathize* dilakukan dengan tujuan mencari masalah dan kebutuhan pengguna [17]. Tahapan ini dilakukan dengan observasi terhadap *website* dan penyebaran kuisisioner kepada pengguna *website* yaitu karyawan PT. Gozco. Diharapkan melalui tahapan *Empathize* ini, akan ditemukan beberapa permasalahan pengguna untuk diproses lebih lanjut pada tahap berikutnya.

#### a. Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap *website* <http://www.gozco.com/>. Tujuan peneliti melakukan observasi langsung terhadap *website* adalah dapat membantu peneliti memahami pengalaman pengguna secara langsung. Dengan melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan *website*, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang dihadapi pengguna, kesulitan yang mungkin mereka hadapi, serta kebutuhan dan preferensi mereka dalam menggunakan *website* tersebut.

#### b. Kuisisioner

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dirasakan pengguna dalam pengalaman menggunakan *website* Pt. Gozco. Kuisisioner akan disebarkan kepada responden sebagai sumber informasi. 30 Responden yang dipilih oleh peneliti ialah karyawan PT. Gozco Terdapat tiga bagian dalam kuisisioner ini, yaitu bagian identitas responden, *multiple-choice questions*, dan *open-ended questions*.

Berikut ini merupakan tabel pertanyaan yang diberikan oleh peneliti kepada responden [4]. sebelum menjawab pertanyaan-pertanyaan ini responden diminta untuk mengakses *website* <http://www.gozco.com/>.

Tabel 1. Hasil Kuisisioner

Pertanyaan	Respon	
	YA	Tidak
Apakah tampilan desinnya menarik dan profesional?	38.2%	61.8%
Apakah tombol, navigasi dan elemen lainnya mudah digunakan?	79.4%	20.6%
Apakah warna, font dan ukuran teks pada <i>website/aplikasi</i> ini mudah dibaca dan menarik perhatian pengguna?	33.3%	66.7%

Apakah penggunaan animasi pada tampilan website tersebut menarik dan membantu meningkatkan pengalaman pengguna?	34.4%	65.5%
Apakah tampilannya terlihat baik di perangkat mobile atau tablet?	50%	50%
Apakah ada hal-hal lain yang anda lihat dalam desain website yang membingungkan atau sulit dipahami?	52.9%	47.1%
Apakah anda mudah untuk menavigasi website/aplikasi ini?	76,5%	23,5%
Apakah mudah memukan informasi dalam website ini?	70,6%	29,4%
Apakah informasi mengenai perusahaan dan produk perusahaan sudah lengkap dan jelas?	67.6%	32,4%
Apakah fitur pencarian pada website ini mudah digunakan dan akurat?	77.1%	22.9%

Selain pertanyaan *multiple-choice questions* ada juga pertanyaan *open-ended questions* [18] yang diberikan kepada responden pertanyaan tersebut meliputi :

1. Bagaimana pendapat anda tentang tampilan visual dari website tersebut?
2. Apakah ada fitur atau fungsi tertentu yang anda ingin tambahkan ke website ini? Jika iya, apa itu dan mengapa perlu ditambahkan fitur tersebut?
3. Apakah ada *design* atau elemen tertentu pada website ini yang menurut anda perlu ditigkatkan atau diperbaiki? Jika iya, mohon dijelaskan apa yang perlu ditingkatkan?
4. Sejak kapan anda mengetahui website ini?

Pertanyaan tersebut diberikan kepada 30 responden yang merupakan karyawan PT. Gozco. Kemudian hasil dari pertanyaan *open-ended questions* yang telah disaring oleh peneliti sehingga dapat ditemukan kebutuhan sistem yang dapat dijadikan alasan untuk melakukan *redesign* terhadap website PT. Gozco, adalah sebagai berikut:

- Responden (karyawan) menggunakan atau sudah mengetahui website ini dalam jangka waktu 3bulan-2tahun
- Website kurang *visible*
- Website terlalu *simple*
- Halaman awal diberi sedikit perubahan
- Tampilan awal terlalu gelap
- Jenis fitur diganti
- Kurang informasi mengenai PT. Gozco
- Ditingkatkan lagi informasi mengenai perusahaan dan produknya
- Terdapat hal-hal yang sulit dipahami

- Tampilan dominan
- Penggunaan warna
- Tingkatkan informasi
- Sedikit diberikan perubahan *layout*

### 3.1 Define

Tahap ini melibatkan penggunaan teknik "*How Might We*" (HMW) untuk mengubah masalah menjadi pertanyaan. Metode "*How Might We*" adalah pendekatan yang digunakan untuk menggali sebanyak mungkin ide solusi dari suatu masalah atau tantangan yang dihadapi [19]. Metode ini membantu mengubah perspektif kita terhadap masalah yang dihadapi dan mengajukan pertanyaan yang mengarah pada solusi [13]. Dengan mengubah masalah menjadi pertanyaan, kita membuka kemungkinan bahwa masalah tersebut dapat dipecahkan dan mendorong pemikiran kreatif untuk menemukan solusi yang inovatif.

Tabel 2. *How Might We*

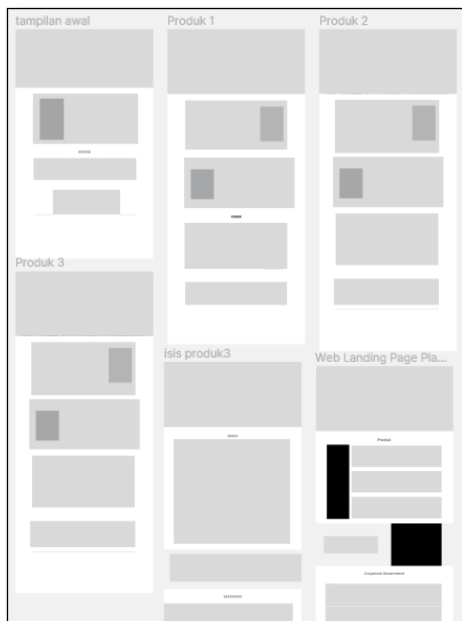
How	Might
Bagaimana mengatasi masalah website yang kurang <i>visible</i> ?	Meningkatkan <i>visible design website</i>
Bagaimana jika website terlalu <i>simple</i> ?	Menambah elemen, memperbarui tata letak, memperbarui konten pada <i>design webiste</i>
Bagaimana mengatasi tampilan website yang terlalu gelap?	Merubah warna pada tampilan awal
Bgaimana jika fitur sulit dipahami?	Mengubah jenis fitur menjadi lebih <i>user friendly</i>
Bagaimana jika ada kekurangan mengenai informasi PT. Gozco?	Menambah informasi mengenai PT. Gozco
Bagaimana jika responden merasa belum lengkap dan jelas mengenai informasi perusahaan dan produk pada website PT. Gozco?	Menambah informasi lebih detail mengenai perusahaan dan produk pada website

### 3.2 Ideate

Pada tahap *ideate*, dilakukan pembuatan desain awal website menggunakan *wireframe*. *Design* awal ini dibuat masih sangat sederhana bahkan tanpa adanya sentuhan warna. *Wireframe* adalah kerangka dasar suatu halaman aplikasi yang akan dibangun. Setiap halaman memiliki elemen-elemen yang diletakkan sesuai dari perancangan yang akan dibuat oleh penulis.

*Wireframe* ini berfungsi sebagai kerangka dasar yang membantu dalam memvisualisasikan letak elemen-elemen penting di dalam halaman, seperti posisi tombol, teks, gambar, dan area interaksi. Ini membantu tim pengembang dan desainer dalam memahami struktur dasar yang akan menjadi dasar bagi pengembangan desain yang lebih rinci dan akhir. *Wireframe* berperan sebagai dasar kerangka yang membantu dalam memvisualisasikan posisi elemen penting di dalam halaman, seperti lokasi tombol, teks, gambar, dan area interaksi [12].

Berikut adalah contoh *wireframe* yang disusun untuk memberikan gambaran awal tentang desain yang akan dirancang oleh penulis:



Gambar 2. Wireframe

### 3.3 Prototype

Setelah tahap *ideate*, peneliti melanjutkan dengan pembuatan *prototype redesign* website. *Prototype* ini dibuat menggunakan figma dengan tujuan agar dapat memvisualisasikan ide-ide yang telah dirancang sebelumnya. *Prototype* dibuat agar pengguna dapat berinteraksi dengan antarmuka yang diharapkan, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses *website* dan memberikan umpan balik [17].

Berikut ini tampilan *prototype* sesudah dan sebelum dilakukan *redesign*.

#### 1. Halaman Beranda

Dalam tampilan halaman beranda sebelum mengalami *redesign*, terlihat bahwa warna yang digunakan cenderung lebih gelap dan suasana keseluruhan mungkin terasa kurang terang dan menarik. Selain itu, terdapat kurangnya informasi yang disajikan kepada pengguna, yang dapat membuatnya sulit untuk mengenali dan memahami elemen-elemen yang ada serta kurangnya pemahaman tentang perusahaan yang bersangkutan.

Namun, setelah dilakukan proses *redesign*, terdapat perubahan yang signifikan pada tampilan halaman beranda. Perubahan tersebut meliputi pengubahan tampilan warna menjadi lebih cerah dan menarik, serta penyesuaian layout untuk memperkuat kesan visual yang positif.

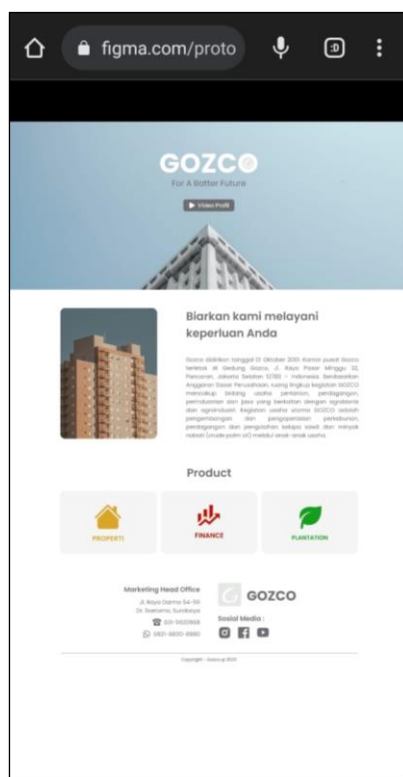
Dalam proses ini, penambahan informasi mengenai perusahaan menjadi fokus penting, yang membantu pengguna untuk lebih memahami dan mengenal perusahaan secara mendalam. Berikut ini gambar sesudah dan sebelum *redesign*:

#### • Sebelum *redesign*



Gambar 3. Dashboard Sebelumnya

#### • Setelah *redesign*



Gambar 4. Dashboard Setelah Redesign

## 2. Halaman *Property*

PT. Gozco memiliki produk dibidang *property* yang menjual berbagai bentuk perumahan. Pada tampilan awal sebelum mengalami proses *redesign*, halaman perusahaan hanya menampilkan visi dan misi tanpa memberikan informasi mendalam mengenai *Gozco Land (property)* dan apa yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut. Namun, setelah dilakukan proses *redesign*, terdapat perubahan signifikan pada tampilan halaman tersebut. *Redesign* ini mencakup beberapa aspek yang penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memberikan informasi yang lebih jelas dan lengkap mengenai *Gozco Land*. Salah satu perubahan utama adalah adanya pengertian atau penjelasan tentang *Gozco Land* yang disajikan di halaman utama.

Selain itu, tata letak (*layout*) halaman juga mengalami perubahan untuk meningkatkan keterbacaan dan navigasi. Informasi penting seperti kontak person atau informasi tim marketing yang dapat dihubungi. Hal ini memudahkan pengguna yang ingin mencari tahu lebih lanjut atau berkomunikasi dengan *Gozco Land*. Dalam proses *redesign*, informasi pemesanan atau informasi lainnya juga disediakan dalam bentuk form yang dapat diisi oleh pengguna. Penyediaan *form* ini bertujuan untuk memudahkan komunikasi antara pengguna sebagai calon klien dengan pihak *Gozco Land*. Berikut ini gambar halaman *property* sebelum dan sesudah *redesign*.

- Sebelum *redesign*



Gambar 5. Halaman *Property* Sebelumnya

- Setelah *redesign*



Gambar 6. Halaman *Property* Setelah *redesign*

Selanjutnya, ada halaman "*Info Booking*" yang dirancang khusus untuk memudahkan proses pemesanan produk dari *Gozco Land*. Pada tampilan baru, terdapat perubahan signifikan yang memungkinkan *costumer* untuk melakukan pemesanan dengan lebih mudah dan praktis. Dengan adanya fitur formulir pemesanan, *costumer* dapat mengisi informasi yang diperlukan untuk memproses booking dengan cepat dan efisien.

- Sebelum *redesign*



Gambar 7. Halaman *Booking* Sebelumnya

- Setelah *redesign*



Gambar 8 Halaman *Booking Property* Setelah *Redesign*

### 3. Halaman *Finance*

Pada PT. Gozco terdapat divisi keuangan yang disebut *Gozco Capital* yang berfokus pada sektor perbankan dengan produk utama mereka yaitu *Bank Neo Commerce* (BNC). Terdapat perubahan dalam halaman yang menjelaskan tentang divisi keuangan ini sebelum dan setelah dilakukan *redesign*. Perubahan tersebut terlihat dari perubahan posisi *layout* dan juga penambahan atau perubahan informasi terkait.

Melalui proses *redesign* yang teliti, halaman tersebut berhasil diubah menjadi sebuah *platform* yang menyajikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memberikan informasi yang lebih terstruktur. *Layout* halaman yang telah diperbarui dengan seksama bertujuan untuk meningkatkan kejelasan dan navigabilitas, memberikan pengunjung kemudahan dalam menemukan informasi yang relevan dengan cepat dan mudah. Tidak hanya itu, informasi yang disajikan pada halaman tersebut juga telah diperbarui secara komprehensif. Pengguna kini dapat menemukan informasi yang *up-to-date* dan akurat mengenai *Gozco Capital*, *Bank Neo Commerce*, serta berbagai produk dan layanan keuangan lainnya yang ditawarkan perusahaan dengan mudah.

Selain itu, dalam proses perbaruan, tata letak halaman juga telah dirombak untuk meningkatkan kejelasan dan *navigabilitas*. Desain baru ini dirancang sedemikian rupa sehingga dapat membantu pengunjung dengan mudah menavigasi halaman dan dengan cepat mengakses informasi yang mereka cari. Penggunaan tata letak yang lebih intuitif dan penempatan elemen-

elemen penting dengan cermat akan membantu meminimalkan potensi kebingungan dan secara signifikan memudahkan pemahaman para pengguna.

- Sebelum *redesign*



Gambar 9. Halaman *Finance* Sebelumnya

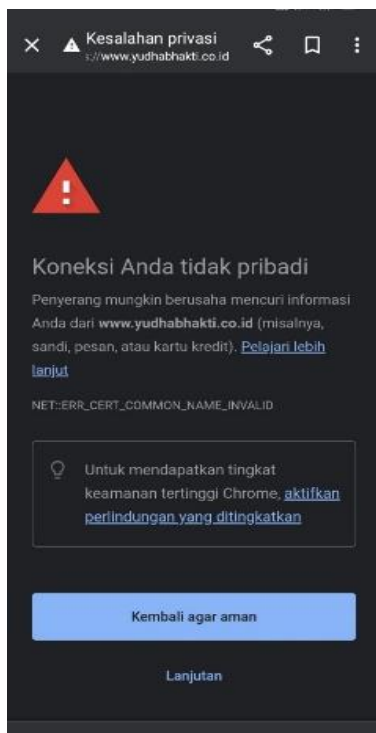
- Setelah *redesign*



Gambar 10. Halaman *Finance* Setelah *Redesign*

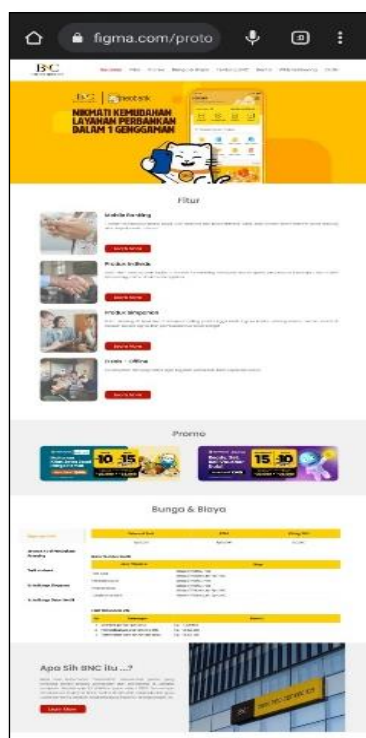
Halaman mitra ini memegang peranan yang sangat penting dalam menyampaikan informasi yang mendalam dan rinci tentang produk-produk BNC kepada para pengguna atau calon konsumen.

- Sebelum *redesign*



Gambar 11. Halaman Mitra Finance Sebelum Redesign

- Setelah *redesign*



Gambar 12. Halaman Mitra Finance Setelah Redesign

#### 4. Halaman *Platations*

Pada *website* PT. Gozco, terdapat halaman *Platations* yang menampilkan informasi tentang produk perkebunan kelapa sawit. Halaman ini mengalami perubahan *layout* dan penambahan informasi terkait produk serta alamat dan kontak yang dapat dihubungi. Perubahan tersebut bertujuan untuk memberikan informasi yang lebih lengkap dan memudahkan pengunjung *website* dalam mengakses informasi tersebut.

Perubahan tata letak dan penambahan konten informasi tersebut adalah langkah yang strategis dalam memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pengunjung situs. Informasi mengenai produk-produk perkebunan kelapa sawit yang lebih terperinci, termasuk mungkin kegunaan, manfaat, serta spesifikasi produk, kini tersedia dengan lebih lengkap.

Selain itu, adanya informasi kontak dan alamat yang jelas dan mudah diakses memungkinkan pengunjung untuk menghubungi PT. Gozco dengan pertanyaan lebih lanjut atau untuk melakukan pemesanan produk dengan adanya perubahan ini, pengunjung situs *web* PT. Gozco memiliki akses yang lebih mudah dan nyaman untuk menjelajahi informasi mengenai produk-produk perkebunan kelapa sawit yang ditawarkan. Hal ini tidak hanya menguntungkan bagi pengunjung, tetapi juga membantu perusahaan dalam memperluas jangkauan pasar dan memperkenalkan produk-produknya secara lebih efektif kepada calon konsumen.

- Sebelum *redesign*



Gambar 13. Halaman *Platations* Sebelum Redesign

- Setelah *redesign*



Gambar 14. Halaman *platantions* Setelah *Redesign*

### 3.4 Testing

Tahap pengujian ini melibatkan pengujian prototipe untuk mendapatkan umpan balik. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memvalidasi solusi desain yang telah dibuat sebelumnya [9]. Pada tahapan *testing* ini menggunakan pengujian *usability testing*. Pengujian *usability testing* dianggap dapat mengukur sejauh mana sebuah aplikasi dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna [20]. Dalam pengujian ini, dilakukan pengukuran terhadap kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada. Responden akan diberikan prototipe dan diperbolehkan menjalankannya tanpa arahan dari penulis. Dalam skenario pengujian ini, penulis akan memperoleh pemahaman sejauh mana responden dapat menggunakan prototipe untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Berikut ini skenario yang diberikan.

Tabel 3. Skenario *Testing* Sesudah *Design*

No	Skenario	Tujuan
1	User mengakses link yang disediakan	Untuk menguji kegunaan, navigabilitas, dan pengalaman pengguna saat pertama kali mengakses halaman utama.
2	User menjelajahi course	Untuk menguji kegunaan dan kemudahan pengguna dalam menemukan course yang sesuai dengan preferensi mereka di dalam <i>website</i> .
3	User diminta untuk mencari informasi.	Untuk mengetahui apakah informasi yang diberikan

		sudah sesuai dengan apa yang mereka inginkan.
4	User menjelajahi seluruh halaman <i>website</i>	Dari halaman utama <i>website</i> , pengguna dapat mengakses informasi di dalamnya dengan mengikuti navigasi yang tersedia, seperti navigation bar dan menu lainnya.

Pengujian ini membutuhkan sekitar 30 responden yang merupakan karyawan PT. Gozco, karyawan digunakan sebagai responden karena dianggap sebagai pengguna lama yang lebih mengerti mengenai *website* tersebut.

Dalam tahapan pengujian ini, digunakan metode *System Usability Scale (SUS)* sebagai alat untuk mengevaluasi nilai kegunaan dari *prototype* yang telah dirancang [21].

Setiap pernyataan diberi skor kontribusi dari 0 hingga 5. Pernyataan 1, 3, 5, 7, dan 9 diberi skor dengan mengurangkan 1 dari posisi pada skala. Pernyataan 2, 4, 6, 8, dan 10 diberi skor dengan mengurangkan posisi pada skala dari angka 5. Total skor kontribusi dihitung dan kemudian dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan ketergunaan sistem. Nilai Skor Usability System (SUS) ini berkisar antara 0 hingga 100 [22].

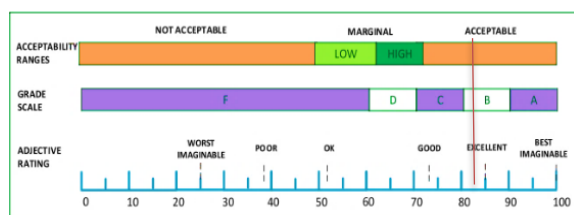
Symbol R pada tabel merupakan Responden dan untuk simbol Q pada tabel merupakan *Question*. Berikut ini tabel perhitungan SUS dengan keterangan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil perhitungan SUS

R/Q	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Raw	Score
R1	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	37	92,5
R2	3	3	4	2	4	2	3	2	3	2	28	70
R3	4	1	4	3	4	4	4	1	4	4	33	82,5
R4	4	2	4	2	4	2	4	4	3	2	31	77,5
R5	4	4	4	2	4	3	4	3	4	2	34	85
R6	4	1	4	3	3	4	4	2	4	2	31	77,5
R7	3	4	3	4	4	2	4	3	4	3	34	85
R8	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	37	92,5
R9	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	36	90
R10	4	4	3	2	4	3	4	2	4	2	32	80
R11	3	4	1	0	1	1	1	1	4	3	19	47,5
R12	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	33	82,5
R13	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	35	87,5
R14	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	36	90
R15	4	3	4	4	3	3	4	2	4	4	35	87,5
R16	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	35	87,5
R17	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	36	90
R18	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	35	87,5
R19	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	34	85
R20	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	36	90
R21	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	37	92,5
R22	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	35	87,5
R23	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	35	87,5
R24	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4	34	85
R25	3	4	4	3	4	3	2	4	3	4	34	85
R26	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	34	85
R27	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	33	82,5
R28	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	35	87,5
R29	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	34	85
R30	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	36	90
											Rata-rata	: 85,3

Berdasarkan tabel yang diatas, hasil rata-rata sebesar 85,3 termasuk dalam kategori "Acceptable" yang berarti nilai tersebut dapat diterima oleh responden [21] menunjukkan interpretasi skor *System Usability Scale (SUS)* yang menilai tingkat kegunaan sistem berdasarkan persepsi pengguna. Skor yang tinggi dalam interpretasi ini mengindikasikan bahwa sistem yang dievaluasi memiliki tingkat kegunaan yang baik menurut pandangan para pengguna. Dengan demikian,

pengguna cenderung merasa puas dan efisien dalam menggunakan sistem tersebut. [23].



Gambar 15. Pengukuran SUS

Dari pengujian yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa semua pengguna memberikan *feedback* positif terhadap desain baru yang dirancang untuk *website* PT. Gozco. Mereka menganggap desain tersebut baik dan menarik. Hal ini disebabkan oleh kejelasan dan kerapian tata letak, yang memastikan setiap elemen terlihat dengan jelas.

Desain ini memberikan kenyamanan saat mengunjungi *website*. Selain itu, informasi yang disajikan dalam *website* PT. Gozco saat ini lebih informatif, memberikan pengguna dengan informasi yang dibutuhkan secara lengkap. Perancangan ulang menggunakan *design thinking* berhasil mengatasi masalah yang terjadi pada tahap *Ideate*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain baru berhasil membantu responden dalam menyelesaikan semua tugas yang diberikan.

Hasil pengujian dengan metode *System Usability Scale* (SUS) pada *website* PT. Gozco menunjukkan bahwa terdapat 30 responden yang merupakan karyawan perusahaan tersebut. Pemilihan karyawan sebagai responden didasarkan pada asumsi bahwa mereka merupakan pengguna lama yang lebih memahami tentang *website* tersebut.

Hasil pengujian yang diperoleh dari jawaban 10 pertanyaan pada SUS dihitung dan ditampilkan dalam Tabel 4. Rata-rata nilai yang dihasilkan adalah sebesar 85,3 yang termasuk dalam kategori "*Acceptable*". Hal ini menandakan bahwa sistem atau produk yang dievaluasi memiliki tingkat kegunaan yang baik, seperti yang dipahami oleh responden.

Selanjutnya, dari Gambar 4.15 dapat disimpulkan bahwa semua pengguna memberikan *feedback* positif terhadap desain baru yang dirancang untuk *website* PT. Gozco. Mereka menganggap desain tersebut baik dan menarik. Kejelasan dan kerapian tata letak desain memberikan kenyamanan saat mengunjungi *website*, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna. Selain itu, informasi yang disajikan dalam *website* PT. Gozco saat ini lebih informatif dan lengkap, yang memenuhi kebutuhan pengguna.

#### 4. Kesimpulan

*Website* PT. Gozco telah mengalami proses *redesign* dengan menerapkan metode *design thinking*. Desain yang sebelumnya cenderung gelap telah diubah secara menyeluruh dengan sentuhan warna yang beragam.

Selain itu, kelengkapan informasi pada *website* juga telah diperbaiki. Data yang diperoleh berasal dari kuesioner yang disebar kepada karyawan perusahaan. Pengujian dilakukan melalui metode pengujian ketergunaan (*usability testing*), dan pengukurannya menggunakan skala ketergunaan sistem (*system usability scale*).

Dari hasil perhitungan ini, diperoleh rata-rata nilai sebesar 85,3. Ini mengindikasikan bahwa pengujian dengan metode SUS telah memberikan umpan balik positif dari 30 responden karyawan. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan metode tersebut telah membantu karyawan dalam menemukan informasi dengan lebih mudah. Pendekatan perancangan ulang dengan menggunakan *design thinking* terbukti efektif dalam mengatasi permasalahan yang ada.

#### Daftar Rujukan

- [1] Y. D. Anggiasari, "PERAN TEKNOLOGI INFORMASI BAGI PERUSAHAAN DALAM MENGHADAPI PERSAINGAN," Open Science Framework, preprint, Jan. 2022. doi: 10.31219/osf.io/jk869.
- [2] W. D. Kurniawan, A. P. Budijono, and Y. Yunus, "PENGEMBANGAN WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN TEKNIK MESIN JURUSAN TEKNIK MESIN UNESA," *J. Vocat. Tech. Educ. JVTE*, vol. 2, no. 1, pp. 41–49, Mar. 2020, doi: 10.26740/jvte.v2n1.p41-49.
- [3] K. P. Susanto, S. H. Wijoyo, and R. I. Rokhmawati, "Evaluasi Usability pada Website Sekolahkoding.com dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan Human Centered Design".
- [4] F. C. Wardana, "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile," vol. 03, no. 04, 2022.
- [5] A. E. Zahra, A. Zaidiah, and I. N. Isnainiyah, "Redesign Aplikasi Gravote dengan Metode Design Thinking," 2021.
- [6] R. Yulia, R. M. Candra, M. Irsyad, and T. Darmizal, "UI/UX Redesign of INHIL Dukcapil Application Using the Design Thinking Method," vol. 10, 2022.
- [7] S. Nurrohmah and R. Andrian, "Mendesain Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Teknol. Dan Inf.*, vol. 13, no. 1, pp. 29–43, Feb. 2023, doi: 10.34010/jati.v13i1.8756.
- [8] R. Alamsyah, I. M. Nugroho, and S. Alam, "REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI WASTU MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *J. Ilm. Betrik*, vol. 13, no. 2, pp. 152–159, Aug. 2022, doi: 10.36050/betrik.v13i2.506.
- [9] E. C. Shirvanadi, M. Idris, S. Kom, and M. Kom, "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)".
- [10] R. Destriani and R. I. Heroza, "Penerapan Design Thinking Dengan Gamifikasi Guna Meningkatkan Motivasi Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Anak," vol. 17, no. 1.
- [11] M. Rifqi, H. M. Az-Zahra, and A. D. Herlambang, "Evaluasi Usability dan Rekomendasi Perbaikan Tampilan Aplikasi IBI Library menggunakan Metode Usability Testing".
- [12] A. Rizky Rabbani, "PENERAPAN DESIGN THINKING TERHADAP USAHA BAJU DI TOKO SETAL PANGKALPINANG DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI," *Rainstek J. Terap. Sains Dan Teknol.*, vol. 3, no. 3, pp. 167–175, Sep. 2021, doi: 10.21067/jtst.v3i3.6046.

- 
- [13] M. L. Lazuardi and I. Sukoco, "Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek," *Organum J. Sainifik Manaj. Dan Akunt.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, Jun. 2019, doi: 10.35138/organum.v2i1.51.
- [14] G. Karnawan, "IMPLEMENTASI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PROTOTYPE APLIKASI CLEANSTIC," *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, Jan. 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.
- [15] V. K. Reynaldi and N. Setiyawati, "PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI," vol. 07.
- [16] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru," *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [17] A. C. Widodo and E. G. Wahyuni, "Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi".
- [18] N. S. Wardana and E. P. Mandyartha, "PENGEMBANGAN APLIKASI INA-RSIK PERSONAL MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DENGAN FIGMA," 2022.
- [19] Y. A. Puteri, D. Aulia, and A. A. K. Sari, "IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI ONLINE COURSE," vol. 8, 2022.
- [20] I. Walhidayah, I. M. A. Pradnyana, and I. G. L. A. Raditya Putra, "Evaluasi Usability Aplikasi Rudaya Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire," *Techno.Com*, vol. 21, no. 3, pp. 667–679, Aug. 2022, doi: 10.33633/tc.v21i3.6392.
- [21] A. Sidik, "Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile," *Technol. J. Ilm.*, vol. 9, no. 2, p. 83, Apr. 2018, doi: 10.31602/tji.v9i2.1371.
- [22] A. Saputra, "Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *JTIM J. Teknol. Inf. Dan Multimed.*, vol. 1, no. 3, pp. 206–212, Nov. 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i3.50.
- [23] M. A. Maricar and D. Pramana, "Usability Testing pada Sistem Peramalan Rentang Waktu Kerja Alumni ITB STIKOM Bali," *J. Eksplora Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 124–129, Mar. 2020, doi: 10.30864/eksplora.v9i2.326.