

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DESAIN *WEBSITE* AESIA
DENGAN METODE *DESIGN THINKING*
(STUDI KASUS: LMAN)**



Nama : Yusuf Akbar Wibisono
NIM : 19523114

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DESAIN WEBSITE AESIA
DENGAN METODE *DESIGN THINKING*
(STUDI KASUS: LMAN)**

TUGAS AKHIR JALUR MAGANG



الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

Yogyakarta, 13 September 2023

Pembimbing,

(Dr. Syarif Hidayat, S. KOM., M.I.T)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DESAIN WEBSITE AESIA
DENGAN METODE *DESIGN THINKING*
(STUDI KASUS: LMAN)**

TUGAS AKHIR JALUR MAGANG

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 13 September 2023

Tim Penguji

Dr. Syarif Hidayat, S. KOM., M.I.T

Anggota 1

Novi Setiani, S.T., M.T

Anggota 2

Andhik Budi Cahyono, S.T., M.T.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M. Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yusuf Akbar Wibisono
NIM 19523114

Tugas akhir dengan judul:

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DESAIN WEBSITE AESIA
DENGAN METODE *DESIGN THINKING*
(STUDI KASUS: LMAN)**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 September 2023



(Yusuf Akbar Wibisono)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah SWT karena dengan segala nikmat dan kesempatan yang telah diberikan kepada saya untuk dapat menyelesaikan tugas akhir saya yang berjudul “Perancangan Ulang UI/UX Desain *Website* AESIA Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: LMAN)” dengan segala kekurangannya. Laporan tugas akhir ini saya persembahkan untuk seluruh keluarga dan kerabat dekat saya yang telah mendukung serta membantu secara mental, finansial, dan doa selama saya menempuh pendidikan di jurusan Informatika FTI UII.

HALAMAN MOTO

“Usaha dan Keberanian tidak cukup tanpa adanya tujuan dan arah perencanaan”

– John F. Kennedy

“Aku lebih percaya pada keberuntungan dan aku merasa semakin keras bekerja semakin aku memilikinya”

– Thomas Jefferson

“Jika anda menang, anda tak perlu menjelaskannya dan jika anda kalah, anda seharusnya tidak berada disana untuk menjelaskannya”

– Adolf Hitler

KATAPENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Penulis panjatkan puji syukur serta nikmat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir. Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan mata kuliah skripsi di Fakultas Teknologi Industri Jurusan Informatika serta untuk melaporkan kegiatan penelitian yang dilaksanakan di Lembaga Manajemen Aset Negara selama proses magang.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, tentu tak lepas dari pengarahan berbagai pihak. Maka penulis ucapkan rasa hormat dan terimakasih kepada pihak– pihak yang telah membantu dalam kegiatan hingga proses pembuatan laporan magang ini. Pihak– pihak yang terkait diantaranya sebagai berikut:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Seluruh dosen penulis di Fakultas Teknologi Industri.
3. Bapak Dr. Syarif Hidayat, S.KOM., M.I.T. selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Ihsan Arsyandi selaku pembimbing di Lembaga Manajemen Aset Negara.
5. Pegawai Lembaga Manajemen Aset Negara yang tulus memberikan arahan dan pengalaman kepada penulis.
6. Orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan doa yang tidak henti dipanjatkan kepada penulis.
7. Teman teman penulis yang selalu membantu selama perkuliahan dan penyusunan laporan magang.
8. Althaf Zaidane Zarathustra yang selalu mendukung, membantu, mengarahkan, dan menemani penulis selama hidupnya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam pembuatan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis menerima segala bentuk saran guna menyempurnakan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 13 September 2023



(Yusuf Akbar Wibisono)

SARI

Pemanfaatan teknologi pada era digital ini memiliki peran penting untuk menunjang aktivitas dan kegiatan manusia yaitu mudahnya menyampaikan pesan atau informasi kepada masyarakat dengan cepat. Salah satunya adalah penggunaan *website*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX Desain *website* AESIA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design thinking* yang meliputi *empathy*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Hasil dari penelitian ini adalah (1) Perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi AESIA dengan mengimplementasikan metode *design thinking*, penulis dapat lebih bebas mengembangkan aplikasi yang cocok dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Metode ini juga memungkinkan penulis untuk dapat menyusun, dan menyajikan informasi dengan akurat serta mengimplementasikan fitur-fitur yang perlu didapatkan. (2) Hasil pengujian dengan metode *system usability scale* mendapatkan hasil penilaian sus bernilai 97,2%, artinya pengguna dalam pengujian rancangan antarmuka aplikasi AESIA membuktikan bahwa rancangan antarmuka aplikasi AESIA dapat digunakan, dipahami, dan dipelajari oleh calon pengguna.

Kata Kunci: AESIA, UI, UX, Website

GLOSARIUM

<i>User Interface</i>	Berkaitan dengan tampilan visual dan interaksi pengguna dengan suatu produk digital.
<i>User Experience</i>	Berkaitan dengan keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk digital.
<i>Design Thinking</i>	Metodologi yang berfokus pada pemecahan masalah dengan cara kreatif dan inovatif yang berpusat pada kebutuhan pengguna.
<i>Usability</i>	Kualitas yang mengukur seberapa mudah dan efektif pengguna dapat berinteraksi dengan suatu sistem atau produk.
<i>Moodboard</i>	kumpulan gambar, font, atau objek lain yang digunakan sebagai panduan dalam pembuatan desain.
<i>Style Guideline</i>	Style guideline berisi panduan implementasi khusus, referensi visual, dan prinsip desain untuk membuat antarmuka atau hasil desain lainnya.
<i>Prototype</i>	Model asli yang menjadi contoh dan memberikan gambaran kepada pengguna terkait sistem yang akan dikembangkan.
<i>Wireframe</i>	Sebuah kerangka desain dari suatu produk dan pembuatannya dilakukan pada awal perancangan produk.
<i>User Flow</i>	Urutan langkah yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan suatu produk untuk menyelesaikan tugas pengguna.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMANPERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATAPENGANTAR	vii
SARI.....	viii
GLOSARIUM	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup	6
1.3 Tujuan	6
1.4 Manfaat	6
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.1.1 Aset Ekonomi Strategis Indonesia (AESIA).....	8
2.1.2 <i>User Interface (UI)</i>	8
2.1.3 <i>User Experience (UX)</i>	10
2.1.4 <i>Design Thinking</i>	12
2.1.5 <i>Usability</i>	15
2.1.6 <i>Moodboard</i>	16
2.1.7 <i>Style Guideline</i>	16
2.1.8 <i>User Flow</i>	16
2.1.9 <i>Wireframe</i>	16
2.1.10 <i>Prototype</i>	17
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	18
3.1 Aktivitas Magang.....	18

	xi
3.2 Pelaksanaan Proyek.....	18
3.2.1 <i>Empathy</i>	18
3.2.2 <i>Define</i>	20
3.2.3 <i>Ideate</i>	21
3.2.4 <i>Prototype</i>	22
3.2.5 <i>Test</i>	23
3.3 Hasil Proyek.....	24
3.3.1 Hasil <i>Empathy</i>	24
3.3.2 Hasil <i>Define</i>	27
3.3.3 Hasil <i>Ideate</i>	27
3.3.4 Hasil <i>Prototype</i>	31
3.3.5 Hasil <i>Test</i>	33
BAB IV REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG	36
4.1 Relevansi Akademik.....	36
4.2 Manfaat Magang	36
4.3 Kendala, Hambatan, dan Tantangan	37
4.4 Kontribusi Selama Magang	38
BAB V PENUTUP	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Timeline</i> Kegiatan	18
Tabel 3. 2 Contoh Skenario	23
Tabel 3. 3 Pertanyaan mengenai website AESIA.....	24
Tabel 3. 4 Keterangan bobot nilai.....	24
Tabel 3. 5 Kebutuhan pengguna	27
Tabel 3. 6 Hasil Penilaian Responden	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Gedung Lembaga Manajemen Aset Negara	2
Gambar 1. 2 Lokasi Gedung Lembaga Manajemen Aset Negara.....	2
Gambar 3. 1 <i>Empathy Map</i>	20
Gambar 3. 2 Contoh Persona.....	21
Gambar 3. 3 Contoh <i>User Flow</i>	22
Gambar 3. 4 Contoh <i>Wireframe</i>	22
Gambar 3. 5 <i>Website AESIA</i>	23
Gambar 3. 6 Hasil <i>Empathy Map</i>	26
Gambar 3. 7 Hasil <i>Define</i>	27
Gambar 3. 8 <i>User Flow Login dan Registrasi</i>	28
Gambar 3. 9 <i>User Flow Search</i>	28
Gambar 3. 10 <i>User Flow Pesan</i>	29
Gambar 3. 11 <i>Wireframe Login dan Register 1</i>	30
Gambar 3. 12 <i>Wireframe Login dan Register 2</i>	30
Gambar 3. 13 <i>Wireframe Search</i>	31
Gambar 3. 14 <i>Wireframe Pesan</i>	31
Gambar 3. 15 <i>Prototype Login dan Registrasi</i>	32
Gambar 3. 16 <i>Prototype Search</i>	32
Gambar 3. 17 <i>Prototype Pesan</i>	32

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu media penyampaian informasi suatu instansi pemerintah adalah *website profile*. *Website profile* adalah sebuah *website* yang menampilkan informasi tentang latar belakang sebuah instansi dan berita singkat seputar instansi. Misalnya *website* kementerian pemerintah, tidak hanya digunakan untuk menyebarkan informasi terkait dengan profil kementerian maupun informasi terbaru tentang kementerian pemerintahan. *Website profile* kementerian juga dianggap mampu membangun maupun memberikan kesan baik dan profesional bagi instansi yang memiliki *website* tersebut. Lembaga kementerian dalam kegiatan penyampaian informasi masih perlu berinteraksi dan bersosialisasi agar lebih dikenal oleh masyarakat luas yaitu dengan cara memberikan informasi secara lengkap, detail dan jelas mengenai profil instansi tersebut (Pratama dan Gusfa, 2022).

Situs web (*website*) adalah sekumpulan halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, maupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat internet yang dikenali sebagai URL. Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di internet disebut pula sebagai *World Wide Web* atau lebih dikenal dengan singkatan WWW. Meskipun setidaknya halaman beranda situs internet umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada praktiknya tidak semua situs memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya, beberapa situs web mewajibkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota, atau bahkan meminta pembayaran untuk dapat menjadi anggota untuk dapat mengakses isi yang terdapat dalam situs web tersebut, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surel (e-mail), dan lain-lain. Pembatasan-pembatasan ini umumnya dilakukan karena alasan keamanan, menghormati privasi, atau karena tujuan komersial tertentu.

Rancangan antarmuka pengguna atau yang biasa disebut *User Interface* merupakan komponen yang paling utama karena bertugas menghubungkan pengguna dengan informasi yang dibutuhkan dari sistem itu sendiri. Masing-masing sistem yang dikembangkan oleh *Developer* tentunya mempunyai kekhususan tersendiri dalam hal desain antarmuka yang juga disesuaikan dengan kebutuhan user selain juga mengadaptasi konteks sistem serta aktivitas sistem tersebut. Dunia desain antarmuka aplikasi tentu tidak lepas dari masalah *User Interface*

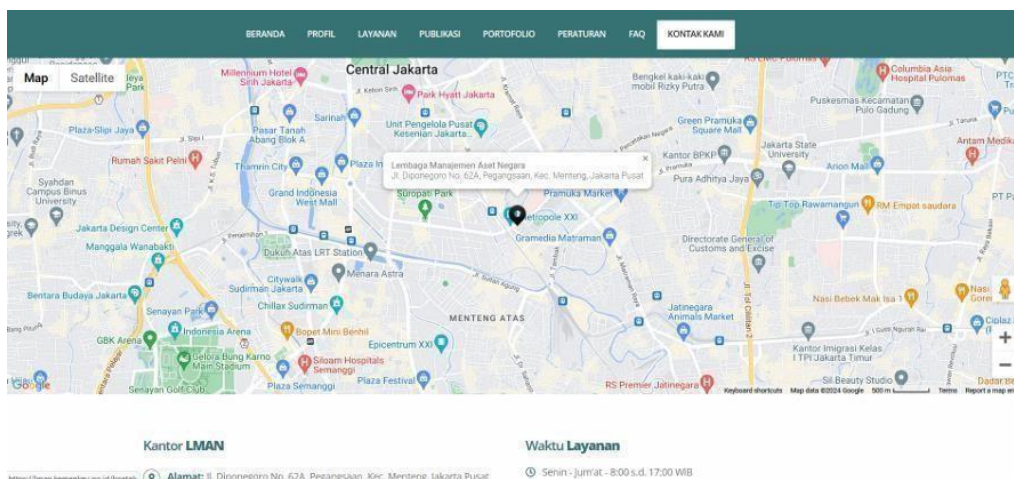
(UI) dan *User Experience* (UX) karena kedua komponen tersebut merupakan kunci dari keberhasilan suatu *website*. Untuk mengetahui apakah aplikasi sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau belum maka dibutuhkan suatu testing terhadap *website* tersebut.

Lembaga Manajemen Aset Negara (LMAN) merupakan unit organisasi non eselon di lingkungan Kementerian Keuangan yang menerapkan pengelolaan keuangan badan layanan umum yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Menteri Keuangan melalui Direktur Jenderal Kekayaan Negara. Pengelola aset negara memiliki dinamika menantang. Di awal pembentukan LMAN mandat utama yang diberikan adalah sebagai operator pengelola barang dan mengoptimalkan aset negara yang dianggap belum terealisasi secara optimal.

Lembaga Manajemen Aset Negara (LMAN) berlokasi pada Jl. Pangeran Diponegoro No. 62A 9, RT.09/RW.02, Pegangsaan, Kecamatan Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10320. Lantai 3A, DOTI (Dukungan Organisasi dan Teknik Informatika).



Gambar 1. 1 Gedung Lembaga Manajemen Aset Negara



Gambar 1. 2 Lokasi Gedung Lembaga Manajemen Aset Negara

Lembaga Manajemen Aset Negara (LMAN) memiliki tujuan dan fungsi memberikan pelayanan pengelolaan aset (khususnya properti) kepada publik baik pemerintah, swasta, maupun masyarakat luas secara cepat, tepat, optimal, dan akuntabel. Pelayanan ini diakses melalui website LMAN bernama AESIA (solusi properti). Aset Ekonomi Strategis Indonesia (AESIA) merupakan *platform* properti di bawah pengelolaan Kementerian Keuangan yang bertujuan untuk memanfaatkan aset negara secara optimal, menyediakan solusi properti bagi masyarakat dan dunia usaha dengan mengedepankan transparansi, akuntabilitas, dan keberlanjutan. Maka dari itu, Lembaga Manajemen Aset Negara (LMAN) membutuhkan peranan IT sebagai pembuatan *website* AESIA tersebut. Dimana, bersamaan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, LMAN selalu mengusahakan pelayanan yang optimal melalui websitenya. Untuk itu, LMAN melakukan perancangan ulang (*re-design*) UI/UX pada website sebagai salah satu bentuk mengoptimalkan pelayanan informasi mengenai pengelolaan aset kepada publik. Penulis melaksanakan magang di Lembaga Manajemen Aset Negara selama enam bulan terhitung dari bulan Oktober 2022 sampai bulan Maret 2023 sebagai *Designer User Interface/User Experience (UI/UX)*. Tepatnya membuat desain ulang untuk *website* Lembaga Manajemen Aset Negara yaitu website AESIA yang bergerak dibidang properti.

Untuk membuat website langkah pertama yaitu membuat desain *User Interface*. *User Interface* adalah bagian visual dari *website*, aplikasi *software* atau *device hardware* yang memastikan bagaimana seorang user berinteraksi dengan aplikasi atau *website* tersebut serta bagaimana seorang user berinteraksi dengan aplikasi atau *website* tersebut serta bagaimana informasi ditampilkan di layarnya. *User Interface* sendiri menggabungkan konsep desain visual, desain interaksi, dan infrastruktur informasi. Dunia desain antarmuka aplikasi tentu tidak lepas dari masalah *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*.

User Interface adalah desain antarmuka untuk mesin dan perangkat lunak, seperti komputer, peralatan rumah tangga, perangkat *mobile*, dan perangkat elektronik lainnya, dengan fokus pada memaksimalkan pengalaman pengguna, *User Experience* adalah proses meningkatkan kepuasan pengguna (pengunjung *website*) dalam meningkatkan kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk. Karena kedua komponen tersebut merupakan kunci dari keberhasilan suatu *website*.

Pemanfaatan teknologi pada era digital ini memiliki peran penting untuk menunjang aktivitas dan kegiatan manusia. Salah satunya ialah mudahnya menyampaikan pesan atau informasi kepada masyarakat dengan cepat. Banyak media yang dapat digunakan, salah satunya ialah *website*. *Website* merupakan suatu halaman yang dapat kita akses menggunakan perangkat

apapun seperti ponsel, laptop, tablet, komputer, atau perangkat yang lain selama terhubung dengan koneksi internet. *Website* sangat banyak digunakan oleh instansi ataupun organisasi ataupun bidang lainnya untuk mencapai tujuan mereka.

Berdasarkan *website* LMAN sebelumnya, perancangan desain ulang UI/UX pada *website* LMAN dilakukan untuk menghasilkan sebuah *website* yang lebih *simple*, informatif, fleksibel, dan mudah diakses oleh publik. Sidebar perancangan UI/UX *website* LMAN ini adalah tampilan beranda, informasi mengenai properti, berita properti, profil AESIA, layanan konsultasi, dan informasi kontak AESIA. Pada bagian beranda dan properti, publik dapat mencari jenis properti beserta lokasi yang dicari. Bagian berita properti berisi informasi mengenai properti yang disewakan atau dimanfaatkan. Kemudian pada layanan konsultasi disajikan layanan konsultasi riset dan jasa konsultasi *arranger* dengan pilihan konsultan ahli. Tampilan antarmuka cukup mengikuti perkembangan template desain *website* sehingga *website* lebih menarik.

Model yang digunakan dalam proses desain ulang yaitu dengan pendekatan *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan desain yang berpusat pada manusia atau human centris untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. *Design Thinking* menurut “*Interaction Design Foundation*” adalah proses yang dilakukan secara berulang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang permasalahan, serta menciptakan solusi. Sedangkan “*Career Foundry*” mengatakan, *Design Thinking* adalah sebuah ideologi maupun proses untuk memecahkan masalah kompleks yang menitikberatkan kepentingan pengguna. Sederhananya, *Design Thinking* merupakan pendekatan atau metode pemecahan masalah baik secara kognitif, kreatif, maupun praktis untuk menjawab kebutuhan manusia sebagai pengguna.

Design Thinking meliputi proses-proses seperti analisis konteks penemuan, dan pembedaan masalah, pembuatan ide dan solusi, berpikir kreatif, membuat sketsa dan menggambar, membuat model dan membuat prototipe, menguji dan mengevaluasi. Inti dari *Design Thinking* meliputi kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang rumit, mengubah strategi menjadi solusi, menggunakan nalar abduktif dan produktif. Menggunakan media pemodelan non-verbal, grafik atau spasial, misalnya membuat sketsa dan membuat purwarupa. Penggunaan metode *Design Thinking* ini dilakukan dengan mempertimbangkan agar perancangan dapat berpikir *out of the box*. Orang-orang yang menggunakan metodologi ini dapat menemukan cara berpikir yang unik. Metodologi ini menekan kita untuk menganalisis bagaimana perasaan user saat berinteraksi dengan produk secara detail. Metode ini juga bisa dilakukan semua orang. Metodologi yang rumit akan sulit diterapkan dalam tim variatif yang

memiliki orang-orang dengan latar belakang yang beragam. Namun *Design Thinking* dapat mengakomodir berbagai pendapat dari semua anggota tim. Pada metode ini menyediakan data yang saintifik. *Design Thinking* bukanlah proses yang melibatkan desain saja, namun menggunakan desain dan data, menggabungkan keduanya untuk menyelesaikan masalah secara rasional dan analitis.

Penggunaan metode *Design Thinking* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna saat menggunakan website AESIA tersebut. Untuk mendapatkan *feedback* dan menggali permasalahan dilakukan proses *research* dan pengujian. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan didapatkan hasil desain website mencakup *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang mampu menjadi solusi permasalahan yang ada.

User Interface dan *User Experience* (UI/UX) memegang peran penting dalam pembangunan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi harus rapi dan terorganisir. Selain itu, *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun. *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya.

User Interface dan *User Experience* merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses desain suatu produk. *User Interface* atau antarmuka adalah apa yang terlihat dalam pengoperasian suatu program, sedangkan *User Experience* adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program (Wiwesa, 2021). Pengalaman pengguna ditentukan oleh seberapa mudah atau sulitnya saat berinteraksi dengan elemen antarmuka yang telah dibuat oleh desainer UI.

Penggunaan metode *Design Thinking* akan berpengaruh terhadap perancangan *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) suatu produk. Metode *Design Thinking* memiliki serangkaian proses diantaranya, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Setiap proses dalam metode *Design Thinking* digunakan untuk mencari tahu kebutuhan dan permasalahan pengguna, kemudian akan diselesaikan menjadi sebuah solusi yang diterjemahkan dalam bentuk desain antarmuka dan interaksi. Penggunaan metode *Design Thinking* dalam proses desain ulang akan mampu memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna saat menggunakan website AESIA.

1.2 Ruang Lingkup

Pelaksanaan perancangan dan implementasi *User Interface* dan *User Experience* untuk website Lembaga Manajemen Aset Negara dilaksanakan selama kurun waktu selama kurun waktu enam bulan dengan periode Oktober 2022 sampai dengan Maret 2023. Ruang lingkup pada pengerjaan UI/UX untuk *website* AESIA sebagai berikut:

1. Perancangan dan pengembangan desain menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Keberhasilan pengujian perancangan desain menggunakan metode SUS.

1.3 Tujuan

Tujuan dilakukan proses desain ulang *website* AESIA LMAN menggunakan metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut:

1. Mencari dan menentukan kebutuhan pengguna saat melakukan proses *research*.
2. Mengetahui apakah desain yang telah dibuat sesuai dengan tujuan dan dapat menyelesaikan masalah.

1.4 Manfaat

Manfaat dilakukan proses desain ulang *website* dengan metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut:

1. Metode *Design Thinking* merupakan proses yang berpusat pada pengguna, sehingga dalam setiap proses pencarian, penyelesaian, dan pengujian akan melibatkan pengguna secara langsung.
2. Penggunaan metode *Design Thinking* dapat mendorong terciptanya inovasi dalam perancangan ulang *website*.
3. Rangkaian proses dalam metode *Design Thinking* membantu merancang *User Experience* yang terbaik untuk pengguna.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan ini menjelaskan secara keseluruhan dari setiap materi yang terdapat dalam laporan ini. Sistematika penulisan terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan dan menggambarkan latar belakang, ruang lingkup, tujuan, manfaat, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASANTEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas mengenai tinjauan terhadap penelitian yang pernah ada berhubungan dengan apa yang akan dirancang dan diimplementasikan serta teori dasar yang digunakan berhubungan perancangan UI/UX untuk aplikasi serupa.

BAB III PELAKSANAAN MAGANG

Pada bab ini membahas mengenai implementasi terkait hasil desain website AESIA.

BAB IV REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG

Pada bab ini membahas mengenai refleksi baik secara akademik maupun non akademik selama kegiatan magang.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh materi yang telah disajikan pada bab sebelumnya.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Aset Ekonomi Strategis Indonesia (AESIA)

AESIA merupakan kumpulan sumber daya, sektor, atau entitas yang memiliki nilai strategis bagi perekonomian Indonesia. Aset ini mencakup berbagai elemen yang secara signifikan berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi nasional, stabilitas, dan daya saing Indonesia di kancah global. Konsep AESIA sering kali digunakan untuk mengidentifikasi sektor-sektor atau aset yang harus dilindungi, dikelola, dan dikembangkan dengan hati-hati demi kepentingan nasional.

Aset Ekonomi Strategis Indonesia (AESIA) merupakan *platform* properti di bawah pengelolaan Kementerian Keuangan yang bertujuan untuk memanfaatkan aset negara secara optimal, menyediakan solusi properti bagi masyarakat dan dunia usaha dengan mengedepankan transparansi, akuntabilitas, dan keberlanjutan.

Tujuan Pengelolaan AESIA adalah sebagai berikut:

1. Ketahanan Ekonomi

Memastikan bahwa aset-aset strategis ini terlindungi dari pengaruh eksternal yang merugikan.

2. Pertumbuhan Berkelanjutan

Mendorong pemanfaatan aset secara efisien untuk menciptakan nilai tambah.

3. Kemandirian Ekonomi

Mengurangi ketergantungan terhadap pihak luar dengan memperkuat kapasitas nasional.

2.1.2 *User Interface* (UI)

User interface adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. Dapat diartikan bahwa UI merupakan cara pengguna untuk berinteraksi dengan komputer, smartphone, tablet, atau perangkat lainnya berbentuk visual, mampu dimengerti oleh pengguna aplikasi tersebut, dan deprogram sedemikian rupa agar dapat terbaca oleh sistem dan dapat menjalankan perintah yang tepat. (Fadli dan Wibawanto, 2020)

Dirangkum dari Hubspot, UI atau *User Interface* adalah elemen visual yang berguna untuk menghubungkan pengguna (*user*) dengan sistem teknologi. Sistem yang dimaksud umumnya berkaitan dengan aplikasi, *website*, video game, *software*, *hardware*. UI berkaitan dengan bagaimana penyalarsan tombol-tombol yang ada di system tersebut termasuk *scroll bar*, logo, *icon*, dan sejenisnya.

Desain *user interface* yang efektif akan memudahkan aktivitas pengguna sekaligus meningkatkan kepuasan mereka dalam aksesibilitas produk, website, ataupun aplikasi. Menurut *Brandshark*, fungsi dari *user interface*:

1. Meningkatkan konversi pelanggan

User Interface adalah salah satu cara utama untuk meningkatkan traffic menuju website perusahaan/bisnis. Dengan UI yang menarik, pelanggan akan betah berada di website tersebut dan menyelami fitur-fiturnya lebih dalam. Ketertarikan pengunjung itu yang memungkinkan mereka menjadi pelanggan.

2. Membangun kepercayaan sekaligus mendapatkan pelanggan baru

User Interface yang bagus dapat membuat kredibilitas perusahaan meningkat dan memudahkan pelanggan dalam navigasi sekaligus mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Ketika suatu *website* sudah dianggap kredibel, perusahaan lebih mudah mendapatkan pelanggan baru.

3. Meningkatkan retensi pelanggan dan meminimalisir kebingungan

Tugas UI *designer* adalah menyiapkan website dengan rapi, menarik, teratur, dan memecahkan masalah pengunjung. Bayangkan jika suatu *website* tidak memiliki desain yang proporsional dan membingungkan. Pengunjung juga pasti kesulitan mencari apa yang dibutuhkan.

Ada Empat prinsip User Interface menurut Coursera, yaitu:

1. *Consistency* (konsistensi), menggunakan elemen yang umum untuk membuat UI sehingga pemula lebih mudah memperkirakan navigasi. Contohnya, untuk menutup halaman menggunakan tombol X di kanan atas.
2. *Control* (kontrol), membuat pengguna tetap memegang kontrol/kendali di aplikasi atau website untuk memilih page yang mereka suka.
3. *Comfortability* (kenyamanan), pengguna harus mendapatkan pengalaman penggunaan yang mudah dan nyaman.
4. *Cognitive Load* (beban kognitif), membuat *user interface* dengan jelas, singkat, dan padat. Hindari membuat pengguna berpikir terlalu keras ketika membuka *website* atau aplikasi.

2.1.3 User Experience (UX)

User experience adalah persepsi dan respons seseorang terhadap penggunaan sistem, produk, atau layanan. *User experience* merupakan ilmu yang mempelajari apa yang dirasakan pengguna ketika menggunakan suatu sistem sehingga mereka merasa puas setelah menggunakannya (Fadli dan Wibawanto, 2020). *User experience* yang baik juga didukung oleh *user interface* yang baik. *User interface* yang ramah dapat memungkinkan pengguna untuk berinteraksi lebih lama dengan produk yang dibuat. Selain itu, aplikasi yang baik juga harus mudah digunakan, dengan menu yang *user friendly* dan konten yang jelas. Interaksi pengguna, dilakukan langsung di antarmuka pengguna *Digital Saving BRI*, menghasilkan peringkat berdasarkan pengalaman pengguna. *User Experience* adalah salah satu aspek penting dalam pengembangan produk-produk digital di era modern saat ini, seperti *website*, aplikasi pada smartphone, hingga *software* yang ada di dalam komputer, dan lainnya.

User Experience adalah perasaan dari para pengguna dalam menggunakan produk digital. Perasaan tersebut bisa terlihat dari kenyamanan pengguna dalam memakai produk digital dengan lebih mudah dan menyenangkan. *User Experience* adalah hasil dari interaksi dari setiap pengguna yang mengunjungi maupun menggunakan aplikasi dan *website*. *User Experience* atau biasa disingkat dengan UX adalah aspek penting yang berfokus pada pengalaman para user-nya termasuk dari segi respons, emosi, dan persepsi terhadap aplikasi atau itu sendiri. Pengertian *User Experience* didefinisikan menjadi tiga kriteria, yakni: mudah dalam penggunaan, aksesibilitas, dan nyaman dalam penggunaan.

User Experience memiliki berbagai fungsi, diantaranya yaitu:

1. Mempermudah pada pengguna

Pertama, fungsi *user experience* adalah mempermudah penggunaannya dalam menggunakan sebuah aplikasi, karena didalamnya sudah terdapat penilaian dari segi aspek *usability*. Pada zaman sekarang ini, semua software ataupun aplikasi tentunya telah dibuat aspek tersebut agar penggunaannya lebih mudah dalam menggunakannya.

2. Membuat para pengguna tertarik

Selanjutnya, fungsi *user experience* design adalah menarik minat para penggunaannya agar menggunakan aplikasi secara terus menerus. Sebuah aplikasi yang tidak memiliki daya tarik bagi pengguna, pasti akan cepat ditinggalkan atau tidak dilirik sama sekali.

3. Memperluas kesuksesan

Seperti penjelasan sebelumnya, perlu kamu ketahui bahwa pengguna biasanya cepat bosan dan akan segera keluar dari aplikasi-aplikasi yang dalam penggunaannya tidak bisa memberikan pengalaman menarik bagi para penggunanya. Seperti misalnya, aplikasi *WhatsApp* dari masa ke masa dari segi pengguna aplikasi, jumlah pengguna aplikasi tersebut semakin meningkat di kalangan pengguna smartphone karena dalam pengaplikasiannya, para pengguna memperoleh pengalaman yang sangat menarik dalam menggunakannya.

4. Membangun UI yang bagus

User Interface (UI) merupakan hasil dari penerapan *User Experience*. Apabila UX dalam sebuah aplikasi penerapannya sangat diperhatikan, maka desain UI nantinya akan menghasilkan desain yang lebih menarik dan terkesan elegan.

5. Menang dalam persaingan bisnis

Terakhir, fungsi *user experience* adalah dalam penerapan produk-produk digital yang mana tujuan *user experience* adalah untuk bisa menang dalam persaingan bisnis.

Selain untuk memberikan para pengguna pengalaman terbaik dalam menggunakan aplikasi maupun website, ada beberapa manfaat lain dari *User Experience*, yaitu:

1. Mempermudah user dalam penggunaan aplikasi atau *website*

Aplikasi yang dibuat tentu diharapkan bisa memudahkan permasalahan pengguna. Dengan adanya riset UX, nantinya akan diarahkan bagaimana aplikasi dapat lebih mudah digunakan segala usia.

2. Menampilkan informasi yang jelas untuk meminimalisir kesalahpahaman

Di dalam sebuah aplikasi, adanya teks beserta dengan tampilan digunakan sebagai media penyampaian informasi kepada para user. Dengan menimbang bahwa *user experience* adalah sebuah aplikasi dan juga *website*, diharapkan para penggunanya dapat memahami informasi yang ditampilkan dengan benar dan jelas.

3. Menyajikan pengalaman terbaik bagi pengguna

Tujuan *user experience* adalah memberikan yang terbaik bagi setiap penggunanya. Jadi dengan adanya hasil riset UX nantinya akan digunakan oleh tim developer untuk membuat kualitas aplikasi dan website yang jauh lebih baik.

4. Meningkatkan jumlah sales dan engagement

Dengan memberikan kemudahan bagi para pengguna tentunya akan membuat pengguna merasa puas terhadap layanan dan bisnis yang kamu miliki. Selain itu, dengan adanya peningkatan *engagement*, tentunya penjualan akan semakin meningkat.

2.1.4 Design Thinking

Design Thinking adalah salah satu metode yang melibatkan manusia dalam melihat kebutuhan manusia yang terlibat dalam proses pencapaian kebutuhan tersebut untuk menjawab tuntutan sistem yang selalu mempertimbangkan manusia. Ada lima tahapan dalam *design thinking* yaitu, *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Metode ini merupakan metode kreatif karena para pengembang mampu berkreasi dengan ide-ide yang mereka miliki. (Putra dan Indah, 2023).

Design Thinking adalah proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita. Pada saat yang sama, *Design Thinking* menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung. *Design Thinking* berputar di sekitar minat yang mendalam dalam mengembangkan pemahaman dari orang-orang yang menjadi tujuan perancangan produk atau layanan. Hal ini membantu kita mengamati dan mengembangkan empati dengan target pengguna. *Design Thinking* membantu kita dalam proses bertanya: mempertanyakan masalah, mempertanyakan asumsi, dan mempertanyakan keterkaitannya.

Design Thinking sangat berguna dalam mengatasi masalah-masalah yang tidak jelas atau tidak dikenal, dengan melakukan *reframing* masalah dengan cara-cara yang berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dalam *brainstorming*, dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan *prototype* dan *testing*. *Design Thinking* juga melibatkan eksperimen yang sedang berjalan: membuat sketsa, membuat *prototype*, *testing*, dan mencoba berbagai konsep dan ide.

Adapun manfaat desain thinking.

- Memudahkan perusahaan memahami kebutuhan calon pengguna
- Meningkatkan Efisiensi proses desain
- Membantu menciptakan inovasi baru yang berkelanjutan
- Mengurangi resiko kegagalan produk
- Menghemat anggaran perusahaan
- Meningkatkan pendapatan

Berikut adalah proses-proses dalam metode *Design Thinking*:

1. *Empathize*

Empathize Merupakan proses dalam *Design Thinking* dengan melakukan penelitian untuk mengetahui apa yang dilakukan, dikatakan, dipikirkan, dan dirasakan oleh pengguna. Tahap pertama dari proses *Design Thinking* adalah untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang dicoba untuk diselesaikan. Ini melibatkan para ahli konsultasi untuk mencari tahu lebih banyak tentang bidang yang menjadi perhatian melalui pengamatan, keterlibatan, dan empati dengan orang-orang untuk memahami pengalaman dan motivasi mereka sehingga memperoleh pemahaman pribadi yang lebih jelas tentang masalah yang terlibat. Empati sangat penting untuk proses desain yang berpusat pada manusia seperti *Design Thinking*, dan empati memungkinkan pemikir desain untuk mengesampingkan asumsi mereka sendiri tentang dunia untuk mendapatkan wawasan tentang pengguna dan kebutuhan mereka. Ada beberapa cara yang bisa kita lakukan untuk menjalankan tahapan *emphatize* yaitu *observe*, *engage*, dan *immerse*. *Observe* atau observasi berarti kita harus mengamati perilaku dan tindakan konsumen. Hasil observasi perlu ditindaklanjuti dengan tahapan *engage*. *Engage* adalah membangun interaksi langsung dengan konsumen melalui berbagai metode seperti *interview*, *FGD* (*focus group discussion*), kuesioner, dan sebagainya. Cara terakhir pada tahapan *empathize* adalah *immerse* atau berpartisipasi dalam melakukan berbagai kegiatan yang dilakukan konsumen.

2. *Define*

Define merupakan proses menentukan permasalahan pengguna dengan memanfaatkan hasil penelitian dan observasi pada tahap *empathize*. Selama tahap *Define*, kita mengumpulkan informasi yang telah kita buat dan kumpulkan selama tahap *Empathize*. Disinilah kita akan menganalisis pengamatan dan mensintesisnya untuk menentukan masalah inti yang telah diidentifikasi. Kita harus berusaha mengidentifikasi masalah sebagai pernyataan masalah dengan cara yang berpusat pada manusia. Sebagai ilustrasi, alih-alih mengidentifikasi masalah sebagai keinginan atau kebutuhan perusahaan seperti, “Kita perlu meningkatkan pangsa pasar produk makanan di antara remaja perempuan sebesar 5%,” cara yang lebih baik untuk mendefinisikan masalah adalah jadilah, “Gadis remaja perlu makan makanan bergizi agar dapat berkembang, menjadi sehat dan tumbuh”. Tahap *Define* akan membantu para desainer dalam sebuah tim untuk mengumpulkan ide-ide hebat untuk membangun fitur, fungsi, dan elemen lain yang akan memungkinkan mereka untuk menyelesaikan masalah atau, paling tidak, memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan masalah sendiri dengan tingkat kesulitan minimal.

3. *Ideate*

Ideate merupakan proses *brainstorming* ide untuk menangani kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi berdasarkan hasil identifikasi pada tahap *define*. Selama tahap ketiga dari proses *Design Thinking*, desainer siap untuk mulai menghasilkan ide. Kita telah tumbuh untuk memahami pengguna dan kebutuhan mereka di tahap *Empathize*, dan kita telah menganalisis dan mensintesis pengamatan di tahap *Define*, dan berakhir dengan pernyataan masalah yang berpusat pada manusia.

Dengan latar belakang yang kuat, kita dan anggota tim dapat mulai “berpikir di luar kotak” untuk mengidentifikasi solusi baru untuk pernyataan masalah yang dibuat, dan kita dapat mulai mencari cara alternatif untuk melihat masalah. Ada ratusan teknik Ideation seperti *Brainstorm*, *Brainwrite*, *Worst Possible Idea*, dan *SCRAMPER*. Sesi *Brainstorm* dan *Worst Possible Idea* biasanya digunakan untuk

merangsang pemikiran bebas dan untuk memperluas ruang masalah. Penting untuk mendapatkan sebanyak mungkin ide atau solusi masalah. Kita harus memilih beberapa teknik *Ideation* lainnya pada akhir fase *Ideation* untuk membantu kita menyelidiki dan menguji ide-ide kita sehingga kita dapat menemukan cara terbaik untuk memecahkan masalah atau menyediakan elemen-elemen yang diperlukan untuk menghindarinya.

4. *Prototype*

Prototype merupakan proses yang bertujuan untuk memahami komponen mana yang berhasil, dan mana yang tidak. Dalam tahap ini, mulai melakukan pertimbangan dampak dan kelayakan ide melalui umpan balik pada *prototype*. Tim desain akan menghasilkan sejumlah versi produk yang murah dan diperkecil atau fitur spesifik yang ditemukan dalam produk, sehingga mereka dapat menyelidiki solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. *Prototype* dapat dibagikan dan diuji dalam tim itu sendiri, di departemen lain, atau pada sekelompok kecil orang diluar tim desain. Ini adalah fase eksperimental, dan tujuannya adalah untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi selama tiga tahap pertama.

Solusi diimplementasikan dalam *prototype*, dan satu per satu, mereka diselidiki dan diterima, diperbaiki dan diperiksa ulang, dan ditolak berdasarkan pengalaman pengguna. Pada akhir tahap ini, tim desain akan memiliki gagasan yang lebih baik tentang kendala yang melekat pada produk dan masalah yang ada, dan memiliki pandangan yang lebih jelas tentang bagaimana pengguna yang sebenarnya akan berperilaku, berpikir, dan rasakan ketika berinteraksi dengan bagian akhir produk.

5. *Test*

Pada tahap ini dilakukan dengan melakukan pengujian *prototype* dengan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik dan memverifikasi apakah tujuan perancangan telah tercapai. Desainer menguji produk lengkap secara ketat menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama fase *prototyping*. Ini adalah tahap akhir dari design thinking, tetapi dalam proses berulang, hasil yang dihasilkan selama fase *testing* sering digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah dan menginformasi pemahaman pengguna, kondisi penggunaan, bagaimana desainer menguji produk lengkap secara ketat menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama fase *prototyping*.

Test merupakan tahap akhir dari *design thinking*, tetapi dalam proses berulang, hasil yang dihasilkan selama fase *testing* sering digunakan untuk mendefinisikan

kembali satu atau lebih masalah dan menginformasi pemahaman pengguna, kondisi penggunaan, bagaimana orang berpikir, berperilaku, dan merasakan, dan berempati. Bahkan selama fase ini, perubahan dan penyempurnaan dilakukan untuk menyingkirkan solusi masalah dan memperoleh pemahaman sedalam mungkin terhadap produk dan penggunanya. Orang berpikir, berperilaku, dan merasakan, dan berempati. Bahkan selama fase ini, perubahan dan penyempurnaan dilakukan untuk menyingkirkan solusi masalah dan memperoleh pemahaman sedalam mungkin terhadap produk dan penggunanya.

6. *Implement*

Pada tahap ini dilakukan dengan melakukan pengimplentasian seluruh hasil pengamatan hingga pengujian. Ide-ide yang sudah terkumpul akan diimplementasikan secara nyata dalam sebuah desain yang mampu menyentuh pengguna akhir.

2.1.5 *Usability*

Usability adalah tingkat kegunaan suatu produk yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan yang ditentukan secara efektif, efisien, dan memberikan kepuasan (ISO, 1998). *Usability* atau kegunaan berkaitan dengan setiap interaksi manusia dengan sistem, apakah mudah digunakan dan pengalaman ketika menggunakannya (Handiwidjojo & Ernawati, 2016). menjelaskan ada 5 syarat *usability* yang ideal, yaitu: *Learnability* (tingkat kemudahan), *Efficiency* (tingkat efisiensi), *Memorability* (tingkat ingatan), *Errors* (tingkat kesalahan), dan *Satisfaction* (tingkat kepuasan).

Untuk mengetahui tingkat kegunaan (*usability*) suatu produk dapat dilakukan dengan pengujian *usability*. Parameter diperlukan untuk mengetahui tingkat *usability* selama dilakukannya pengujian. Menurut (Handiwidjojo & Ernawati, 2016), terdapat beberapa parameter untuk mengukur *usability* diantaranya:

1. *Success Rate*, mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan semua “tugas” yang ada pada suatu *website*.
2. *The Time a Task Requires*, mengukur waktu yang dibutuhkan oleh seorang pengguna dalam menyelesaikan suatu “tugas” pada *website* tersebut.
3. *Error Rate*, tingkat kesalahan yang dilakukan oleh pengguna pada saat menyelesaikan “tugas” pada *website* tersebut.
4. *User’s Subjective Satisfaction*, tingkat kepuasan pengguna dalam menyelesaikan keseluruhan “tugas” ketika berinteraksi dalam *website* tersebut.

2.1.6 Moodboard

Moodboard adalah salah satu alat yang dapat membantu dalam proses tersebut. Pada dasarnya moodboard adalah mekanisme yang dipakai oleh mahasiswa dan desainer untuk merespon persepsi tentang brief, masalah yang muncul, dan ide yang dikembangkan. Konstruksi moodboard memiliki potensi untuk menstimulasi persepsi dan interpretasi dari warna, tekstur, bentuk, gambar, dan status. Moodboard biasanya berupa kumpulan gambar atau media visual lainnya yang disusun sedemikian rupa untuk menetapkan konsep visual. (Anggarini et al., 2020)

2.1.7 Style Guideline

Style guideline merupakan sebuah dokumen yang tersusun dari sejumlah aturan dalam mendesain. Menurut Fessenden (2021), *style guideline* berisi panduan implementasi khusus, referensi visual, dan prinsip desain untuk membuat antarmuka atau hasil desain lainnya. Pembuatan *style guideline* bertujuan untuk menjaga konsistensi tiap elemen yang dibuat dalam desain. *Style guideline* yang paling umum cenderung berfokus pada pencitraan merek (warna, tipografi, merek dagang, logo, dan media cetak), tetapi panduan gaya juga menawarkan panduan tentang konten serta desain visual dan interaksi (Reswara, 2024).

2.1.8 User Flow

User flow merupakan suatu gambaran umum dari arah tertentu yang kemungkinan dapat digunakan oleh pengguna pada saat mengakses suatu sistem untuk mencapai suatu tujuan. Rute diawali pada titik masuk tertentu dan mencakup semua langkah yang harus diambil oleh pengguna untuk mencapai hasil tertentu. *User flow* membawa pengguna dari titik masuk melalui serangkaian langkah. (Ramadya et al., 2022)

2.1.9 Wireframe

Wireframe adalah sketsa dari sistem yang akan dibangun. *Wireframe* harus mengklarifikasi dengan tepat elemen apa yang menyadari fitur yang berbeda di semua halaman atau layar produk masa depan tetapi tanpa detail lengkap. (Hermawansyah dan Kusmara, 2022) *Wireframe* terbagi dalam dua jenis yaitu *wireframe low-fidelity* dan *wireframe high-fidelity*.

Kedua jenis *wireframe* tersebut akan digunakan sebagai dasar pembuatan rancangan desain *prototype*.

1. *Wireframe Low-Fidelity*

Wireframe low-fidelity merupakan desain yang paling dasar dalam proses *wireframing*. Dalam *wireframe low-fidelity* belum terdapat warna, ukuran teks dan elemen lainnya. Tujuan pembuatannya untuk menentukan struktur dan tata letak dari tiap elemen yang akan dibuat dalam rancangan desain.

2. *Wireframe High-Fidelity*

Wireframe high-fidelity merupakan pengembangan dari *wireframe low-fidelity*. Perbedaannya terletak pada warna dan skala yang sudah dimasukkan dalam rancangan desain. Struktur dan tata letak rancangan desain yang sesungguhnya dapat dilihat dalam rancangan *wireframe high-fidelity*.

2.1.10 Prototype

Prototype adalah model awal atau rancangan awal yang dibuat sebagai representasi visual atau fisik dari barang, sistem, atau aplikasi yang sedang dibuat. *Prototype* dibuat untuk menguji konsep dan ide-ide baru, serta untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna atau konsumen. Dalam pengembangan produk, *prototype* sangat penting untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut dapat berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. (Kurniati, 2021) *Wireframe high-fidelity* dan *low-fidelity* menjadi bahan dasar pembuatan rancangan *prototype*. *Prototype* dibuat untuk diujikan kepada pengguna untuk mengetahui tanggapan mereka terkait konsep desain yang dibuat.

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Aktivitas Magang

Penulis melakukan aktivitas magang di organisasi non eselon di lingkungan Kementerian Keuangan yaitu Lembaga Manajemen Aset Negara Penulis menjalankan aktivitas magang selama enam bulan dari bulan. Terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan selama kurun waktu tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1:

Tabel 3. 1 *Timeline* Kegiatan

Timeline Kegiatan Rutin		
1	Rapat	Setiap Hari Rabu atau Kamis
2	<i>Brainstorming</i>	Seminggu sekali
3	Pelaksanaan Magang	Selama lima hari (Senin sampai Jum'at)
Timeline Kegiatan Magang		
No	Aktivitas	Waktu
1	<i>Onboarding</i>	13 Oktober 2022 sampai 15 Oktober 2022
2	Visit Institusi	16 Oktober 2022 sampai 23 Oktober 2022
3	Pengerjaan Task Sebagai Data Analisis	24 Oktober 2022 sampai 30 November 2022
4	Pengerjaan Proyek Utama	1 Desember 2022 sampai Maret 2023

3.2 Pelaksanaan Proyek

Pada pengerjaan proyek terdapat beberapa tahapan mengenai analisis dan perancangan terhadap solusi yang dibuat berdasarkan pendekatan *Design thinking* dimulai dari melakukan *emphaty* terhadap pengguna, dilanjutkan dengan memahami tujuan dan kebutuhan pengguna (*define*) lalu berlanjut ke tahap mencari *ide* dan solusi dari masalah yang didapatkan (*ideate*).

3.2.1 *Empathy*

Tahap awal yang dilakukan penulis adalah melakukan riset dimana penulis melakukan salah satu proses dalam *Design Thinking* yaitu *emphaty*. Proses *emphaty* dilakukan untuk mengetahui apa saja yang dipikirkan dan dirasakan oleh pengguna. Proses *emphaty* yang akan dilakukan oleh penulis terdiri dari observasi, *user interview* dan *emphaty map*.

1. Observasi

Penulis mulai melakukan observasi untuk menemukan masalah apa saja yang dialami oleh pengguna.

- a. Menemukan kesulitan dalam reservasi tempat tinggal atau Gedung penyewaan. Penulis menemukan bahwa kurang adanya tempat untuk mempermudah reservasi.

- b. Penulis menemukan kurangnya wadah bagi penyewa untuk dirinya memasarkan tempat sewanya.

Proses selanjutnya dalam melakukan observasi adalah menemukan siapa saja yang mengalami permasalahan yang sering ditemukan, serta melakukan pengecekan bahwa benar mereka mengalami masalah tersebut. Penulis lantas melakukan observasi di lingkungan sekitar dan mendapatkan hasil bahwa yang sering mengalami hal tersebut adalah para pengusaha dan para *traveler*.

2. Wawancara Pengguna

Dalam proses wawancara pengguna, penulis menyiapkan rencana proyek penelitian, yang tujuannya adalah untuk memperjelas tujuan wawancara serta untuk mendapatkan hasil wawancara yang lebih berguna untuk perencanaan solusi masalah yang ada.

a. Metode Wawancara

Melakukan wawancara terarah terhadap calon pengguna dan meminta mereka menceritakan pengalaman yang terjadi saat menggunakan website.

b. Partisipan

Partisipan yang dipilih adalah pengusaha berjumlah empat partisipan.

c. Lokasi

Melakukan wawancara secara daring terhadap para pengusaha.

d. Waktu

Waktu wawancara akan disesuaikan dengan waktu luang yang dimiliki oleh narasumber dan sesuai kesepakatan yang telah disepakati.

3. Tujuan

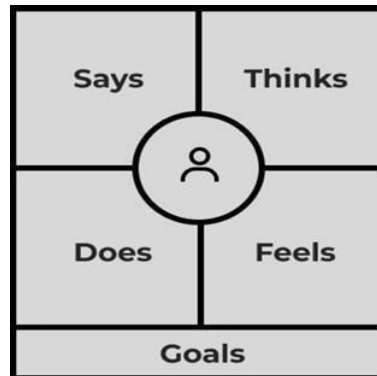
Tujuan riset ini adalah untuk mengetahui kebutuhan pengguna saat melakukan proses *research* dan bagaimana membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat menyelesaikan masalah. Penulis perlu mengetahui hal-hal tersebut sehingga penulis dapat mengetahui serta membuat fitur apa saja yang nantinya akan relevan dan dapat menolong pengguna.

4. Kuesioner

Berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan, didapatkan hasil berupa beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan kepada 10 responden melalui form. Pertanyaan ini berfungsi untuk mengukur tingkat kecemasan yang dialami oleh calon pengguna.

5. *Empathy map*

Empathy map adalah pendekatan yang berfokus pada pengguna dengan cara memahami dari sudut pandang pengguna. *Empathy map* dibuat setelah proses wawancara. Melalui *Empathy map*, penulis dapat memahami kebutuhan masing-masing pengguna.



Gambar 3. 1 *Empathy Map*

3.2.2 *Define*

Pada tahap berikutnya setelah melakukan riset penulis melakukan tahap analisis dimana pada tahap analisis penulis melakukan proses *define*. Proses *define* dilakukan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang didapatkan pengguna setelah melakukan proses *emphaty*. Pada tahap analisis penulis melakukan pembuatan peronas dan memahami alur pengguna saat menggunakan aplikasi.

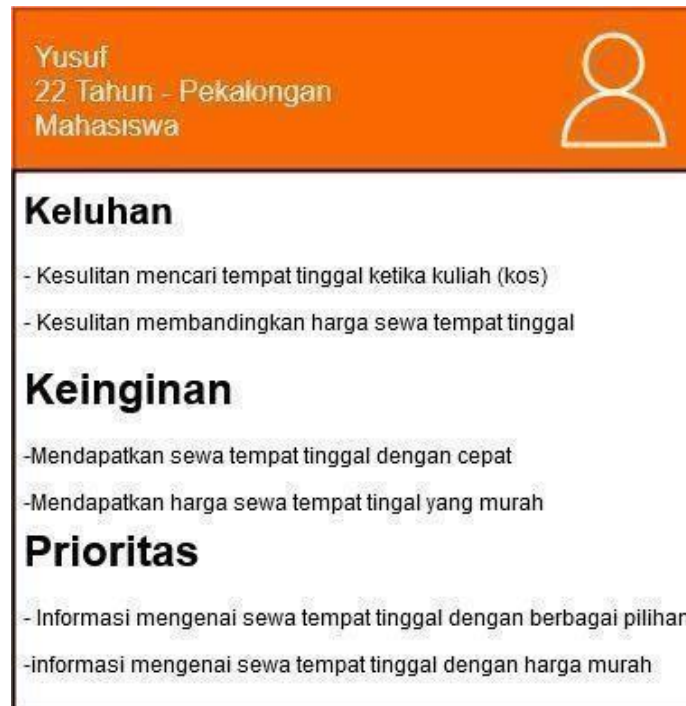
1. Persona

Data yang telah dikumpulkan dari hasil wawancara dan diolah menjadi *Empathy map* maka selanjutnya adalah diolah menjadi *Persona*. *Persona* sangat berguna dalam memetakan permasalahan dan memudahkan penulis dalam menerjemahkan keinginan dari pengguna itu sendiri. Dengan adanya *Persona* penulis juga bisa mengetahui fitur apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna dan bisa menjadi solusi untuk memecahkan masalah mereka.

Persona yang telah didapat dan diolah berdasarkan data *Empathy map* dan hasil wawancara pengguna. Dari personas ini penulis membagikan ke dalam 3 bagian persona yaitu data diri *goals*, *frustration* dan *priority*. Data tersebut didapat dengan menerjemahkan hasil *empathy map* dan juga wawancara. Keempat hal tersebut sangat membantu penulis dalam membangun sebuah aplikasi dikarenakan telah dipetakan dan juga didapati solusinya.

2. Kebutuhan Pengguna

Hasil yang telah didapat pada tahap sebelumnya kemudian akan digunakan menjadi acuan untuk membuat fitur yang berguna untuk mengatasi permasalahan yang dialami calon pengguna.



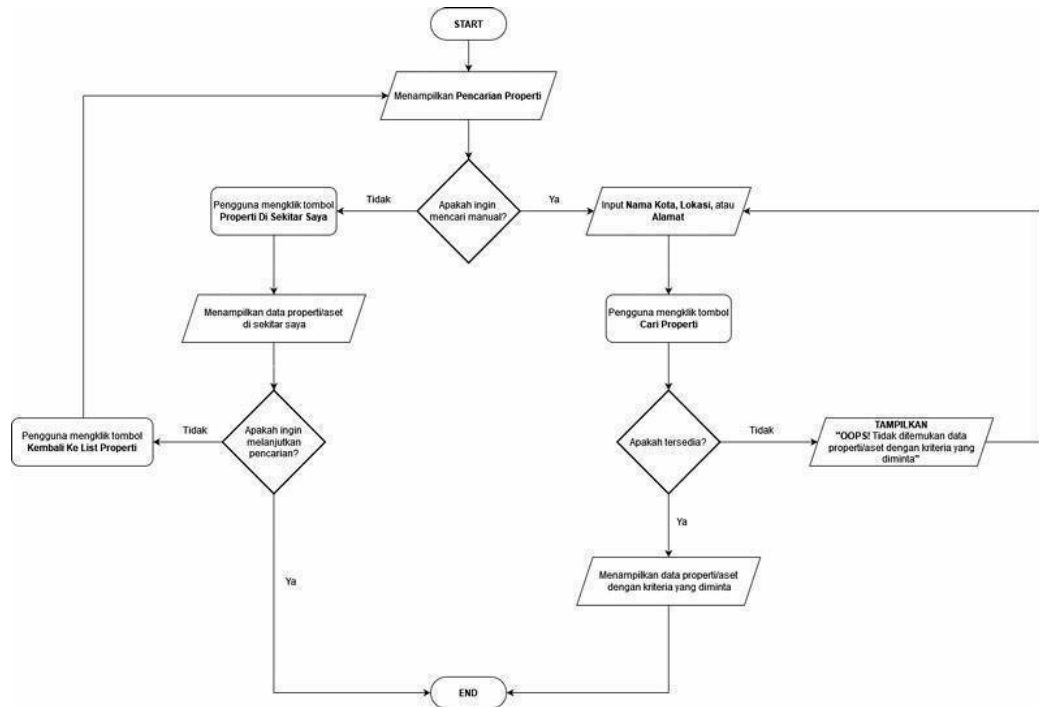
Gambar 3. 2 Contoh Persona

3.2.3 Ideate

Proses *ideate* dilakukan untuk mencari ide solusi dari masalah yang ada. Pada tahap ini setelah melakukan analisis penulis melakukan tahap perancangan di mana pada tahap perancangan penulis melakukan proses *user flow* untuk menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna.

1. *User Flow*

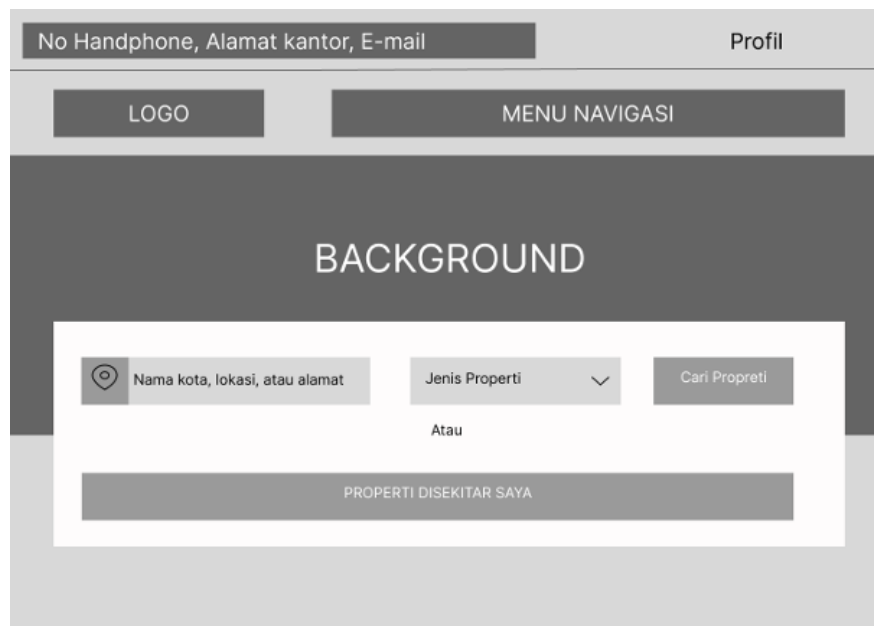
User Flow berguna untuk menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna.



Gambar 3. 3 Contoh *User Flow*

2. Wireframe

Wireframe merupakan kerangka dasar dari halaman, aplikasi untuk menunjukkan gambaran desain yang ingin dikerjakan.

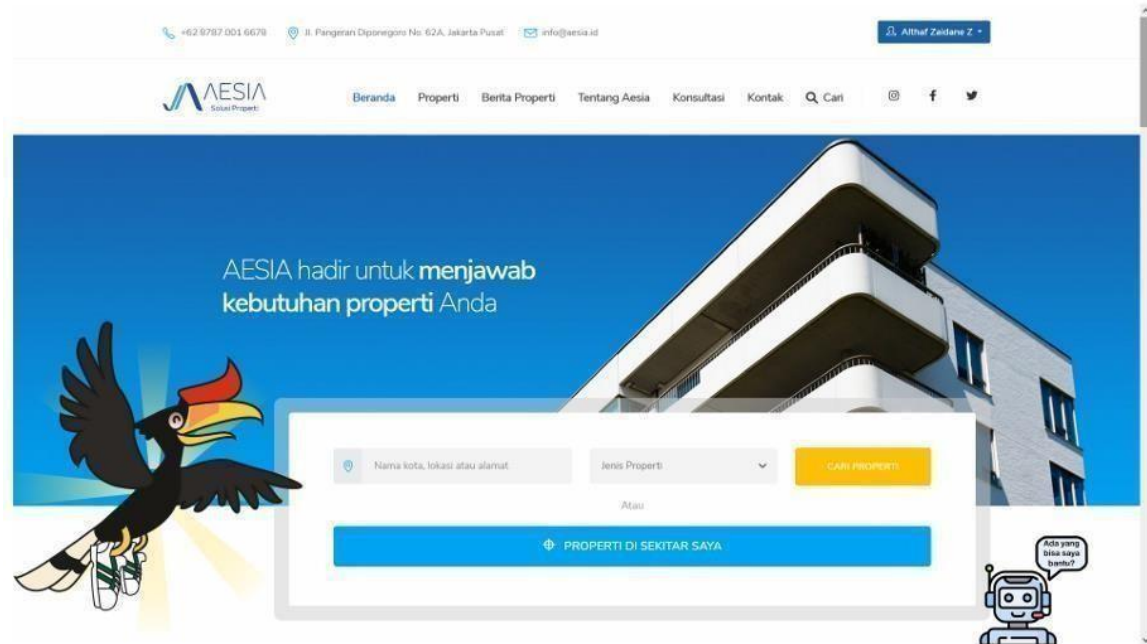


Gambar 3. 4 Contoh *Wireframe*

3.2.4 Prototype

Pada tahap ini dilakukan pembuatan halaman *high fidelity* dan dilanjutkan dengan pengujian aplikasi yang dibuat. Pendekatan *design thinking* yang ada pada proses ini adalah

membuat *prototype* dari solusi yang ada kemudian dilakukan *test* (pengujian) kepada calon pengguna.



Gambar 3.5 Website AESIA

3.2.5 Test

Tahap akhir dalam pendekatan *Design Thinking* adalah pengujian atau *Testing*. Tahap ini bertujuan untuk melakukan investigasi guna memperoleh informasi tentang kualitas produk yang sedang diuji. Pengujian memberikan pandangan yang objektif dan independen mengenai produk tersebut. Pengujian memberikan pandangan mengenai produk secara objektif dan independen.

Pengujian ini dilakukan menggunakan metode *Usability Testing*, dimana *Task Scenarios* diterapkan untuk mengumpulkan data tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan *prototype* yang telah dibuat. Dalam *Usability Testing*, pengguna diberikan sejumlah tugas atau situasi yang mencerminkan pengalaman nyata saat menggunakan aplikasi kesehatan mental. Alat yang digunakan untuk pengujian ini adalah *Maze.co*. Dalam konteks ini, terdapat beberapa tugas yang perlu diselesaikan selama pengujian skenario. Setelah itu, kepuasan pengguna diukur menggunakan SUS (*System Usability Scale*) setelah tahap pengujian selesai.

Tabel 3.2 Contoh Skenario

No	<i>Task Scenarios</i>	<i>Goals</i>
1	Anda sebagai pengguna ingin login atau membuat akun pada website AESIA.	Pengguna dapat login atau membuat akun pada website AESIA. Pengguna mengisi data sesuai ketentuan yang ada.

No	Task Scenarios	Goals
2	Anda sebagai pengguna ingin mencari penyewaan tempat tinggal atau gedung	Pengguna dapat mencari penyewaan tempat tinggal atau gedung di website AESIA.
3	Anda sebagai pengguna kesulitan untuk mendapatkan harga sewa terbaik	Pengguna dapat mencari rate harga yang dibutuhkan untuk melakukan penyewaan

Proses pengujian dilakukan kepada 10 calon pengguna, baik secara *daring* maupun *luring* dengan menyebarkan *link Google Form* yang dapat diakses oleh pengguna. Pengujian dilakukan secara individual dengan calon pengguna dan diawasi langsung oleh penulis. Jika dilakukan secara *daring*, pengujian dilakukan melalui *platform zoom*. Calon pengguna diminta menyelesaikan empat *task scenarios* yang telah disediakan oleh penulis pada *platform* tersebut.

Selain itu, pengujian juga dilakukan untuk menilai efektivitas fitur yang ada dalam rancangan *website* ini. Pengujian ini menggunakan *Maze.co* dan responden diberikan lima pertanyaan mengenai fitur yang ada di dalam rancangan *website*. Berikut adalah daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada responden:

Tabel 3. 3 Pertanyaan mengenai website AESIA

No	Pertanyaan
1	Apakah menurut anda tampilan pada website AESIA menarik dan mudah untuk digunakan?
2	Apakah menurut anda tampilan pada login atau registrasi mudah untuk digunakan?
3	Menurut anda, apakah fitur pencarian pada website AESIA mudah dan membantu dalam pencarian yang anda inginkan?
4	Apakah fitur pemesanan pada website AESIA mudah diisi dan digunakan?
5	Apakah Anda merasa informasi yang disajikan pada setiap produk atau layanan di website AESIA cukup jelas dan mudah dipahami?

Bobot penilaian untuk pertanyaan 1-5 terdapat pada tabel 3.4 dibawah:

Tabel 3. 4 Keterangan bobot nilai

No.	Keterangan Bobot Nilai
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

3.3 Hasil Proyek

3.3.1 Hasil *Empathy*

Pada tahap ini penulis akan menunjukkan hasil dari semua yang dilakukan pada tahap *empathy* diawal meliputi hasil observasi, wawancara dan *empathy map*.

1. Hasil Observasi

Penulis melakukan observasi untuk menemukan masalah apa saja yang dialami oleh penyewa dan pemilik. Penulis lantas melakukan sebuah observasi di lingkungan sekitar dan mendapatkan hasil bahwa yang sering mengalami hal tersebut adalah para pengusaha. Berikut hasil observasi yang didapatkan:

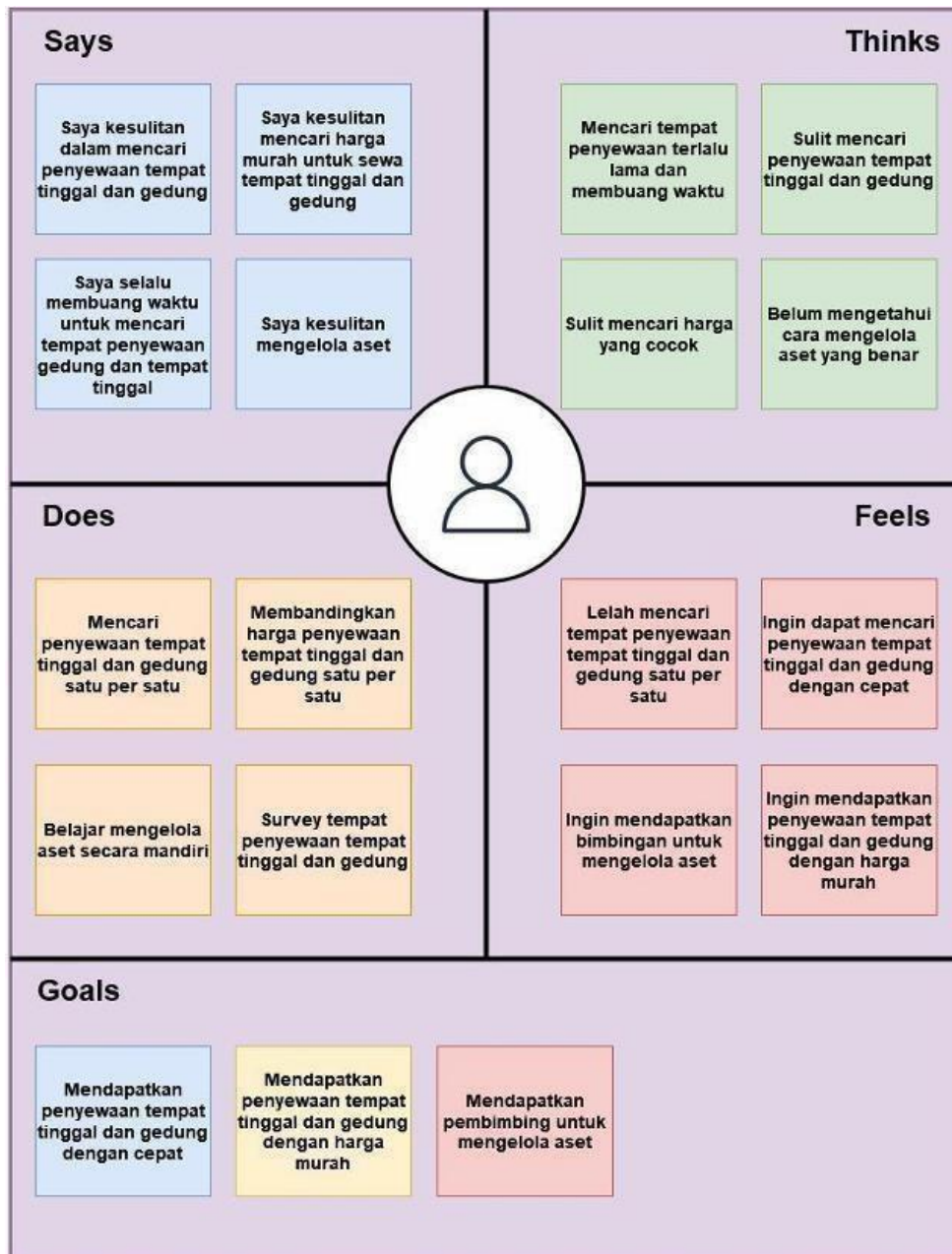
- a. Penulis menemukan kesulitan yang dialami pengusaha saat sedang mencari sebuah tempat usaha disewa dan dijadikan lahan untuk tempat usaha.
- b. Penulis juga menemukan kurang adanya pengetahuan bagi pengguna dan pemilik usaha untuk mengembangkan promosinya.

2. Hasil Wawancara dan Kuesioner

Hasil kuesioner yang didapat dari 10 responden.

3. Hasil Emphaty Map

Berikut adalah hasil wawancara terhadap semua narasumber yang penulis rangkum dan tampilkan dalam bentuk *Empathy Map*.



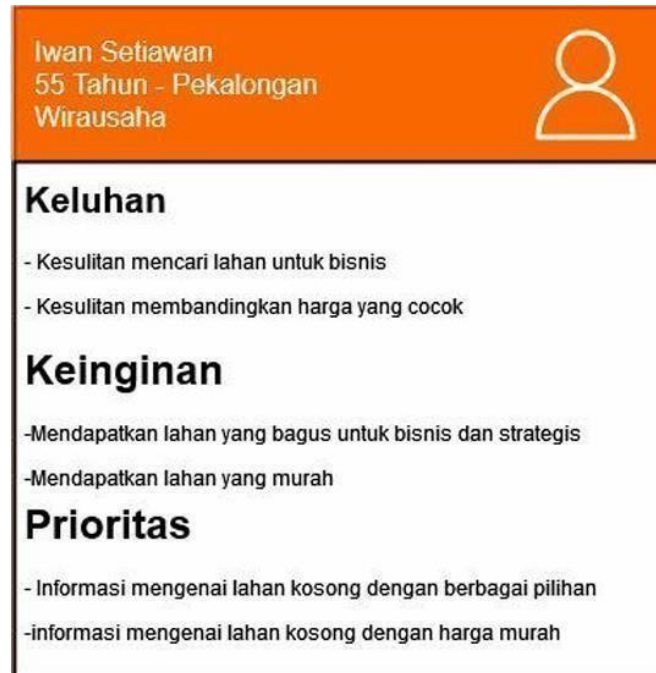
Gambar 3. 6 Hasil *Empathy Map*

Berdasarkan *empathy map* yang telah dibuat, dapat diperoleh informasi lebih dalam mengenai kebutuhan pengguna dalam mencari sewa tempat tinggal atau gedung dan terlalu lama dalam mencarinya. Pengguna juga ada yang kesulitan dalam mengelola aset yang dimiliki. Permasalahan-permasalahan yang dirasakan oleh pengguna diidentifikasi lebih lanjut pada tahap *define* untuk diklasifikasikan sesuai kebutuhannya.

3.3.2 Hasil Define

Pada bagian ini penulis akan menunjukkan hasil yang telah diperoleh pada tahap *define* meliputi *persona* dan kebutuhan pengguna.

1. Persona



Gambar 3. 7 Hasil Define

2. Kebutuhan Pengguna

Berikut adalah hasil dari kebutuhan pengguna berdasarkan pada permasalahan yang dialami. Hasil dari kebutuhan pengguna akan penulis tampilkan dalam bentuk tabel berikut.

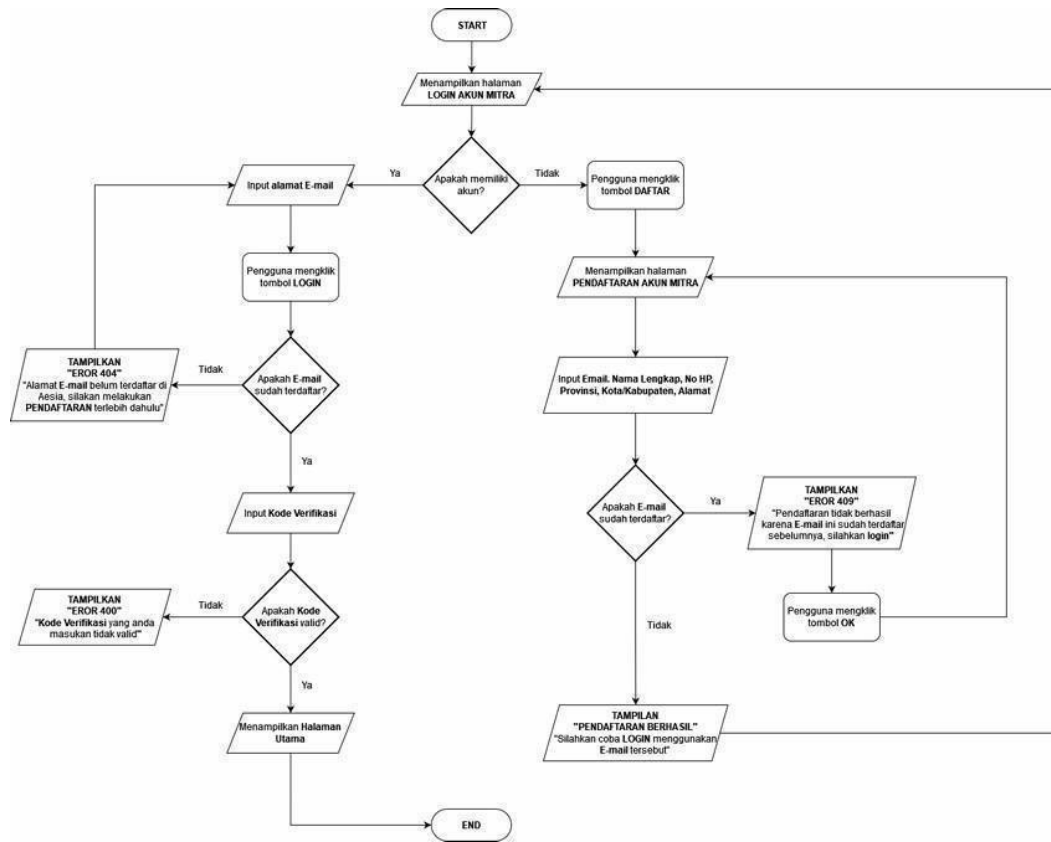
Tabel 3. 5 Kebutuhan pengguna

No	Permasalahan	Solusi
1	Calon pengguna kesulitan mencari tempat sewa untuk mengembangkan bisnis	Memberikan fitur pencarian sewa tempat sewa yang diinginkan pengguna
2	Calon pengguna kesulitan membandingkan harga sewa tempat sewa	Memberikan beberapa pilihan untuk pengguna dapat membandingkan harga sewa tempat

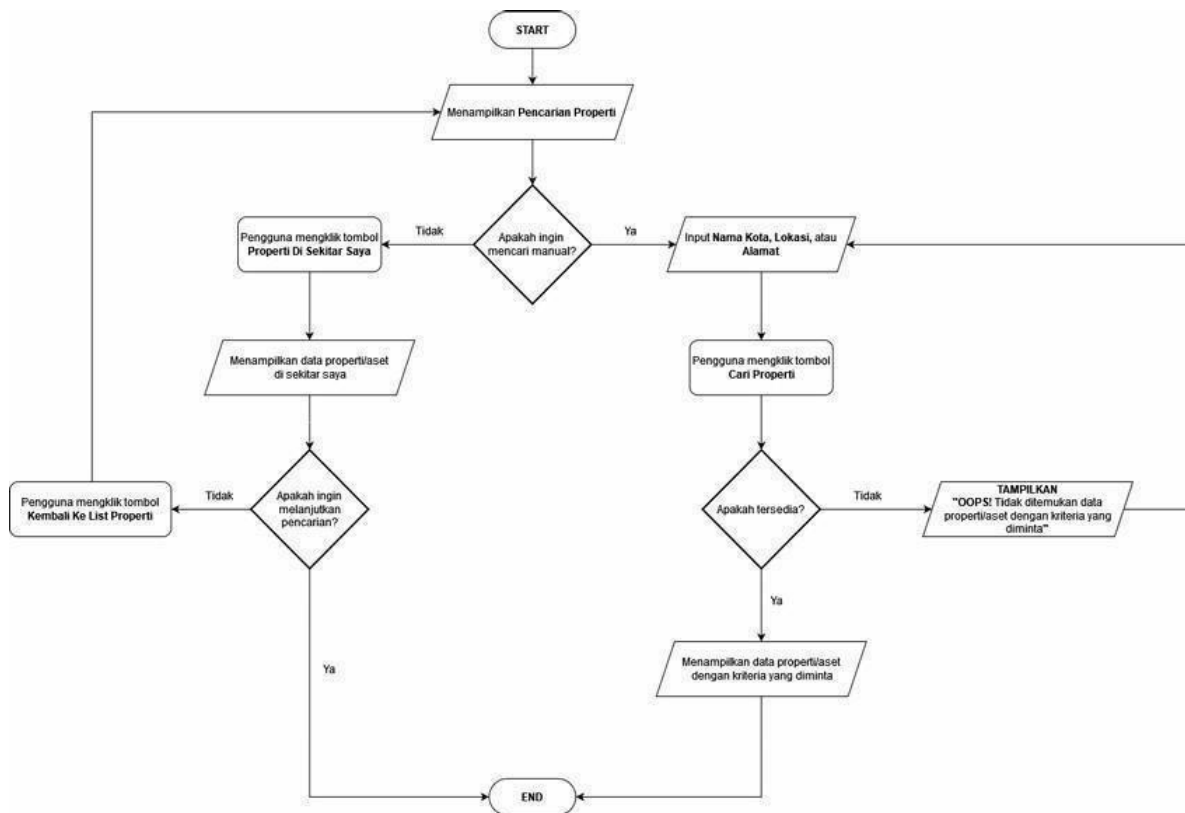
3.3.3 Hasil Ideate

Pada tahap *ideate*, dilakukan evaluasi dan pengembangan ide untuk menyelesaikan permasalahan yang telah didapatkan dari tahap *empathize* dan *define*.

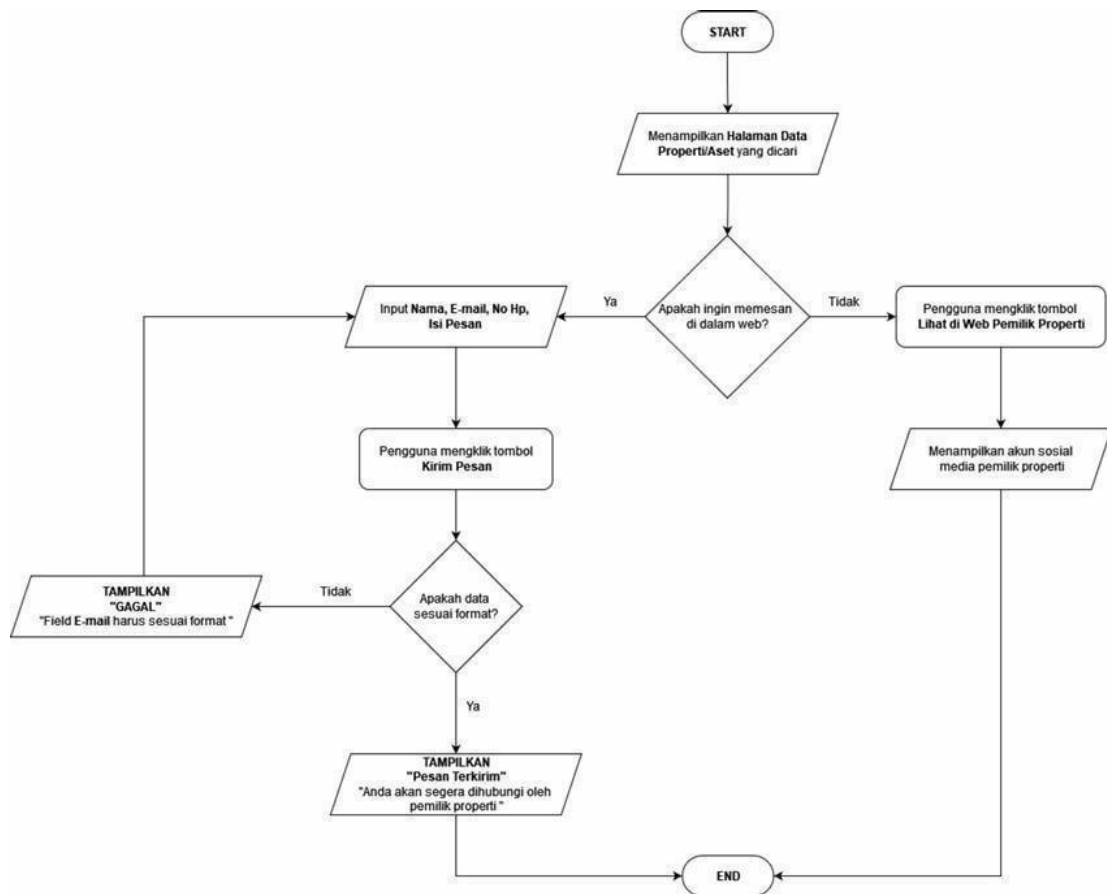
1. User Flow



Gambar 3. 8 User Flow Login dan Registrasi



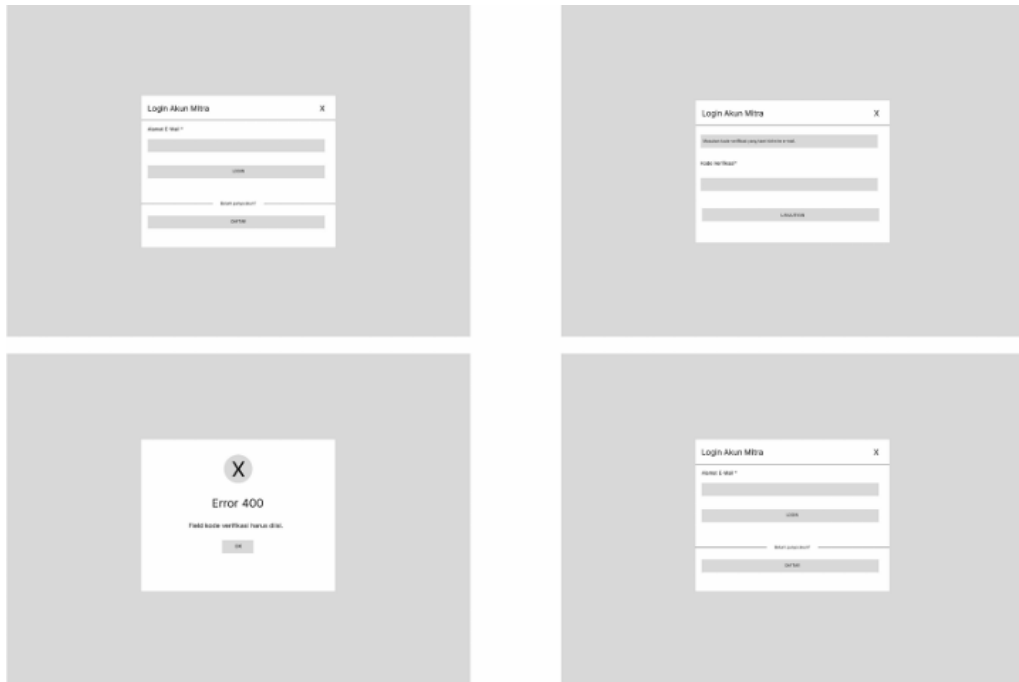
Gambar 3. 9 User Flow Search



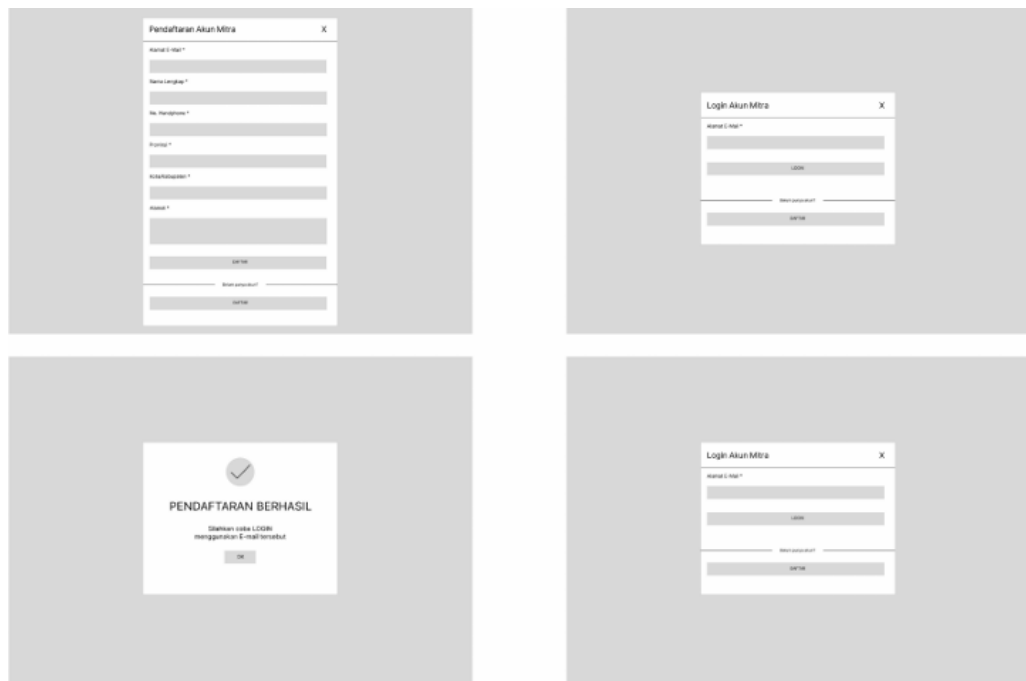
Gambar 3. 10 *User Flow Pesan*

2. Wireframe

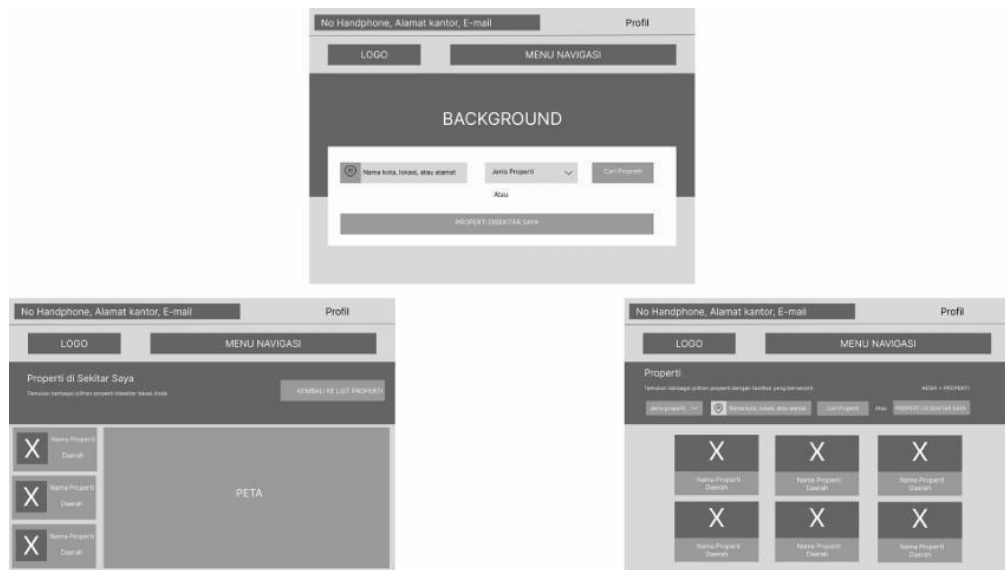
Berikut merupakan hasil dari kebutuhan pengguna berdasarkan pada permasalahan yang dialami. Hasil dari kebutuhan akan penulis tampilkan dalam bentuk tabel berikut:



Gambar 3. 11 Wireframe Login dan Register 1



Gambar 3. 12 Wireframe Login dan Register 2



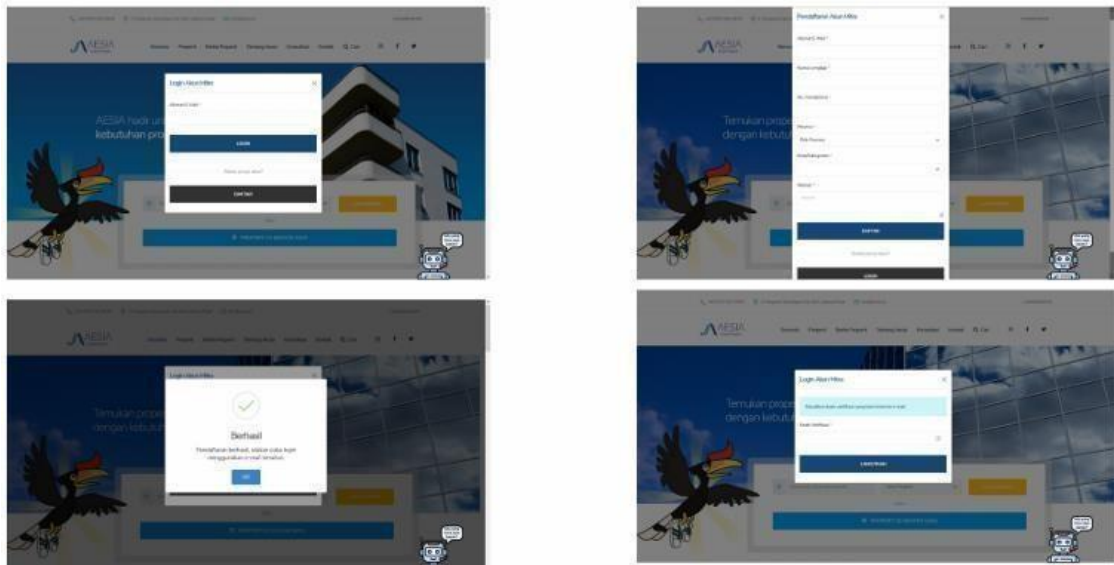
Gambar 3. 13 Wireframe Search



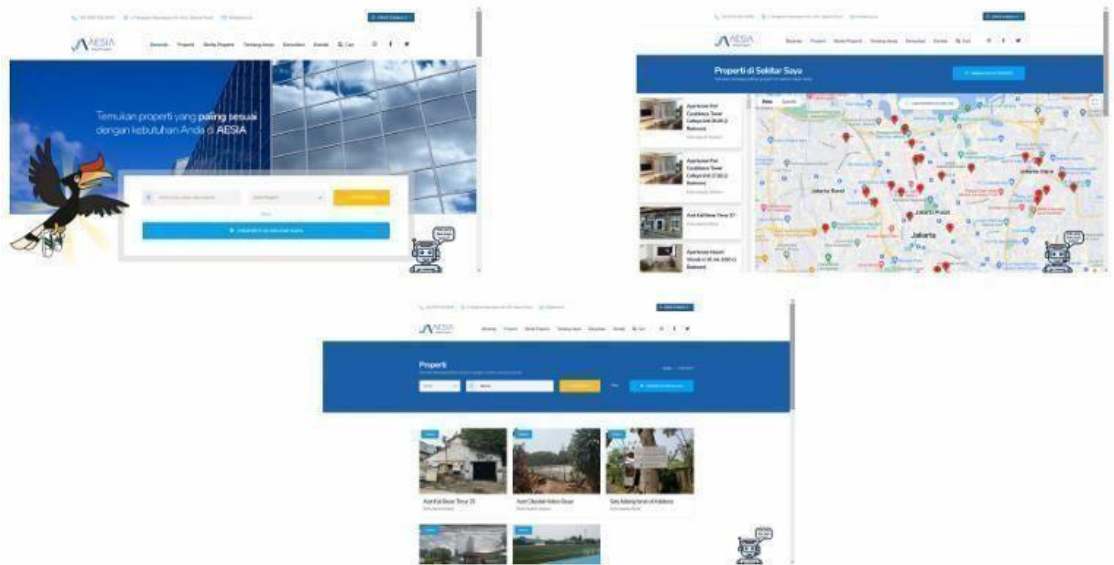
Gambar 3. 14 Wireframe Pesan

3.3.4 Hasil Prototype

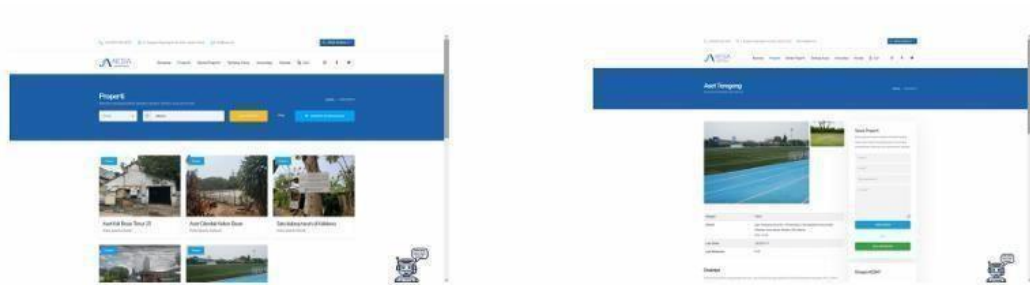
Wireframe yang telah dibuat sebelumnya diimplementasikan dalam bentuk antarmuka atau *prototype*.



Gambar 3. 15 *Prototype Login dan Registrasi*



Gambar 3. 16 *Prototype Search*



Gambar 3. 17 *Prototype Pesan*

3.3.5 Hasil Test

Tabel 3. 6 Hasil Penilaian Responden

Pertanyaan	Penilaian Responden					Bobot
	1	2	3	4	5	
1	-	-	-	2 (x4) = 8	8 (x5) = 40	48/50
2	-	-	-	-	10 (x5) = 50	50/50
3	-	-	-	4 (x4) = 16	6 (x5) = 30	46/50
4	-	-	-	-	10 (x5) = 50	50/50
5	-	-	-	1 (x4) = 4	9(x5) = 45	49/50

Dari data tabel 3.6 yang berisi hasil penilaian responden terhadap lima pertanyaan, setiap pertanyaan diberi bobot berdasarkan respons yang diberikan. Bobot tertinggi untuk setiap pertanyaan adalah 50. Dari data table tersebut, terlihat bahwa:

1. Pertanyaan pertama mendapatkan nilai 8 pada bobot 4 dan nilai 40 pada bobot 5, sehingga bobot totalnya adalah 48/50.
2. Pada pertanyaan kedua mendapatkan nilai penuh yang menjadikan bobot totalnya 50/50.
3. Pertanyaan ketiga memiliki satu responden yang diberikan nilai 4 pada bobot 5, sehingga menghasilkan total 46/50.
4. Pertanyaan keempat juga mencapai nilai maksimal 50/50.
5. Pertanyaan kelima mendapatkan satu nilai pada bobot 4, dan Sembilan nilai pada bobot 5 yang menghasilkan total 49/50.

Dari data tabel 3.6 diatas, didapatkan penilaian bobot total dari responden sebesar 243/250. Berikutnya, hasil tersebut akan dihitung presentase nilai rata-ratanya dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Presentase kepuasan} = \frac{\text{Jumlah bobot nilai responden}}{\text{Nilai total bobot}} \times 100 \% \quad (3.1)$$

$$\text{Persentase Kepuasan} = \frac{243}{250} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kepuasan} = 97,2\%$$

Secara keseluruhan, jumlah total bobot nilai responden adalah 243 dari maksimum 250. Presentase kepuasan dihitung dengan membagi total bobot nilai responden (243) dengan nilai total bobot maksimum (250) dan dikalikan 100%, sehingga diperoleh presentase kepuasan sebesar 97,2%. Angka ini menunjukkan bahwa tingkat kepuasan responden terhadap sistem yang diuji berada pada kategori sangat baik.

BAB IV

REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG

4.1 Relevansi Akademik

Serangkaian proses telah berhasil dilakukan mulai dari analisis dan perencanaan hingga implementasi. Dari hasil perancangan *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) yang telah dilakukan dengan mengimplementasikan metode *Design Thinking*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi AESIA dengan mengimplementasikan metode *design thinking*, penulis dapat lebih bebas mengembangkan aplikasi yang cocok dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Metode ini juga memungkinkan penulis untuk dapat Menyusun, dan menyajikan informasi dengan akurat serta mengimplementasikan fitur-fitur yang perlu didapatkan.
2. Pengujian dengan metode *system usability scale* mendapatkan hasil penilaian sus bernilai 97,2%, artinya pengguna dalam pengujian rancangan antarmuka aplikasi AESIA membuktikan bahwa rancangan antarmuka aplikasi AESIA dapat digunakan, dipahami, dan dipelajari oleh calon pengguna.
3. Penggunaan metode *design thinking* juga dapat membuat penulis

4.2 Manfaat Magang

Magang sangat bermanfaat bagi mahasiswa atau seseorang yang akan melanjutkan ke jenjang berikutnya. Magang membuat kita memiliki sebuah pengalaman sebelum kita mendapatkan pekerjaan tetap. Dalam hal ini, magang disuatu perusahaan juga menjadikan kita mendapatkan pandangan untuk bagaimana kita akan menghadapi sebuah persoalan di dalam pekerjaan kita mendatang.

- **Pengalaman Praktis**

Magang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktis di lapangan kerja yang sesuai dengan bidang studi mereka. Ini membantu mereka mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang didapatkan di kelas ke dalam situasi dunia nyata.

- **Pembelajaran Keterampilan**

Selain pengetahuan teoritis, magang juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan praktis yang dibutuhkan di tempat kerja. Ini termasuk keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, manajemen waktu, dan berbagai keterampilan lainnya yang tidak selalu dapat

dipelajari di lingkungan akademis.

- **Pembentukan Jaringan**

Magang memungkinkan mahasiswa untuk membangun jaringan profesional. Interaksi dengan rekan kerja, atasan, dan profesional lainnya dapat membantu mereka memperluas lingkaran pergaulan mereka. Jaringan ini bisa menjadi sumber potensial untuk peluang pekerjaan di masa depan.

- **Peningkatan Kredibilitas**

Pengalaman magang diresapi dengan prestasi di dunia nyata dapat memberikan keuntungan tambahan ketika mahasiswa tersebut melamar pekerjaan setelah lulus. Pengalaman praktis dapat meningkatkan kredibilitas mereka di mata calon pemberi kerja.

- **Pengembangan Soft Skill**

Magang tidak hanya membantu dalam pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga keterampilan lunak atau soft skills seperti kerjasama tim, adaptabilitas, kepemimpinan, dan kepemimpinan diri. Keterampilan ini sangat dihargai di lingkungan kerja.

Oleh karena itu, mengikuti magang tidak hanya memberikan manfaat langsung dalam mempersiapkan mahasiswa untuk karir masa depan, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan dan pemahaman yang penting untuk sukses di dunia kerja.

4.3 Kendala, Hambatan, dan Tantangan

Ada beberapa kendala dalam magang, mengingat jarak tempuh yang harus saya lalui dari tempat tinggal saya menuju tempat magang adalah sebuah kendala yang harus saya lewati. Jarak antara tempat tinggal dan magang memerlukan waktu kurang lebih 45 menit.

Hambatan yang sering saya hadapi, saya harus melalui perjalanan dengan sebuah angkutan umum Dimana saya juga harus siap untuk berangkat lebih awal. Berangkat lebih awal menjadi tantangan tersendiri mengingat masuk magang pukul 07.00. saya harus sudah berangkat pada pukul 06.00 untuk melalui perjalanan yang memerlukan waktu lama.

4.4 Kontribusi Selama Magang

Mendesain ulang *website* AESIA merupakan salah satu kontribusi saya dalam perusahaan tersebut. Saya menggunakan kemampuan mendesain saya untuk membantu tim saya dalam proses *Redesign UI/UX Website* AESIA. Dalam pengerjakan *website* tersebut, saya juga dibantu oleh mentor saya dalam perusahaan dan saya juga mendapatkan tim yang saling melengkapi dan membantu.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Serangkaian proses telah berhasil dilakukan mulai dari analisis dan perencanaan hingga implementasi. Dengan menggunakan pendekatan design thinking dapat mengetahui berbagai kebutuhan dan masalah dari pengguna yang juga di rasakan oleh penulis sehingga penulis dapat memahami kebutuhannya untuk dibuatkan solusi untuk mencapai tujuan pengguna sesuai dengan apa yang pengguna butuhkan. Perancangan desain antarmuka (UI/UX) pada website AESIA dapat dengan mudah di gunakan dengan flow yang mudah sehingga fitur utama pemesanan tempat sewa dapat digunakan dengan efisien oleh pengguna hal ini di buktikan dengan skor nilai pengujian system usability scale sebesar 97,2% artinya pengguna dapat dengan mudah mempelajari alur aplikasi AESIA dengan baik selain itu tingkat efisiensi prorotype aplikasi website AESIA ini pengguna berhasil memahami cara menggunakan fitur yang tersedia dan mendapatkan nilai keseluruhan efficiency sebesar 97,2% artinya pengguna dapat dengan baik menjalankan fitur pada website AESIA ini..

Dari hasil perancangan *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) yang telah dilakukan dengan mengimplementasikan metode *Design Thinking*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi AESIA dengan mengimplementasikan metode *design thinking*, penulis dapat lebih bebas mengembangkan aplikasi yang cocok dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Metode ini juga memungkinkan penulis untuk dapat Menyusun, dan menyajikan informasi dengan akurat serta mengimplementasikan fitur-fitur yang perlu didapatkan.
2. Pengujian dengan metode *system usability scale* mendapatkan hasil penilaian sus bernilai 97,2%, artinya pengguna dalam pengujian rancangan antarmuka aplikasi AESIA membuktikan bahwa rancangan antarmuka aplikasi AESIA dapat digunakan, dipahami, dan dipelajari oleh calon pengguna.

5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan oleh penulis untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Menggali lebih dalam tentang RnB yang perlu diatasi oleh para ahli untuk mendapatkan wawasan dan saran untuk pengembangan sistem kedepannya.
2. Penulis menyarankan menggunakan matrik lain dalam pengukuran sebuah sistem, seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ).

DAFTAR PUSTAKA

Anggarini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2020). Alternatif model penyusunan mood board sebagai metode berpikir kreatif dalam pengembangan konsep visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1, 1-7.

Fadli, M. R., & Wibawanto, W. (2020). Perancangan user interface dan user experience pada aplikasi mobile Indosport dengan menggunakan pendekatan user-centered design. *Arty: Journal of Visual Arts*, 9(2), 128-138.

Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran tingkat ketergunaan (usability) sistem informasi keuangan: Studi kasus Duta Wacana Internal Transaction (DuWIT). *JUISI*, 2(1), 49-55.

Hermawansyah, W., & Kusmara, E. (2022). Perancangan desain user interface & user experience pada website Epic Tour dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD). *Informatics, Science, and Technologies Journal*, 12(2), 48–55. STMIK Bani Saleh.

Kurniati. (2021). Penerapan Metode Prototype pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais. *Journal of Software Engineering Ampera*, 2(1), e-ISSN: 2775-2488. Universitas Bina Darma, Palembang.

Pratama, H., & Gusfa, H. (2022). Manajemen Public Relations Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam meningkatkan registrasi pelanggan jasa telekomunikasi dengan menggunakan media sosial. *Jurnal Media Kom*, 12(1), 32–49. Universitas Mercu Buana.

Putra, I. M., & Indah, D. R. (2023). Implementasi metode design thinking dalam aplikasi Giwang Sumsel. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(6), 688–697. Universitas Sriwijaya. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.872>

Ramadya, I. A., Wijoyo, S. H., & Perdanakusuma, A. R. (2022). Perancangan User Experience pada Situs Web Rumah Sakit Umum Asri Purwakarta dengan menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) dan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(3), 1196-1207. Universitas Brawijaya. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Reswara, R. A. R. (2024). User interface design for a health service at PT United Tractors. *JITTER: Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, 5(1), April 2024

Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), Artikel 2. Universitas Indonesia.

LAMPIRAN

Dokumentasi Magang



