

# Redesign UI/UX Website Promedika Menggunakan Metode Design Thinking pada PT Promedika Mitra Utama Samarinda

Haira Salsabila <sup>1</sup>, Sri Rahayu Natasia<sup>2,a)</sup>, M. Ihsan Alfani Putera<sup>3</sup>, Is Rio Sena Nur Soffa<sup>4</sup>

1,2,3 Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan

<sup>4</sup> Promedika Mitra Utama, Samarinda

<sup>a)</sup> natasia.ayu@lecturer.itk.ac.id

Abstrak. Salah satu organisasi yang menggunakan website adalah PT Promedika Mitra Utama Samarinda. Sejak didirikan pada tahun 2011, perusahaan ini telah melayani pembelian grosir maupun retail dengan berbagai kebutuhan alat kesehatan untuk rumah sakit, perorangan, peralatan laboratorium, peralatan keselamatan HSE, dan kedokteran gigi. Permasalahan yang terdapat pada website tersebut adalah website masih kurang informatif dan kurang interaktif kepada pengguna, kebutuhan pengguna terhadap informasi detail dan kredibel terkait alat kesehatan, kebutuhan pengguna terhadap fitur penjualan yang efektif dan efisien, dan terlalu banyak komponen dalam website. Oleh karena itu, perlu dilakukannya *redesign* UI/UX website untuk dapat memenuhi kebutuhan perusahaan dan kebutuhan pengguna. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan menggunakan metode *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Penelitian ini menghasilkan rekomendasi hasil solusi desain berdasarkan analisa permasalahan dan solusi ide yang telah dibuat dari segi aspek kemudahan. Adapun hasil penelitian yang didapatkan, yaitu kategori permasalahan website saat ini dari segi *customer service*, *copywriting*, dan *system flow*. Penelitian ini menghasilkan hasil solusi desain sebanyak 9 menu yang memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik berdasarkan hasil pengujian *usability* dengan metode SEQ (*Single Ease Question*) terhadap 9 task yang dikerjakan oleh 5 responden dengan nilai rata-rata dari 6 sampai dengan 6,8.

Kata Kunci: Redesign, UI/UX, Website, Design Thinking, Promedika Mitra Utama

#### 1. PENDAHULUAN

Adanya teknologi website ini sangat berhubungan erat dengan UI/UX. Menurut Reynaldi dan Setiyawati dalam penelitiannya pada tahun 2022, menyatakan bahwa perancangan UI penting untuk dilakukan karena berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan sistem untuk mengaktifkan interaksi melalui suatu tugas dalam desain fitur. Desain UI harus dibuat dengan baik dan mendorong pengguna untuk menggunakan fungsi/fitur ini. Desain UX harus dilakukan untuk mengetahui seberapa paham pengguna memahami fitur dan seberapa mudah mereka menggunakannya (Reynaldi & Setiyawati, 2022).

Adapun salah satu organisasi yang menggunakan teknologi digital berupa website adalah PT Promedika Mitra Utama Samarinda. Sejak didirikan pada tahun 2011, Promedika telah melayani pasar grosir maupun retail dengan berbagai kebutuhan alat kesehatan untuk rumah sakit, perorangan, peralatan laboratorium, peralatan keselamatan HSE, dan kedokteran gigi. Website Promedika ini dibangun pada tahun 2021 (Utama, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi awal, permasalahan yang didapatkan adalah permasalahan pada UI/UX website dengan didukung pernyataan oleh pihak Promedika yang menyatakan bahwa website tersebut masih perlu dibutuhkan pengembangan lebih lanjut seperti rekomendasi desain website. Permasalahan yang terdapat pada website tersebut adalah website masih kurang informatif dan kurang interaktif kepada pengguna, masih adanya fitur yang tidak dapat berfungsi, kebutuhan pengguna terhadap informasi detail dan kredibel terkait alat kesehatan, dan kebutuhan pengguna terhadap fitur penjualan yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, perlu dilakukannya perancangan ulang atau redesign UI/UX website Promedika untuk dapat memenuhi kebutuhan Promedika dan kebutuhan pengguna. Hal



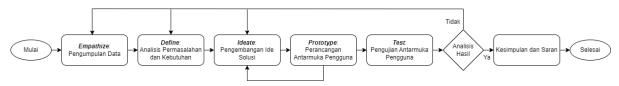
ini juga didukung oleh pihak Promedika untuk dilakukannya perancangan ulang desain UI/UX website untuk menunjang perusahaan dalam melakukan pengembangan website lebih lanjut dan agar apabila website ini telah diimplementasikan, fungsionalitas pada setiap sistem yang ada dapat berfungsi dengan optimal sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

Adapun metode yang digunakan untuk perancangan ulang desain UI/UX pada penelitian ini adalah metode *Design Thinking*. Dikutip dari jurnal penelitian yang dilakukan oleh Fahrudin dan Ilyasa pada tahun 2021, metode *Design Thinking* ini digunakan untuk merancang desain yang lebih berfokus pada pengguna dan pengguna menggunakannya, sehingga dapat memberikan fungsionalitas yang baik (Fahrudin & Ilyasa, 2021). Hal ini juga disampaikan oleh Reynaldi dan Setiyawati dalam penelitiannya pada tahun 2022, menyatakan bahwa metode *Design Thinking* adalah sebuah metode untuk memahami pengguna secara langsung dan mendefinisikan permasalahan untuk mengidentifikasi ide dan solusi yang akan digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan memiliki lima tahapan didalamnya, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Reynaldi & Setiyawati, 2022).

Dengan adanya perancangan ulang desain UI/UX website Promedika diharapkan dapat menghasilkan rekomendasi solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan Promedika dan dapat memudahkan pengguna website Promedika untuk memaksimalkan dalam menjalankan dan mendapatkan informasi pada website Promedika.

#### 2. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *design thinking*. Secara garis besar penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, serta penarikan kesimpulan dan saran. Tahapan penelitian ditunjukkan pada Gambar 1.



**Gambar 1:** Alur Penelitian *Sumber: peneliti* 

Tahapan utama dalam penelitian ini adalah *empathize*, yaitu identifikasi masalah. Setelah permasalahan ditemukan, dilakukan tahapan *define* untuk pendefinisian masalah. Selanjutnya, dilakukan tahapan *ideate* untuk mengumpulkan ide-ide atau solusi dari permasalahan tersebut. Selanjutnya, dilakukan tahapan *prototype* yaitu perancangan solusi desain dari ide yang telah didapatkan pada tahapan sebelumnya. Selanjutnya, dilakukan tahapan *test* untuk menguji solusi desain yang telah dibuat sebelumnya. Setelah pengujian, dilakukan analisis hasil pengujian, apabila masih ada perbaikan pada solusi desain yang telah dibuat, maka akan dilakukan iterasi ke tahapan sebelumnya sesuai dengan kebutuhan perbaikan. Selanjutnya, apabila solusi desain yang telah dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna, maka dapat dilanjutkan ke tahapan berikutnya, yaitu penarikan kesimpulan dan saran (Anastasia, 2018).

#### 2.1. Empathize: Pengumpulan Data

Dilakukan pengumpulan data dan informasi dengan tujuan untuk mencari tahu lebih lanjut permasalahan dan kendala apa yang ada dan dihadapi oleh Promedika dan pengguna terhadap *website* Promedika. Tahapan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu observasi dan wawancara (Reynaldi & Setiyawati, 2022).

#### 2.2. Define: Analisis Permasalahan dan Kebutuhan



Dilakukan pendefinisian masalah berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada tahapan sebelumnya yaitu *empathize*. Tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan pendapat pengguna dan memahami kebutuhan pengguna. (Putra *et al.*, 2021).

#### 2.3. Ideate: Pengembangan Ide Solusi

Dilakukan pengumpulan berbagai macam ide atau solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi oleh Promedika dan pengguna website Promedika yang didapat dari hasil tahapan sebelumnya yaitu define (Nurjanah et al., 2022).

## 2.4. Prototype: Perancangan Antarmuka Pengguna

Dilakukan perancangan solusi desain untuk *website* Promedika dari ide yang telah didapatkan pada tahapan sebelumnya. Pada tahapan *prototype* ini akan dilakukan dengan dua tahap, yaitu membuat desain *mock-up* dan merancang prototipe (Nurjanah *et al.*, 2022).

### 2.5. Test: Pengujian Antarmuka Pengguna

Dilakukan pengujian terhadap solusi desain yang telah dibuat sebelumnya yaitu pada tahap *prototype* kepada pengguna. Tahapan pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Usability Testing* dengan menyuguhkan SEQ (*Single Ease Question*) untuk mengetahui hasil UX *usability*, yang merupakan salah satu teknik pengujian yang digunakan untuk mengukur seberapa mudah suatu tugas bagi pengguna setelah menyelesaikannya (Widiatmoko & Utami, 2022).

### 2.6. Kesimpulan dan Saran

Dilakukan penarikan kesimpulan dan saran dari hasil keseluruhan penelitian. Kesimpulan dan saran ini dapat digunakan untuk menjadi acuan pada penelitian selanjutnya dan bertujuan untuk memperbaiki kesalahan atau kekurangan yang terdapat pada penelitian ini.

#### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan dari penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut.

#### 3.1. Empathize

Pada tahapan *empathize* merupakan tahapan awal dalam melakukan perancangan ulang desain *website* Promedika. Tahapan ini dilakukan pengumpulan data dan informasi kebutuhan dan permasalahan pengguna (Surachman *et al.*, 2022). Adapun *output* yang dihasilkan pada tahapan ini yaitu hasil data observasi dan wawancara dengan pihak Promedika dan pengguna dari *website* Promedika, serta hasil analisa penyusunan *user persona* pengguna *website*.

### 3.1.1. Observasi dan Wawancara

Untuk metode observasi dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan melakukan analisa dan mencoba secara langsung website tersebut, serta mengumpulkan website kompetitor yang bergerak di bidang usaha serupa untuk dianalisis (competitive analysis) sebagai pembanding berdasarkan kelebihan dan kekurangan pada fitur-fitur yang ada pada website Promedika maupun website kompetitor yang nantinya dapat dijadikan bahan acuan untuk solusi perancangan ulang desain UI/UX website. Tabel 1 merincikan kesimpulan yang didapatkan dari melakukan observasi dan wawancara.



#### Hasil Observasi dan Wawancara

N 0.

- I. Dibutuhkan perbaikan navigasi pada halaman utama *website* dengan menambahkan tombol pencarian agar memudahkan pengguna untuk mencari informasi yang diinginkan.
- 2. Dibutuhkan perbaikan pada desain *landing page* dengan dapat menampilkan perusahaan ini tentang apa, dan produk-produk apa saja yang dijual.
- 3. Pada halaman 'Menjadi *Supplier*' perlu ditambahkan alur bagaimana *user* dapat menjadi *supplier*, dan *benefit* atau manfaat seperti apa yang akan didapat saat menjadi *supplier*.
- 4. Dibutuhkan penambahan fitur '*Chat*' pada menu 'Kontak' agar memudahkan *user* dalam berkomunikasi langsung dengan admin *website*.
- 5. Dibutuhkan penambahan fitur '*Chat*' pada menu 'Toko' untuk media komunikasi *user* dengan admin *website* mengenai informasi produk-produk yang dijual.
- 6. Dibutuhkan perbaikan navigasi dan elemen-elemen pada fitur 'Toko' untuk memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi di dalamnya.
- 7. Dibutuhkan penambahan fitur 'Perbandingan Produk' pada menu 'Toko' untuk dapat memberikan informasi kepada pengguna mengenai perbandingan detail dan spesifikasi produk yang dipilih untuk mengetahui perbedaan dari produk-produk tersebut.
- 8. Dibutuhkan penambahan fitur 'Promo' pada menu 'Toko' untuk dapat memberikan informasi kepada pengguna mengenai produk apa saja yang sedang ada promo, agar memudahkan pengguna dalam mencari produk yang sedang promo.
- 9. Dibutuhkan penambahan fitur 'Status Pesanan' pada menu 'Toko' untuk dapat memberikan informasi kepada pengguna mengenai status pesanan, agar memudahkan pengguna dalam mengetahui lokasi pesanan berada.
- 10 Dibutuhkan penambahan fitur 'Ketersediaan Produk' pada menu 'Toko' untuk memudahkan pengguna mengetahui ketersediaan dari produk tersebut sebelum membelinya.
- Dibutuhkan penambahan fitur 'Ulasan dan Penilaian' pada menu 'Toko' untuk memudahkan pengguna dalam melihat *review* dan penilaian dari produk tersebut.

Sumber: data primer

Tabel 1 merupakan data temuan atau kesimpulan yang dapat digunakan untuk menganalisa permasalahan di tahapan selanjutnya yaitu pada tahapan *define*. Temuan data atau kesimpulan tersebut dapat dijadikan dasar untuk menyusun *pain point* pada tahapan *define*.

#### 3.1.2. User Persona

Dari hasil melakukan pengumpulan data wawancara, didapatkan data pengguna website, sehingga dari data pengguna tersebut dapat menyusun sebuah user persona. User Persona mencakup ringkasan data informasi pengguna. Penyusunan user persona bertujuan untuk mengelompokkan pengguna terhadap penggunaan website Promedika (Karnawan et al., 2021). Berikut merupakan hasil yang didapatkan dalam melakukan penyusunan user persona.



**Gambar 2:** User Persona Sumber: data primer



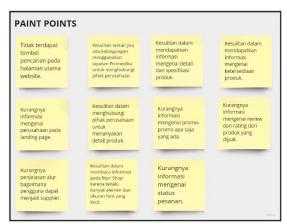
*User persona* pada Gambar 2 merupakan salah satu pengguna *website*, yaitu Cahyo Wibisono berusia 25 tahun dan seorang pelanggan dengan pekerjaan sebagai dokter hewan. Cahyo seorang dokter hewan yang membutuhkan alat kesehatan dengan kualitas yang baik dan terpercaya untuk kebutuhan praktiknya.

#### 3.2. Define

Pada tahapan define dilakukan pendefinisian masalah berdasarkan hasil yang telah didapatkan pada tahapan sebelumnya yaitu empathize. Tahapan ini dilakukan dengan menyusun pain point, affinity diagram, dan how might we (HMW). Adapun output yang dihasilkan pada tahapan ini yaitu hasil analisa dari penyusunan pain point, hasil analisa dari penyusunan affinity diagram, dan hasil analisa dari penyusunan how might we (HMW).

# 3.2.1. Pain Point

Pain point merupakan permasalahan yang dirasakan dan sedang dihadapi oleh pengguna. Tujuan penyusunan pain point untuk mendefinisikan permasalahan dari data yang ditemukan pada tahapan sebelumnya (Fahrudin & Ilyasa, 2021).

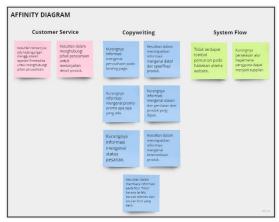


**Gambar 3:** Pain Points Sumber: data primer

Gambar 3 merupakan hasil penyusunan *pain points*. Terdapat 11 *pain points* yaitu kumpulan permasalahan yang telah dikumpulkan melalui observasi dan wawancara.

### 3.2.2. Affinity Diagram

Penyusunan *affinity diagram* dilakukan dengan tujuan untuk mengelompokkan permasalahan yang telah ditemukan dari hasil penyusunan *pain points* yang ada.

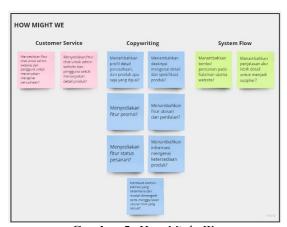


**Gambar 4:** Affinity Diagram Sumber: data primer

Gambar 4 menunjukkan hasil penyusunan *affinity diagram*. Pengelompokkan permasalahan terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu *customer service*, *copywriting*, dan *system flow*.

### 3.2.3. How Might We

Penyusunan how might we (HMW) dilakukan untuk memudahkan atau men-trigger desainer/peneliti nantinya untuk menemukan ide-ide solusi untuk setiap permasalahan/pain point yang sudah dikelompokkan sebelumnya pada tahapan affinity diagram. HMW nantinya akan berbentuk seperti kalimat pertanyaan dimana kalimat pertanyaan tersebut dibuat berdasarkan pain points yang telah ditemukan (Fahrudin & Ilyasa, 2021). Gambar 5 merupakan hasil penyusunan how might we berupa beberapa pertanyaan yang didapatkan dari setiap masing-masing kelompok permasalahan yang ada.



**Gambar 5:** How Might We Sumber: data primer

#### 3.3. Ideate

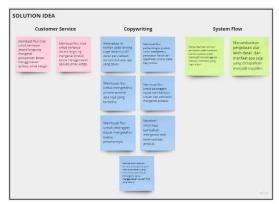
Dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan pengguna yang dituangkan ke dalam bentuk sebuah ide-ide dan solusi terhadap permasalahan yang sudah dianalisa di tahapan sebelumnya. Adapun teknik yang digunakan pada tahapan ideate, yaitu solution idea, prioritization idea, dan perancangan user flow (Fahrudin & Ilyasa, 2021). Adapun output



yang dihasilkan pada tahapan ini yaitu hasil penyusunan solution idea, penyusunan prioritization idea, dan perancangan user flow.

# 3.3.1. Solution Idea

Solution idea merupakan hasil ide solusi yang ditemukan dari hasil menjawab penyusunan how might we. Solution idea dilakukan untuk menjawab setiap permasalahan yang telah ditemukan di tahapan sebelumnya (Fahrudin & Ilyasa, 2021). Gambar 6 merupakan hasil penyusunan solution idea. Didapatkan 11 ide solusi di masing-masing kelompok pada setiap penyusunan how might we.



**Gambar 6:** Solution Idea Sumber: data primer

### 3.3.2. Prioritization Idea

Penyusunan *prioritization idea* ini dilakukan untuk menyusun urutan ide-ide mana saja yang akan dieksekusi terlebih dahulu berdasarkan kriteria *user value* dan *effort* yang dibutuhkan.



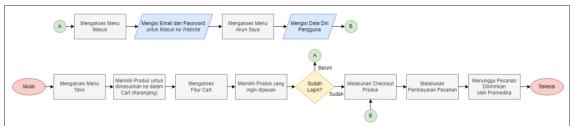
**Gambar 7.** Prioritization Idea Sumber: data primer

Mengacu pada Gambar 7 hasil penyusunan *prioritization idea* terbagi menjadi 4 kategori berdasarkan kriteria *user value* dan *effort*, yaitu *do now*, *do next*, *do later* dan *don't do*. Kategori *do now*, menjadi prioritas utama untuk mengeksekusi pengerjaan desain solusi yang akan dihasilkan, selanjutnya *do next*, kemudian *do later* (ProductPlan, 2022).



#### *3.3.3.* User Flow

Adapun jenis user flow yang digunakan pada penelitian ini yaitu task flow. Task flow merupakan langkah-langkah atau alur yang dikerjakan oleh user untuk suatu tugas tertentu. Penyusunan task flow dilakukan dengan tujuan untuk mendefinisikan alur penggunaan website saat ini. Gambar 8 merupakan salah satu task flow yang dirancang, yaitu task flow untuk alur proses pemesanan produk. Alur proses ini dimulai dari user mengakses menu toko hingga user menunggu pesanan dikirimkan oleh Promedika.



Gambar 8: Task Flow Pemesanan Produk Sumber: data primer

#### 3.4. Prototype

Tahapan ini dilakukan untuk memulai melakukan desain tampilan antarmuka (UI) ke dalam bentuk *high fidelity*. *Tool* yang digunakan dalam melakukan desain tampilan antarmuka ini yaitu *Figma*. Adapun aktivitas yang dihasilkan pada tahapan ini yaitu pembuatan UI *style guideline* dan desain *mock-up* (*high fidelity*).

### 3.4.1. UI Style Guideline

Sebelum melakukan desain *mock-up website* Promedika, dilakukan terlebih dahulu penyusunan UI *style guideline* untuk membantu dalam mengerjakan desain *mock-up* UI-nya nantinya. Tujuan penyusunan UI *style guideline* ini agar seluruh isi konten atau komponen-komponen seperti *button, text, color,* dan *text field* pada desain UI-nya nanti dapat terlihat konsisten sesuai dengan UI *style guideline* yang telah dibuat (Reynaldi & Setiyawati, 2022).

# 3.4.2. Desain Mock-Up

Pada tahapan ini, dilakukan pembuatan desain *mock-up* UI *website* Promedika yang sudah terdiri dari komposisi warna, gambar atau ilustrasi, tata letak, dan tulisan. Didapatkan 9 hasil desain UI yang telah didesain untuk *website* Promedika. *Mock-up* yang dihasilkan saat ini sebelum dilakukan pengujian terhadap solusi desain yang telah dibuat kepada pengguna.

Menu Halaman Utama (*Landing Page*)
 Tampilan awal dari pengguna pertama kali mengakses hasil prototipe *redesign website* Promedika. Hasil rekomendasi untuk halaman utama dapat dilihat pada Gambar 9.





**Gambar 9:** Tampilan Rekomendasi Menu *Landing Page*Sumber: data primer

# 2) Menu Menjadi Supplier

Menu Menjadi *Supplier* merupakan halaman yang berisi informasi mengenai petunjuk untuk menjadi *supplier*, *benefit* atau manfaat apa saja yang didapatkan saat menjadi *supplier*, dan *form* untuk menjadi *supplier* (lihat Gambar 10).



**Gambar 10:** Tampilan Rekomendasi Menu Menjadi *Supplier Sumber: data primer* 

## 3) Menu Kontak

Menu kontak merupakan halaman yang berisi informasi mengenai alamat toko Promedika dan terdapat fitur *chat* secara langsung antara admin *website* dengan pengguna *website* (ditunjukkan pada Gambar 11).

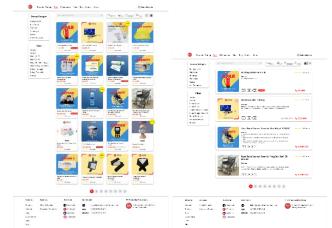




**Gambar 11**: Tampilan Rekomendasi Menu Kontak Sumber: data primer

### 4) Menu Toko

Menu toko merupakan halaman yang berisi informasi mengenai produk-produk apa saja yang dijual. Menu toko ini terdapat dua tampilan, yaitu *grid* dan *list*. Hasil tampilan rekomendasi ditunjukkan pada Gambar 12.



**Gambar 12:** Tampilam Rekomendasi Menu Toko *Sumber: data primer* 

### 5) Menu Detail Produk

Menu Detail Produk merupakan halaman yang berisi informasi mengenai produk-produk apa saja yang dijual (Lihat Gambar 13).





**Gambar 13:** Tampilan Rekomendasi Menu Detail Produk Sumber: data primer

6) Fitur 'Chat' pada Menu Toko

Fitur *chat* pada menu Toko merupakan halaman yang berisi kolom *chat* yang dapat digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan admin *website* untuk menanyakan terkait produk (Lihat Gambar 14).



**Gambar 14:** Tampilan Rekomendasi Fitur '*Chat*' pada Menu Toko *Sumber: data primer* 

7) Menu Wishlist

Menu *Wishlist* merupakan halaman yang berisi informasi mengenai produk-produk apa saja yang disukai oleh pengguna (ditampilkan pada Gambar 15).



**Gambar 15:** Tampilan Rekomendasi Menu *Wishlist Sumber: data primer* 

8) Menu Keranjang (*Cart*)

Menu *Cart* merupakan halaman yang berisi informasi mengenai produk-produk apa saja yang dimasukkan oleh pengguna ke dalam keranjang (Lihat Gambar 16).



**Gambar 16:** Tampilan Rekomendasi Menu Keranjang (*Cart*) *Sumber: data primer* 

9) Menu Perbandingan Produk (*Compare Product*)
Menu perbandingan produk merupakan halaman yang berisi informasi mengenai produk-produk apa saja yang dipilih oleh pengguna untuk dilakukan perbandingan antar produk (Lihat Gambar 17).



**Gambar 17:** Tampilan Rekomendasi Menu Perbandingan Produk *Sumber: data primer* 

#### 3.4.3. Prototyping

Setelah selesai dilakukan pembuatan desain *mock-up*, selanjutnya adalah melakukan *prototyping* terhadap solusi desain yang telah dibuat. *Prototyping* dilakukan untuk dapat diuji cobakan hasil desain *mock-up* yang telah dibuat kepada pengguna pada tahapan *testing*.

#### 3.5. Test

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Usability Testing* yaitu SEQ (*Single Ease Question*) untuk mengetahui hasil UX *usability*. SEQ adalah teknik pengukuran berdasarkan seberapa sulit skenario tugas bagi pengguna untuk dilakukan. Setelah menyelesaikan skenario tugas yang diberikan, pengguna berpartisipasi dalam pengujian SEQ dan kemudian menilai kesulitan tugas menggunakan skala *Likert*, dari 1 hingga 7. Jumlah nilai hasil SEQ terbagi menjadi 2 yaitu jika nilai yang kurang atau buruk dengan nilai mulai dari 1 - 4, sedangkan untuk nilai yang bisa dikatakan baik atau berhasil yaitu pada nilai 5 - 7 (Reynaldi & Setiyawati, 2022). Selain menggunakan SEQ, pada tahapan ini juga menggunakan metode wawancara untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna. Pengujian ini dilakukan kepada 5 orang responden.

# 3.5.1. Hasil Pengujian Task

Pada tahapan ini dilakukan pengujian *task* terhadap *prototype* yang telah dibuat kepada 5 responden. Tabel 2 menunjukkan hasil pengujian terhadap *task* yang sudah dikerjakan.

**Tabel 2:** Hasil Pengujian *Task* dengan SEQ (*Single Ease Question*)

		R	espond			
Task	1	2	3	4	5	Rata-Rata
T1	7	6	7	5	5	6
T2	7	7	6	6	6	6,4
Т3	6	7	6	6	7	6,4



T4	7	7	7	7	6	6,8
T5	6	6	7	7	7	6,6
Т6	6	6	5	6	7	6
T7	7	6	7	7	6	6,6
T8	7	7	6	7	7	6,8
Т9	7	7	7	6	7	6,8

Sumber: data primer

Dapat dilihat pada tabel 2 di atas yang merupakan hasil pengumpulan dan pengolahan data yang dilakukan ketika melakukan *usability testing* terhadap *prototype* yang telah dibuat untuk aspek kemudahan. Didapatkan hasil solusi desain dengan tingkat kemudahan penggunaan yang baik berdasarkan hasil pengujian *usability* dengan nilai rata-rata dari 6 sampai dengan 6,8.

# 4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah ditemukan permasalahan pada website yang terbagi menjadi 3 kategori permasalahan, yaitu customer service, copywriting, dan system flow. Penelitian ini menghasilkan rekomendasi solusi desain yang dihasilkan berdasarkan analisa permasalahan dan solusi ide yang telah dibuat dari segi aspek kemudahan, yaitu menghasilkan hasil solusi desain sebanyak 9 menu yang memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik berdasarkan hasil pengujian usability dengan metode SEQ (Single Ease Question) terhadap 9 task yang dikerjakan oleh 5 responden dengan nilai rata-rata dari 6 sampai dengan 6,8.

Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini, yaitu untuk pengembangan selanjutnya dapat dilakukan evaluasi terhadap solusi desain yang telah dibuat menggunakan metode *usability metric* yang lain seperti SUS (*System Usability Scale*), UEQ (*User Experience Questionnaire*), dan *usability metric* lainnya atau bisa menggunakan *tools usability* yang tersedia di internet seperti *maze*, *zyro* dan *tools* lainnya yang memiliki perhitungan yang lebih akurat seperti ada perhitungan waktu.

#### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Pihak Promedika Mitra Utama serta pihak-pihak lain yang terlibat dalam penelitian ini.

#### REFERENSI

- Anastasia, L. (2018). *Tahap Idea dalam Design Thinking*. Medium. https://medium.com/@lilyanastasia75/tahap-idea-dalam-design-thinking-9a6e69d2061a
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi "Nugas" Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44.
- Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2021). Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking pada Prototype Aplikasi Cleanstic. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 61–66.
- Nurjanah, S., Nurjannah, N., & Kristiani, S. P. (2022). Perancangan UI/UX Menggunakan Design Thinking Untuk Organisasi Kampus Daerah Purwakarta. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, *14*(1), 2442–2449. http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index
- ProductPlan. (2022). 2×2 Prioritization Matrix. ProductPlan. https://www.productplan.com/glossary/2x2-prioritization-matrix/



- Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117.
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan Ui/Ux Fitur Mentor on Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 835–849. https://doi.org/10.29100/jipi.v7i3.3109
- Surachman, C. S., Andriyanto, M. R., Rahmawati, C., & Sukmasetya, P. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in. *Jurnal TeIKa*, 12(2), 157–169.
- Utama, P. M. (2021). *Promedika Mitra Utama*. Promedika Mitra Utama. https://promedikamitrautama.odoo.com/Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *Jurnal Teknoinfo*, 19(1), 120–136.