

## PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE BUMDES BATURITI MENGUNAKAN METODE SUS DAN DESIGN THINKING

Ida Bagus Indra Dewangkara<sup>1)</sup>, Made Niken Novianti<sup>2)</sup>, Putu Agisna Fransisco Sara<sup>3)</sup>,  
Ni Putu Ana Rainita<sup>4)</sup>

1. Fakultas Teknik dan Kejuruan, Sistem Informasi, Universitas Pendidikan Ganesha  
email: bagus.indra.dewangkara@undiksha.ac.id
2. Fakultas Teknik dan Kejuruan, Sistem Informasi, Universitas pendidikan Ganesha  
email: niken.novianti@undiksha.ac.id
3. Fakultas Teknik dan Kejuruan, Sistem Informasi, Universitas pendidikan Ganesha  
email: agisna@undiksha.ac.id
4. Fakultas Teknik dan Kejuruan, Sistem Informasi, Universitas pendidikan Ganesha  
email: ana.rainita@undiksha.ac.id

### *Abstract*

*Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Baturiti is one of the businesses managed by the Baturiti village government. In this technological era, BUMDes Baturiti has a website used for marketing their products. Surprisingly, the BUMDes Baturiti website has a user interface and user experience (UI/UX) that falls into the "Poor" category. This was revealed after conducting UI/UX testing using the System Usability Scale (SUS) method. SUS is a method for evaluating the usability of a product or system based on user perceptions. This method uses a questionnaire consisting of 10 items to evaluate the user's experience in using a product or system. The average score obtained from the first testing was 33.16, falling into the "Poor" category. Subsequently, this research focused on redesigning the UI/UX using the design thinking Smethod, a method for generating solution ideas for a problem. This research was carried out by implementing all stages of design thinking, namely empathize, define, ideate, prototype, and testing. After redesigning the prototype and conducting a second round of testing, the BUMDes Baturiti website prototype obtained a score of 88.5, falling into the "Highly Acceptable" category. Thus, the redesigned UI/UX prototype for BUMDes Baturiti is highly suitable for further development in the future.*

**Keywords:** : BUMDes Baturiti, UI/UX, Prototype, Design Thinking, SUS.

### A. PENDAHULUAN

Di era disrupsi 5.0 teknologi menjadi salah satu kebutuhan bagi manusia maupun kelompok organisasi. Usaha Kecil Menengah (UKM) menjadi satu organisasi yang butuh memanfaatkan teknologi informasi. Adapun kebutuhan tersebut didasari dengan banyaknya transaksi jual beli digital pada UKM di

Indonesia. Pada tahun 2021, banyaknya transaksi digital di Indonesia telah mencapai jumlah 305,344 triliun rupiah (Javier, 2022). Hal tersebut tidak lepas dari adanya pandemi Covid-19 dan beberapa aturan yang memaksa masyarakat membatasi aktivitas di luar rumah. Sehingga, masyarakat kini cenderung dan sudah terbiasa

memanfaatkan teknologi informasi untuk melakukan kegiatan sehari-hari, seperti berbelanja. Peluang tersebut sudah ditelaah oleh Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Baturiti, Kecamatan Baturiti, Kabupaten Tabanan, Bali.

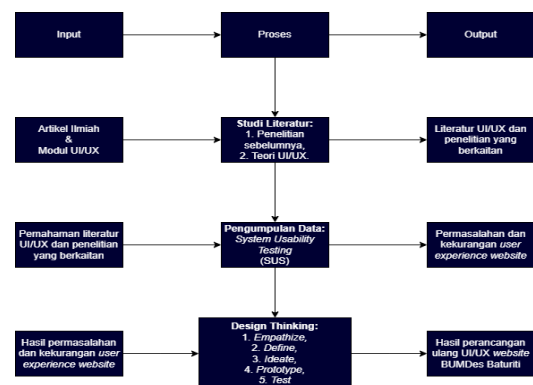
BUMDes Baturiti bersama mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) 2022 membuat *website* pemasaran BUMDes Baturiti. *Website* BUMDes Baturiti dibuat guna menarik calon pembeli untuk berbelanja melalui daring maupun datang ke toko BUMDes Baturiti. Pengembangan *website* BUMDes Baturiti saat ini telah mencapai tahap pengembangan *front end* untuk tampilan landing page. Adapun domain dari *website* BUMDes Baturiti yakni [bumdesbaturiti.biz.id](http://bumdesbaturiti.biz.id). Namun, berdasarkan survei pendahuluan menggunakan metode *system usability scale* (SUS) yang telah dilakukan, dinyatakan bahwa *website* BUMDes Baturiti memiliki tampilan dan kebergunaan yang masuk ke dalam kategori “Tidak Layak” dengan nilai 33,16.

Data tersebut dapat membuat kebermanfaatan *website* BUMDes Baturiti menjadi tidak sesuai. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka pada penelitian ini dilaksanakanlah perancangan ulang *prototype user interface & user experience* (UI/UX) *website* BUMDes Baturiti menggunakan metode *design thinking*. Adapun tujuan dari pelaksanaan perancangan ulang UI/UX *website* BUMDes Baturiti ini adalah untuk menutupi permasalahan yang ada serta meningkatkan ketertarikan calon pembeli melalui tampilan *website* yang responsif dan menarik. Perancangan ulang dengan *design thinking* dilakukan melalui proses empati kepada calon pengunjung *website*, membuat definisi masalah, mencari ide, merancang *prototype*, dan juga menguji ulang

*prototype* yang sudah dibuat. Sehingga, melalui penelitian ini diharapkan *prototype* yang telah diuji ulang dapat mengedepankan kebermanfaatan *website* sebelum masuk ke tahap pengembangan lebih lanjut. (Lestari et al., 2022).

## B. METODE PENELITIAN

Perancangan ulang *website* BUMDes Baturiti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking*. Metode dilakukan dengan teknik triangulasi, yakni mengumpulkan data melalui narasumber dan melakukan validasi terhadap data yang telah dikumpulkan. Setelah data divalidasi, selanjutnya adalah menganalisis permasalahan dan kebutuhan pengguna terhadap *website* BUMDes Baturiti. Setelah mendapatkan hasil analisis-analisis terkait permasalahan dan kebutuhan *website* BUMDes Baturiti, maka selanjutnya adalah proses perancangan ulang *prototype* menggunakan metode *design thinking*. Untuk memenuhi itu, terdapat tiga proses pada penelitian ini. Guna memahami lebih jelas terkait dengan alur penelitian, uraian dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Alur penelitian perancangan ulang UI/UX *website* BUMDes Baturiti

Lebih detailnya lagi, berikut adalah jabaran kembali dari alur penelitian yang telah dimodelkan pada gambar 1.

Proses pertama adalah melakukan literatur dengan membaca artikel ilmiah dan modul UI/UX. Artikel ilmiah memberikan pemahaman penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan. Sedangkan modul UI/UX memberikan pemahaman tentang UI/UX yang lebih matang. Proses akan terbagi menjadi dua, yakni pengumpulan data dan setelah pengumpulan data.

### B.1. Proses Pengumpulan Data

Proses pengumpulan memiliki satu aktivitas di dalamnya, yakni *website usability testing* atau uji kegunaan web dengan metode SUS. Metode SUS merupakan metode yang digunakan untuk mengevaluasi kegunaan sistem yang sesuai dengan pengalaman penggunaan sistem (Salamah, 2019). Landasan mengapa menggunakan metode SUS pada penelitian ini adalah agar mendapatkan respon pengguna yang jujur dan skala permasalahan dari *website* BUMDes Baturiti. Metode SUS diawali dengan mengumpulkan responden, lalu memberikan kuesioner. Adapun kuesioner diisi dengan 10 pertanyaan dan 5 skala mulai tidak setuju hingga setuju (Wahyu & Hapsari, 2021). Adapun jumlah responden pada implementasi SUS adalah 15 responden.

### B.2. Proses Setelah Pengumpulan Data

Proses setelah pengumpulan dalam penelitian ini adalah implementasi *design thinking*. Jika melihat definisinya, maka *design thinking* merupakan metode yang digunakan proses yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan dengan solusi melalui analisis masalah dan kebutuhan masyarakat (Ida Bagus et al., 2022).

*Design thinking* terdiri dari lima aktivitas, yakni (1) *Empathize*: proses mendapatkan rasa empati kepada target pengguna, dalam hal ini adalah pengunjung *website* atau calon pembeli

produk BUMDes Baturiti; (2) *Define*: mendefinisikan semua permasalahan dan kebutuhan calon pengguna; (3) *Ideate*: membuat ide-ide tepat guna melalui proses *brainstorming*; (4) *Prototype*: merancang purwarupa produk yang akan ditawarkan; (5) *Test*: menguji kembali *prototype* yang telah dibuat (Junaedi, 2022).

Dari ketiga proses yang telah disebutkan maka penelitian ini telah menyelesaikan proses terakhir, yakni *testing* dari *prototype* rancang ulang *website* BUMDes Baturiti.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan alur proses yang telah dijelaskan pada metode penelitian, maka pada penelitian ini terdapat hasil dari ketiga proses utama tersebut. Adapun hasil yang pertama adalah pemahaman terkait dengan metode SUS, *design thinking*, perancangan UI/UX, serta penelitian-penelitian yang sebelumnya membahas metode yang sama. Berlandaskan pemahaman-pemahaman tersebut, maka hasilnya juga telah terbagi menjadi dua, yakni pengumpulan data dan setelah pengumpulan data.

### C.1. HASIL PENGUMPULAN DATA

Berdasarkan aturan SUS, maka teknik atau rumus perhitungan dapat diuraikan sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:  $\bar{x}$  adalah nilai rata-rata,  $\sum x$  adalah jumlah hasil dikali 2,5, dan  $n$  adalah jumlah responden.

Setelah itu, pada tabel 1 berikut adalah hasil dari kuesioner yang telah dinilai berdasarkan rumus.

**Tabel 1. Hasil kuesioner SUS**

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Hasil	Hasil x 2,5
1.R1	3	0	1	1	2	1	2	1	1	1	13	32,5
2.R2	3	1	1	1	1	3	2	3	1	1	17	42,5
3.R3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	15	37,5
4.R4	2	1	3	2	2	1	2	1	3	0	17	42,5
5.R5	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	10
6.R6	3	2	1	2	1	2	0	2	0	0	13	32,5
7.R7	3	3	3	4	1	1	1	1	1	1	19	47,5
8.R8	3	0	1	0	1	0	0	0	0	1	6	15
9.R9	3	1	3	3	1	1	3	0	0	0	15	37,5
10.R10	2	2	3	3	1	2	2	3	2	1	21	52,5
11.R11	4	0	0	1	3	1	1	1	3	1	15	37,5
12.R12	4	0	0	4	0	0	0	0	4	0	12	30
13.R13	3	1	1	1	0	1	3	1	3	1	15	37,5
14.R14	4	1	3	1	0	1	0	0	0	0	10	25
15.R15	4	0	0	3	0	0	0	0	0	0	7	17,5
Jumlah												497,5
Rata-rata (Jumlah SUS : Jumlah Responden)												33,167

Setelah mendapatkan skala dan penilaian dari hasil kuesioner, maka selanjutnya adalah memetakan nilai dan kategori yang telah diperoleh. Adapun kategori tersebut berdasarkan rata-rata nilai kuesioner. Guna memperjelas pemahaman tersebut, maka pada tabel 2 dijelaskan pemetaan rata-rata per kategori.

**Tabel 2. Pemetaan kategori**

Kategori	Nilai (%)	Kategori
A	100%-81%	Sangat Layak
B	80%-61%	Layak
C	60%-41%	Cukup Layak
D	40%-21%	Kurang Layak
E	20%-0%	Sangat Tidak Layak

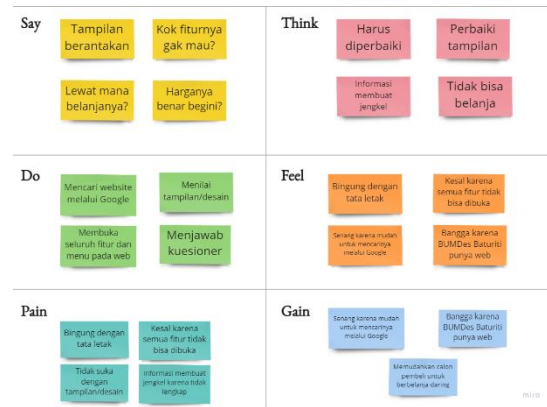
Dikarenakan rata-rata kuesioner hanya mencapai angka 33,16, maka hasil SUS pada *website* BUMDes Baturiti masuk ke kategori “Kurang Layak”.

## C.2. HASIL SETELAH PENGUMPULAN DATA

Setelah mendapatkan data bahwa kebergunaan *website* BUMDes Baturiti masuk ke dalam kategori “Kurang Layak”, maka pada penelitian ini telah diperoleh hasil tindak lanjutnya menggunakan *design thinking*. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, metode *design thinking* memiliki lima tahapan. Dengan demikian, maka uraian dari hasil masing-masing tahapan *design thinking* dapat diuraikan kembali sebagai berikut.

### C.2.1. Hasil *Empathize*

Pada penelitian ini, hasil *empathize* diambil berdasarkan proses pendampingan saat responden mengisi kuesioner. Adapun hasil dari *empathize* dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2.** Hasil *empathy map* pada tahap *empathize*

Menilik kembali yang tertera pada gambar 2, maka dapat disimpulkan bahwa pengguna *website* cenderung menganggap kebergunaan *website* tersebut gagal. Hal tersebut didukung dengan responden yang bingung pada tata letak, fitur yang tidak berfungsi, informasi tidak lengkap, dan tampilan yang kurang menarik. Namun, di satu sisi *website* tersebut dianggap sangat penting. Hal tersebut didukung dengan pengguna yang bangga karena BUMDes Baturiti memiliki *website*, mudah dicari di mesin pencari, dan berpotensi memudahkan berbelanja secara daring. Sehingga diperlukan perbaikan yang baik pada tampilan dan kebergunaan *website* BUMDes Baturiti.

### C.2.2. Hasil *Define*

Setelah mengetahui bahwa masalah *website* BUMDes Baturiti terletak pada kebergunaan yang masih kurang, maka proses selanjutnya adalah mendefinisikan masalah dan kebutuhan dari pengguna. Pada proses ini, dihasilkan dua dokumen berupa *user journey* dan *how might we*.

*User journey* merupakan pemodelan yang memberikan informasi bagaimana pengguna membuka tampilan dan mencoba kebergunaan dari fitur-fitur yang disediakan pada *website* BUMDes Baturiti (Aziza, 2021). Adapun hasil dari *user journey* yang telah dibuat dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3.** Hasil *user journey* pada tahap *define*

Kesimpulan dari *user journey* pada gambar 3 adalah pengguna kesal dan tidak suka dengan tampilan *website* BUMDes Baturiti. Hal tersebut dikarenakan tata letak tidak rapi, fitur yang masih halaman kosong dan tidak berfungsi. Maka dari itu, selanjutnya dibuatkan *how might we*. Menilik dari definisinya, *how might we* merupakan teknik merumuskan pernyataan dan tantangan dengan tujuan memodelkan solusi kreatif dan inovatif yang dapat mengatasi masalah (Pradana & Idris, 2021). Guna memperjelas hasil *how might we* yang telah dibuat, maka hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil *how might we*

1	<b>Problem</b>	Pengguna kebingungan dengan tata letak website
	<b>HMW</b>	Bagaimana kalau tata letak dirapikan agar mudah digunakan oleh pengguna?
2	<b>Problem</b>	Pengguna sulit melihat harga karena font dan warna yang tidak harmonis
	<b>HMW</b>	Bagaimana kalau font dan warna disesuaikan agar pengguna mudah mendapatkan informasi?
3	<b>Problem</b>	Informasi harga dan barang tidak lengkap
	<b>HMW</b>	Bagaimana kalau desain dan informasi harga dan yang lainnya di dalam website diperjelas agar memberikan informasi yang berguna bagi pengguna/calon pelanggan?
4	<b>Problem</b>	Fitur daftar dan masuk akun masih halaman kosong
	<b>HMW</b>	Bagaimana kalau dibuatkan tampilan daftar akun dan login?
	<b>Problem</b>	Fitur daftar dan masuk akun masih tidak berfungsi!
5	<b>HMW</b>	Bagaimana kalau kita buatkan tampilan untuk fitur Belanja?

Setelah mendapatkan tantangan yang harus dilakukan kedepannya, maka selanjutnya adalah memproses *ideate*.

### C.1.3. Hasil *Ideate*

Melalui proses *brainstorming*, maka tahap *ideate* ini menghasilkan rancangan ide dan model abstrak. Adapun urutan rancangan ide yang dapat menjawab kebutuhan pengguna adalah (1) Memperbaiki tampilan beranda *website* (2) Mengharmonisasikan warna dan *font* pada *website*, (3) Memperjelas seluruh informasi pada *website*, (4) Membuat tampilan fitur daftar dan masuk akun, (5) Membuat tampilan fitur belanja, pembayaran, sekaligus pengiriman, (6) Membuat tampilan *dashboard* untuk admin menambah, ubah, dan hapus produk.

Setelah mendapatkan rancangan apa yang harus diperbaiki, selanjutnya adalah hasil abstrak ide. Gambar 4 adalah hasil abstrak yang didasari dari ide perbaikan masalah.



**Gambar 4.** Abstrak ide

Abstrak pada gambar 4 tersebut bersifat membantu proses perancangan *prototype* UI/UX sesuai dengan rancangan yang diperlukan. Dengan begitu, maka selanjutnya adalah hasil dari rancang ulang *prototype* UI/UX.

#### C.1.4. Hasil *Prototype*

Berdasar dari hasil analisis kebutuhan pengguna, berikutnya dilakukan proses perancangan *prototype* pembaruan antarmuka *website* BUMDes Baturiti. Tahapan *prototype* ini dilakukan dengan membuat *sitemap* dan *wireframe high fidelity* untuk *website* BUMDes Baturiti. *Sitemap* merupakan diagram yang merepresentasikan visualisasi dari struktur informasi mengenai fitur yang terdapat di setiap halaman pada aplikasi (Pradana & Idris, 2021). Adapun *sitemap* pada *website* BUMDes Baturiti diilustrasikan pada Gambar 5.

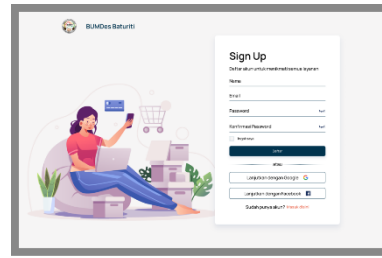


**Gambar 5.** *Sitemap website*

Berikutnya yakni hasil *wireframe high fidelity*, yaitu tampilan *usert interface* (UI) untuk diuji coba kembali kepada pengguna *website* BUMDes Baturiti. UI yang dihasilkan berupa tampilan layanan atau fitur yang disediakan pada *website* BUMDes Baturiti.

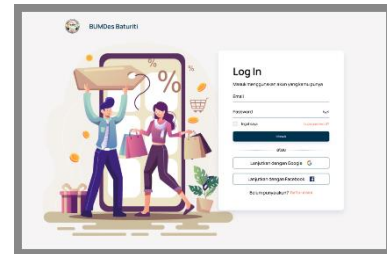
Hasil pertama dari UI yakni halaman *sign up*, yaitu halaman yang sebelumnya belum dimiliki pada *website* BUMDes Baturiti. Dirancang nya halaman *sign up* ini bertujuan agar pengguna dapat mendaftarkan akun mereka sehingga data belanja pengguna dapat tersimpan dalam akun mereka. Untuk melakukan pendaftaran akun pengguna perlu melengkapi form yang disediakan dalam

halaman ini. Tampilan halaman *sign up* dapat dilihat pada Gambar 6.



**Gambar 6.** Halaman *sign up*

Setelah mendaftar, pengguna diarahkan ke halaman *login* untuk masuk ke akun. Tampilan dari halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 7.

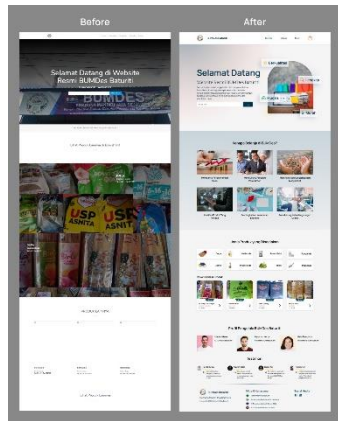


**Gambar 7.** Halaman *login*

*Login* dapat dilakukan dengan melengkapi form yang terdapat pada halaman *login*. Selain mengisi form *login*, pengguna juga dapat langsung masuk menggunakan akun Google dan Facebook milik mereka.

Selanjutnya adalah halaman beranda, yaitu halaman utama yang berisi informasi mengenai BUMDes Baturiti. Gambar 8 merupakan hasil dari perancangan UI halaman beranda.

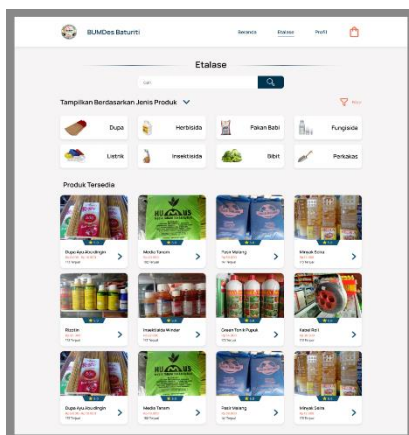




**Gambar 8.** Halaman beranda

Menilik pada gambar 8, dapat dilihat bahwa halaman beranda memiliki pembaruan tampilan dari sisi informasi yang disampaikan hingga tata letaknya. Dibandingkan dengan halaman beranda sebelumnya, rancangan pembaruan halaman beranda saat ini memiliki informasi yang lebih jelas dan tersusun lebih rapi. Tidak hanya informasi mengenai produk yang dijual oleh BUMDes Baturiti, pada rancangan halaman beranda ini juga memberikan informasi mengenai kelebihan berbelanja di BUMDes, profil pengurus, tanggapan pengguna mengenai *website*.

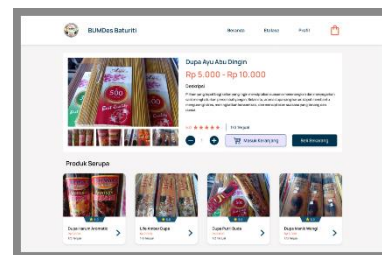
Selanjutnya halaman etalase, yaitu halaman yang menampilkan produk-produk yang dijual oleh BUMDes Baturiti. Gambar 9 menunjukkan tampilan halaman etalase.



**Gambar 9.** Halaman Etalase

Pada halaman etalasi, pengguna dapat melihat dan memilih produk yang akan dibeli. Terdapat fitur cari untuk memudahkan pengguna mencari produk sesuai nama produknya. Fitur lainnya yang terdapat pada halaman ini adalah filter. Pengguna dapat mudah mencari produk sesuai kategori yang diinginkan.

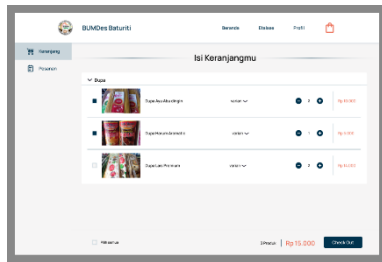
Selanjutnya UI detail produk, yaitu tampilan informasi lengkap mengenai suatu produk. Tampilan halaman detail produk dapat dilihat pada Gambar 10.



**Gambar 10.** Halaman detail produk

Dilihat pada gambar 10 bahwa pengguna dapat menyimpan produk ke keranjang dengan mengklik *button* “Masuk Keranjang”. Sedangkan apabila pengguna ingin langsung melakukan proses pembelian produk yang dipilih, pengguna dapat langsung mengklik *button* “Beli Sekarang”. Halaman ini juga memberikan informasi mengenai rekomendasi produk serupa dengan yang dipilih pengguna.

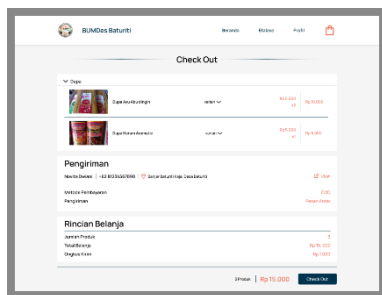
Selanjutnya yakni halaman keranjang, yaitu tampilan halaman yang termasuk bagian bagian dari fitur belanja (icon pojok kanan atas pada navbar). Adapun tampilan dari halaman keranjang dapat dilihat pada Gambar 11.



**Gambar 11.** Halaman keranjang

Menilik pada gambar 11 terlihat bahwa halaman keranjang menampilkan daftar produk yang telah ditambahkan ke keranjang. Pengguna dapat menambahkan maupun mengurangi jumlah produk yang ada di keranjang. Produk-produk yang telah dipilih dapat dilanjutkan ke tahap pembelian dengan mengklik *button* “Checkout”.

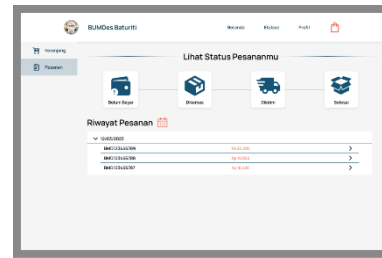
Berikutnya adalah halaman *checkout*, yaitu halaman yang memuat daftar produk yang akan dibeli, pengiriman, informasi rincian belanja, dan total belanja yang akan dibayar. Tampilan dari halaman *checkout* dapat dilihat pada Gambar 12.



**Gambar 12.** Halaman *checkout*

Di halaman *checkout* yang telah ditampilkan pada gambar 12, pengguna dapat menyesuaikan terlebih informasi pengiriman terlebih dahulu sebelum melakukan *checkout*. Adapun *button checkout* yang dimaksud dapat diklik untuk menambah pesanan.

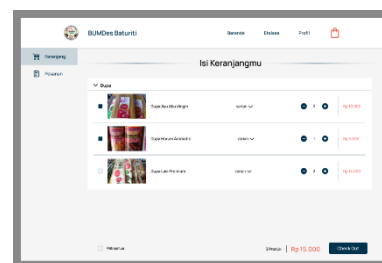
Selanjutnya yakni halaman pesanan yang memberikan informasi kepada pengguna mengenai pesanan yang pernah mereka buat. Adapun hasil dari UI halaman pesanan dapat dilihat pada gambar 13.



**Gambar 13.** Halaman pesanan

Dilihat dari Gambar 13, halaman pesanan menampilkan pilihan untuk melihat status pesanan serta informasi Riwayat pesanan yang pernah dibuat. Pengguna dapat memilih status pesanan yang terdiri dari pesanan yang masih dalam status pesanan, sedang dikemas, sedang dikirim, hingga yang sudah selesai.

Yang berikutnya adalah halaman *dashboard* admin, yaitu halaman yang merupakan salah satu bagian yang hanya dapat diakses oleh admin. Halaman tersebut menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh admin. Gambar 14 telah menampilkan hasil dari UI halaman *dashboard* admin.



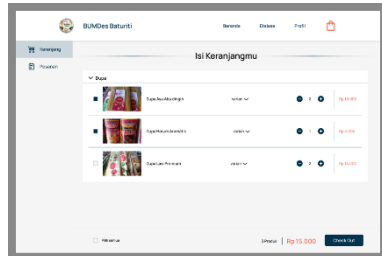
**Gambar 14.** Halaman *dashboard* admin

Pada gambar 14 menampilkan isi dari halaman *dashboard* admin yang meliputi total penjualan barang, total pendapatan, hingga statistik penjualan. Admin dapat menampilkan jumlah pendapatan dan penjualan barang pada bulan tertentu secara spesifik dengan menggunakan fitur yang tersedia. Selain itu, pada statistik penjualan terdapat fitur yang menunjukkan jumlah pendapatan tertinggi.

Berikutnya lagi adalah halaman katalog admin, yaitu halaman yang



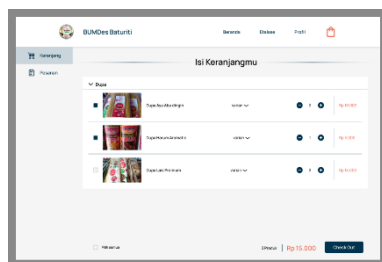
menampilkan produk yang telah dipublikasikan sebelumnya. Untuk melihat hasil dari UI halaman katalog, maka hasil tersebut dapat dilihat pada gambar 15.



**Gambar 15.** Halaman katalog admin

Pada gambar 15 menunjukkan fitur untuk mengubah produk hingga menambahkan produk baru melalui halaman tersebut. Selain itu, admin dapat menghapus produk yang ada pada katalog melalui halaman katalog.

Berikutnya lagi adalah halaman tambah produk, pada halaman sebelumnya telah menampilkan bagian katalog admin yang didalamnya memiliki fitur untuk menambahkan produk baru kedalam katalog. Gambar 16 adalah hasil dari UI halaman tambah produk.

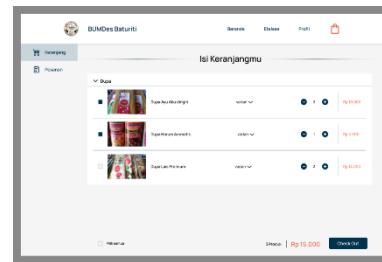


**Gambar 16.** Halaman tambah produk

Pada halaman ini, dilihat dari gambar 16 menampilkan sebuah form untuk menambahkan produk baru kedalam katalog yang meliputi nama produk, jenis produk, deskripsi produk, jumlah stok, hingga menambahkan gambar.

Hasil dari UI yang terakhir adalah *edit* produk. Halaman ini merupakan salah satu fitur yang tersedia untuk admin dalam mengubah produk yang ada pada katalog.

Gambar 17 adalah hasil dari UI halaman *edit* produk yang telah dirancang.



**Gambar 17.** Halaman *edit* produk

Dilihat dari gambar 17 bahwa pengguna diberikan form berisi informasi mengenai produk yang dapat diubah oleh admin dengan mengubah informasi pada kolom yang ada seperti nama produk hingga stok produk.

### C.1.5. Hasil *Testing*

Setelah mendapatkan hasil rancang ulang *prototype* UI, maka selanjutnya adalah kembali melakukan *testing* dengan metode SUS. Adapun responden *testing* kedua ini sama dengan *testing* pertama sebelum dilakukan rancang ulang. Adapun hasil dari *testing* kedua setelah dilakukannya rancang ulang dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil *testing* setelah rancang ulang

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Hasil	Hasil x 2,5
1. R1	3	3	4	4	3	4	4	4	3	1	33	82,5
2. R2	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	35	87,5
3. R3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5
4. R4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	33	82,5
5. R5	4	4	3	2	4	4	4	4	0	2	31	77,5
6. R6	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	37	92,5
7. R7	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
8. R8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
9. R9	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	97,5
10. R10	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97,5
11. R11	4	4	4	4	4	4	3	4	0	3	34	85
12. R12	4	4	4	0	4	4	4	4	1	4	33	82,5
13. R13	4	4	4	4	4	4	2	4	2	3	35	87,5
14. R14	4	4	4	3	3	4	2	2	3	3	32	80
15. R15	4	3	3	4	3	4	2	2	3	4	32	80
Jumlah											1327,5	
Rata-rata (Jumlah SUS : Jumlah Responden)											88,5	

Menilik dari tabel 4 mengenai hasil *testing*, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 88,5. Jika dilihat kembali terkait dengan pemetaan pada tabel 2, maka nilai 88,5 masuk ke dalam kategori “Sangat

Layak”. Selain itu, hasil dari *testing* ini juga membuat rancang ulang *website* BUMDes Baturiti telah masuk ke dalam kategori *prototype* dengan *user experience* yang ideal untuk dikembangkan kedepannya.

#### D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat ditarik pada penelitian ini adalah BUMDes Baturiti memiliki *website* dengan UI/UX yang masuk ke dalam kategori “Kurang Layak”. Data tersebut didapatkan melalui kuesioner melalui metode SUS. Dengan adanya data tersebut, maka dilaksanakan rancang ulang pada UI/UX dengan membuat *prototype*. Metode yang digunakan adalah *design thinking*, yakni metode untuk mencari solusi tepat guna dari masalah yang diteliti. Pada penelitian ini, implementasi rancang ulang menggunakan metode *design thinking* telah sampai kepada tahap akhir, yakni *testing* ulang *prototype* yang telah dibuat. Adapun hasil dari penelitian ini adalah *prototype* UI/UX yang dirancang ulang masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Data tersebut didapatkan kembali setelah dilaksanakan metode SUS pada *prototype* dan mendapatkan hasil 88,5 yang masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

#### E. REFERENSI

- [1] Aziza, R. F. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey. *Information System Journal*, 3(2), 6–10. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.420>.
- [2] Ida Bagus, I. D., Made Niken, N., & Nyoman Dewi, R. I. (2022). *Pengembangan Website Project Management System Spbe Camp Menggunakan Metode Design Thinking Dan Framework Laravel*. 3(2), 105–116.
- [3] Javier, F. (2022). *Transaksi Digital Naik Lebih dari 100 Kali Lipat dalam 10 Tahun*. data.tempo.co.id. <https://data.tempo.co/data/1568/transaksi-digital-naik-lebih-dari-100-kali-lipat-dalam-10-tahun#:~:text=Pada masa pandemi ini%2C jumlah,%2C tepatnya Rp305%2C44 triliun>.
- [4] Junaedi, L. (2022). *Mengenal Design Thinking: 4 Elemen dan Cara Mengaplikasikan*. ekrut.com. <https://www.ekrut.com/media/design-thinking-adalah>
- [5] Lestari, I. T., Sari, D. P., Andrian, R., Lestari, I. T., Sari, D. P., & Andrian, R. (2022). *Redesign User Interface Aplikasi Ipusnas Berdasarkan User Experience Dengan Metode Design Thinking*. 02, 120–129.
- [6] Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implementasi User Experience Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Automata*.
- [7] Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implementasi User Experience Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Automata*.
- [8] Salamah, I. (2019). *Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale*. 8, 176–183.
- [9] Wahyu, S., & Hapsari, I. N. (2021). Perancangan Interaksi Panduan Pembelajaran Berbasis Personalisasi Pada e-Learning Menggunakan Metode Activity-Centered Design. *Cogito Smart Journal*, 7(2), 227–239. <https://doi.org/10.31154/cogito.v7i2.316.227-239>