

Pengembangan User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Website KONI Kendal Dengan Metode Design Thinking

Sariyun Naja Anwar¹, R. Soelistijadi², Dwi Agus Diartono³, Taufiq Dwi Cahyono⁴

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Dan Industri,
Universitas Stikubank, Indonesia

³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Dan Industri,
Universitas Stikubank, Indonesia

⁴Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Semarang, Indonesia

Email: sariyunna@edu.unisbank.ac.id¹, r.soelistijadi@edu.unisbank.ac.id²,
dwieagus@edu.unisbank.ac.id³, taufik_dc@usm.ac.id⁴

Abstract

KONI Kendal district has been informing about sports activities using offline media and online media in the form of Instagram. The more the agenda for sports activities increases, the more information is conveyed and this creates complexity in conveying information. For this reason, a website was developed that can combine document, photo and video formats and can be integrated with other social media platforms such as Facebook, Twitter and Telegram. Implementation of User Interface and User Experience in website development to meet user needs. This research designed a UI/UX prototype for the KONI district website. Kendal with the design thinking method. The design thinking method is a problem solving method that focuses on users with five stages that must be gone through, namely empathize, define, ideate, prototype and test. The results of this research are a prototype of the Kendal district KONI website, then tested using the usability scale (SUS) system. It is hoped that the results can improve communication by providing information related to sports to the community.

Keywords: website, design thinking, user interface, user experience

Abstrak

Selama ini KONI kabupaten Kendal dalam menginformasikan kegiatan olahraga menggunakan media offline dan media online berupa Instagram. Dengan semakin meningkatnya agenda kegiatan cabang olahraga yang ada maka semakin meningkat juga informasi yang disampaikan sehingga hal ini menimbulkan kompleksitas dalam penyampaian informasi. Untuk itu perlu dikembangkan website yang dapat menggabungkan format dokumen, foto dan video serta dapat diintegrasikan dengan platform media sosial lain seperti Facebook, Twitter maupun Telegram. Penerapan User Interface dan User Experience dalam pengembangan website untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Penelitian ini merancang prototype UI/UX website KONI kab. Kendal dengan metode design thinking. Metode ini merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada user atau pengguna dengan lima tahapan yang harus dilalui yaitu empathize, define, ideate, prototype dan test. Hasil dari penelitian ini berupa prototype website KONI kabupaten Kendal yang kemudian dilakukan pengujian menggunakan system usability scale (SUS). Oleh karenanya diharapkan hasilnya dapat meningkatkan komunikasi dengan menyediakan informasi berkaitan dengan olahraga di KONI kabupaten Kendal kepada masyarakat.

Kata kunci: website, design thinking, user interface, user experience

1. Pendahuluan

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Kendal memiliki berbagai prestasi yang diperoleh di tingkat regional, nasional maupun internasional. Dalam rangka meningkatkan prestasi para atletnya, pemerintah kabupaten Kendal telah mendirikan Pemusatan Latihan Kabupaten (Puslatkab) KONI dengan tujuan agar perkembangan para atlet dapat dipantau setiap bulannya yaitu dengan cara para pelatih akan memaparkan tentang *record* setiap atlet apakah prestasinya naik atau turun. Selain untuk itu tujuan pendirian Puslatkab ini juga untuk menunjukkan serta memberikan informasi kepada masyarakat tentang kesungguhan dari pihak KONI Kab. Kendal dalam membina para atletnya. Untuk itu dalam menyampaikan informasi tersebut maka saat ini KONI Kabupaten Kendal sudah memiliki media sosial berupa Instagram yang berisi tentang berbagai *event* kegiatan ataupun acara olahraga.

Sebagai sebuah platform media sosial maka instagram lebih memfokuskan pada konten visual sehingga lebih berisi foto dan video. Hanya saja dalam penyampaian informasi tersebut menurut pengurus KONI Kab. Kendal masih terdapat beberapa kendala yaitu antara lain : a) Tidak dapat menampilkan berita olahraga maupun pengunduhan dokumen berupa file PDF. Padahal hal ini penting karena berisi dokumen agenda kegiatan baik pengurus KONI maupun agenda masing-masing cabang olahraga berupa jadwal pertandingan, form dokumen yang dibutuhkan setiap cabang olahraga, *upload form* dokumen, profile pelatih / atlit dan lain sebagainya, b) Update data kegiatan didasarkan pada waktu upload konten sehingga gambar-gambar kegiatan olahraga muncul secara umum, acak dan tidak sistematis. Oleh karena itu berdasarkan kendala tersebut perlu dibutuhkan teknologi informasi berupa pengembangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *website* dengan metode *Design Thinking*.

Dalam merancang sebuah aplikasi maka penerapan UI/UX *website* harus dilakukan secara terstruktur agar sesuai dengan kebutuhan serta memberikan kenyamanan bagi pengguna. Hal ini mengingat UI merupakan sarana berinteraksi antara sistem dan pengguna sedangkan UX menunjukkan bagaimana perasaan atau pengalaman pengguna saat menggunakan produk atau layanan yang dirancang yang mencakup *branding, design, usability, dan function* [1].

Sedangkan *Design Thinking* sendiri merupakan salah satu metode yang dapat memandu pengguna untuk melihat permasalahannya sendiri dan juga memberikan informasi terkait rencana perbaikan yang akan menjadi data bagi desainer untuk mengembangkan suatu produk. Oleh karenanya pemikiran *Design Thinking* telah menarik minat yang signifikan karena menawarkan pendekatan baru terhadap inovasi dan pemecahan masalah. [2]

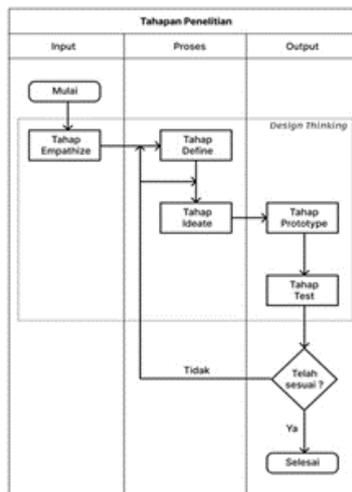
Sementara itu dalam membangun sebuah sistem yang baik, salah satu bagian yang penting yaitu *usability* yang baik. Pengukuran *usability* dilakukan dengan menggunakan serangkaian kuesioner yang dapat mengolah data yang berhubungan dengan efektifitas, efisiensi, dan kepuasan dalam penggunaan suatu sistem informasi [3]. Oleh karenanya *usability* sendiri erat hubungannya dengan UX yang berperan penting dalam pembangunan sebuah sistem, terlebih dalam sistem *website* KONI Kendal secara *online*, karena UX dapat memperlihatkan kemudahan serta efisiensi yang dirasakan pengguna melalui pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem tersebut [4].

Di sisi lain sistem informasi berbasis *website* sudah banyak digunakan di berbagai bidang layanan manajemen, misalnya pada bidang pemerintahan, bidang kesehatan, layanan di bidang pendidikan [5]. Begitu juga di bidang layanan lainnya seperti bidang olahraga. Dalam bidang keolahragaan, sistem informasi tersebut dapat diterapkan untuk memberikan informasi yang aktual kepada masyarakat terkait dengan hal-hal terbaru yang terjadi di dunia olahraga sehingga dapat memudahkan berbagai pihak untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan di bidang olahraga [6].

Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan *prototype UI/UX* pada *website* dengan metode *Design Thinking* yang merupakan pendekatan desain yang berpusat pada manusia atau *human centris* untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru [7]. Metode ini mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat menyelesaikan permasalahan pada saat mengakses *website* [8]. Oleh karenanya diharapkan dengan hanya membuka *website* KONI Kab. Kendal maka akan mempermudah penyampaian informasi kepada pihak internal (pelatih, atlit) dan eksternal (masyarakat).

2. Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini Proses pengembangan sistem informasi *website* KONI Kab. Kendal ini menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini mengadopsi metode kerja yang mudah, yaitu dengan mengamati dan memperhatikan kebutuhan masyarakat, dan menggunakan hasil pengamatan untuk meningkatkan kualitas produk yang telah ada [9]. Metode *Design Thinking* dipilih karena pada proses pengembangan inovasi didukung oleh pemahaman secara menyeluruh melalui pengamatan langsung kepada pengguna sebagai sasaran untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna serta tahapan yang cukup efektif dalam menentukan solusi[10]. Ada 5 tahapan dari *Design Thinking* ini yaitu *Empathize* (Empati), *Define* (Mendefinisikan), *Ideate* (Idea), *Prototype*, dan *Test* (Uji Coba).



Gambar 1. Gambar Tahapan Penelitian

Gambar 1 menunjukkan terdapat lima tahapan metode *Design Thinking*, untuk jelasnya berikut pengertian dari masing masing tahapan tersebut :

2.1. *Empathize* (Empati)

Empathize ini merupakan tahapan pertama untuk mendapatkan pemahaman empatik dalam mencari solusi. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi kepada pengguna guna mencari informasi awal. Untuk itu dilakukan wawancara terstruktur kepada pengguna secara langsung. Data atau informasi yang dikumpulkan berupa informasi kebutuhan dan keinginan pengguna terhadap dokumentasi *website*.

2.2. *Define* (Mendefinisikan)

Define ini merupakan tahapan kedua dimana pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi data yang telah didapat pada tahap sebelumnya. Identifikasi masalah dilakukan dengan observasi terhadap hasil wawancara yang telah dilakukan untuk mengetahui apakah keluhan dari calon pengguna terdapat suatu masalah yang

membutuhkan solusi. Kemudian peneliti beserta anggota tim akan mengkategorikan permasalahan yang telah diidentifikasi untuk memperjelas inti permasalahan berdasarkan kebutuhan dan keinginan pengguna.

2.3. Ideate (Idea)

Ideate ini merupakan tahap ketiga yang merupakan tahap untuk mengumpulkan ide-ide yang akan diambil. Semua ide yang muncul akan ditampung untuk menjadi pemecah masalah yang ada pada tahap sebelumnya yaitu *Define*. Peneliti melakukan diskusi dengan anggota tim lainnya atau biasa disebut dengan *brainstorming* dimana pada tahap ini seluruh anggota tim dengan *role*-nya masing-masing saling tukar pendapat dan saling memberikan ide untuk menciptakan solusi-solusi yang efektif.

2.4. Prototype

Prototype ini merupakan tahap keempat yang mana pada tahap ini merupakan tahapan dimana ide-ide yang ada pada tahap ideate akan dieksekusi. Tahap *prototype* yang dimana dilakukannya pembuatan rancangan tampilan sebuah *website* dan mengimplementasikan ide agar menghasilkan suatu *prototype* tampilan visual yang dapat dijadikan media komunikasi kepada pengguna ketika berinteraksi dengan sistem.

2.5. Test (Pengujian)

Test ini merupakan tahapan terakhir dari *Design Thinking*. Pada tahap pengujian akan dilakukan dengan menampilkan *prototype website* kepada calon pengguna secara langsung dan membagikan kuesioner. Jika *feedback* yang diberikan oleh pengguna belum sesuai dengan keinginan pengguna maka akan dilakukan pengulangan kembali pada tahap *define* dan *ideate*. Akan tetapi apabila *feedback* sudah sesuai maka *prototype* yang telah diujikan bisa menjadi tolak ukur untuk pengembangan ke tahap selanjutnya.

Pengujian menggunakan metode *usability* dengan menyebarkan kuesioner penilaian kepada beberapa pengurus KONI Kab. Kendal dan masyarakat. Metode pengujian menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Metode pengujian ini merupakan metode pengukuran dengan melibatkan pengguna akhir aplikasi (*end user*) dalam pengerjaannya [11]. *SUS* adalah cara perhitungan untuk melakukan suatu pengukuran dan persepsi yang dihasilkan dari pengguna dengan kebenaran yang dapat dipertanggungjawabkan. *System Usability Scale* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah [12] :

- System Usability Scale* tidak memerlukan perhitungan yang rumit dan relatif mudah digunakan.
- Skor *SUS* bernilai 0-100 sehingga mudah digunakan.
- SUS* terbukti akurat dan reliable meskipun menggunakan sampel yang kecil.
- SUS* disediakan secara gratis, tanpa biaya tambahan.

3. Hasil Dan Pembahasan

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa metode yang digunakan dalam perancangan *Prototype UI/UX* ini yaitu metode *Design Thinking*. Pemilihan metode ini karena berfokus kepada proses pemecahan masalah yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru dari permasalahan yang ada [13]. Berdasarkan tahapan penelitian seperti yang terlihat pada Gambar 1 maka pada bagian input tahap pertama yang dilakukan yaitu *Emphatize*. Kemudian berlanjut pada bagian proses yaitu tahap *Define* dan tahap *Ideate*. Hasil output yang dikeluarkan berupa tahap *Prototype* dan tahap *Test*. Dalam hal ini apabila hasil test yang dihasilkan belum sesuai akan dilakukan perulangan pada Tahap *Define* atau Tahap *Ideate* sedangkan apabila hasil test yang dihasilkan sudah sesuai maka tahapan penelitian akan selesai. Untuk lebih jelasnya maka berikut hasil dan pembahasan pada tahap-tahap tersebut.

3.1. Empathize

Pada tahapan ini berisi kegiatan tentang pengumpulan data untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang dicoba untuk diselesaikan dimana pada tahap ini peneliti melakukan literasi, observasi dan wawancara. Dalam hal ini wawancara dilakukan kepada masyarakat dan pegawai terkait berdasarkan kriteria narasumber yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya yaitu narasumber yang menggunakan layanan KONI dan karyawan yang akan mengelola situs KONI kab. Kendal. Tujuan dari wawancara yaitu agar lebih mudah mendapatkan informasi mengenai pengelolaan konten situs.

Data yang diperoleh akan diolah berdasarkan rumus *System Usability Scale* dengan rumus sebagai berikut : [5]

$$\text{Skor SUS} = ((P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5 - P10)) * 2.5 \quad (1)$$

Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor SUS :

Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5. Aturan perhitungan skor tersebut untuk berlaku pada 1 responden.

Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus menghitung skor SUS :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (2)$$

- \bar{x} = Skor rata – rata
- $\sum x$ = Jumlah skor SUS
- n = Jumlah responden

Secara keseluruhan perhitungan terhadap aspek dari kuesioner ini dikategorikan dalam 5 (lima) skor seperti yang terlihat pada Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Peringkat Skor SUS

| Skor SUS | Nilai | Peringkat |
|-----------|-------|--------------|
| >80.3 | A | Baik Sekali |
| 68 – 80.3 | B | Baik |
| 68.00 | C | Biasa |
| 51 – 68 | D | Buruk |
| < 51 | E | Buruk Sekali |

3.2. Tahap Define (Prosedur yang berjalan dan Analisis Masalah)

Setelah proses pengumpulan data pada tahap *empathy* maka selanjutnya masuk ke tahap *define*. Tahap *define* ini bertujuan menganalisa prosedur yang berjalan dan menganalisa masalah yang ada berdasarkan hasil pengumpulan data sebelumnya. Berdasarkan hasil pengumpulan data maka dapat diketahui bahwa masalah yang ada di KONI Kabupaten Kendal sebagai berikut :

- a) Kesulitan dalam pengelolaan profile KONI Kabupaten Kendal.
- b) Belum adanya wadah informasi prestasi atlet dan pelatih untuk diakses masyarakat umum.
- c) Belum memiliki *website* yang mengelola informasi terkait KONI kab. Kendal.
- d) Dokumentasi prestasi tidak terorganisir dengan baik.

3.3. Ideate

Tahap *Ideate* merupakan tahap selanjutnya setelah tahap *define*. Pada tahap ini peneliti membuat solusi terhadap masalah yang sudah ditentukan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap *define* maka hasil solusi masalah sebagai berikut:

3.3.1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional dalam pembuatan sistem pengelolaan *website* pada KONI Kabupaten Kendal terdiri atas :

- Sistem harus memiliki fitur untuk mempublikasikan berita, artikel, dan pengumuman terkait olahraga di Kabupaten Kendal, dengan kemampuan untuk mengkategorikan dan menampilkan konten terbaru.
- Sistem harus mendukung unggahan dan tampilan galeri foto dan video terkait kegiatan dan acara olahraga, dengan kemampuan untuk mengelompokkan dan mengatur konten media.
- Sistem harus mendukung integrasi dengan *platform* media sosial, seperti tautan berbagi ke konten *website* dan tautan *follow* ke akun media sosial KONI Kabupaten Kendal.

3.3.2. Kebutuhan Non Fungsional

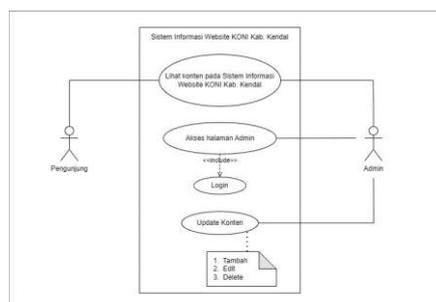
Sedangkan kebutuhan non fungsional dalam pembuatan website KONI Kab. Kendal yaitu :

- Website* harus dirancang responsif sehingga dapat diakses dan ditampilkan dengan baik pada berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel.[14]
- Sistem harus memiliki lapisan keamanan yang memadai untuk melindungi informasi dan mencegah serangan yang berpotensi merugikan
- Website* harus dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan bagi pengguna, termasuk navigasi yang jelas dan pencarian yang efektif.[15]

Dalam prosedur pengelolaan situs KONI Kendal dibutuhkan 2 kategori pengguna yaitu:

- Kebutuhan dari sisi admin / pengelola
 Dari sisi admin membutuhkan sistem yang dapat membantu menampilkan informasi terkait *profile*, *event*, dan kegiatan pada KONI kabupaten Kendal secara *real time* serta memudahkan dalam pembuatan konten-konten dan berita.
- Kebutuhan dari sisi *user* / masyarakat.
 Dari sisi *user* / masyarakat mereka menginginkan sistem yang dapat diakses dengan mudah secara *real time* sehingga menjadi efektif dan efisien.

Sistem pengelolaan *website* KONI Kab. Kendal digambarkan dengan menggunakan *use case diagram*. Sistem aktor admin dapat mengakses keseluruhan sistem, dapat mengelola data serta *user*. Sedangkan masyarakat selaku *actor user* hanya dapat mengakses sebatas data / berita terbaru dari sistem media informasi. Adapun interaksi dari kedua *actor* dapat dilihat dalam Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram Admin dan Aktor

3.4. Prototype

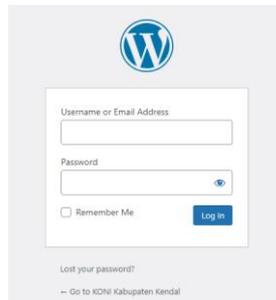
Tahap ke empat dalam penelitian ini yaitu prototype. Tahap ini merupakan solusi dari tahap *ideate* yang digambarkan melalui *design website*. Peneliti mendesign *UI/UX website* menggunakan *Wordpress*. Dalam hal ini untuk mengakses *website* KONI Kab. Kendal ini terdiri dari 2 halaman, yaitu halaman admin dan halaman untuk pengunjung seperti yang tertulis dalam uraian berikut ini:

3.4.1. Halaman Admin

Halaman admin merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk mengatur konten *website* KONI Kab. Kendal. Seorang admin dapat mengatur dan mengelola *website* yang mencakup administrasi, pengelolaan konten, pengelolaan komentar, dan pengelolaan *plugin / themes*.

a) Halaman Login Admin

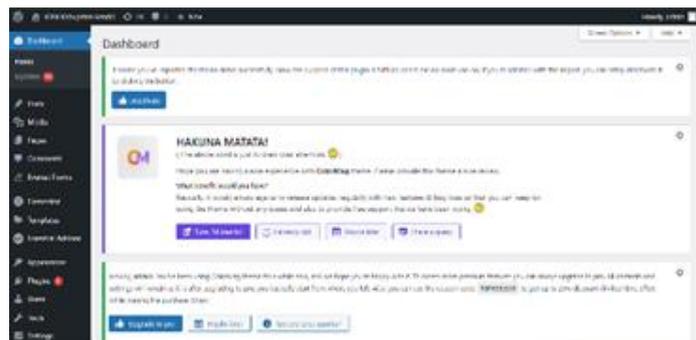
Halaman login untuk admin dengan memasukkan username dan password yang ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Login Admin

b) Halaman Dashboard

Halaman *dashboard* ditunjukkan pada Gambar 4 yang berisi halaman untuk mengatur semua isi dari *website* KONI Kab. Kendal. Berikut tampilan dari halaman dashboard KONI Kabupaten Kendal.



Gambar 4. Halaman Dashboard

3.4.2. Halaman Pengunjung

Halaman pengunjung merupakan halaman yang hanya dapat diakses saja oleh pengunjung selain admin Para pengunjung. Dalam hal ini pengunjung tidak bisa melakukan perubahan konten website KONI Kab. Kendal

a) Halaman Home

Halaman *home* ditunjukkan pada Gambar 5 yang merupakan halaman pertama yang ditampilkan kepada pengunjung ketika mengunjungi situs web. Pada halaman ini, terdapat beberapa rekomendasi berita-berita terkini.



Gambar 5. Halaman Home

b) Halaman *Profile*

Halaman *profile* ditunjukkan pada Gambar 6 yang menampilkan visi dan misi serta struktur organisasi KONI Kab. Kendal.



Gambar 6. Halaman Profile

c) Halaman *Pengurus*

Halaman pengurus ditunjukkan pada Gambar 7 yang menampilkan jabatan serta tugas-tugas para pengurus KONI Kab. Kendal.



Gambar 7. Halaman Pengurus

d) Halaman *Cabang Olahraga*

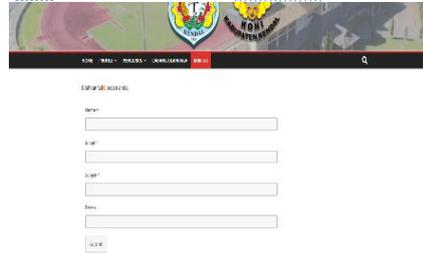
Halaman cabang olahraga ditunjukkan pada Gambar 8 merupakan halaman yang menampilkan daftar cabang olahraga beserta *event*, prestasi, dan berita pada masing-masing atlet pada cabang olahraga tersebut.



Gambar 8. Halaman Cabang Olahraga

e) Halaman Kontak

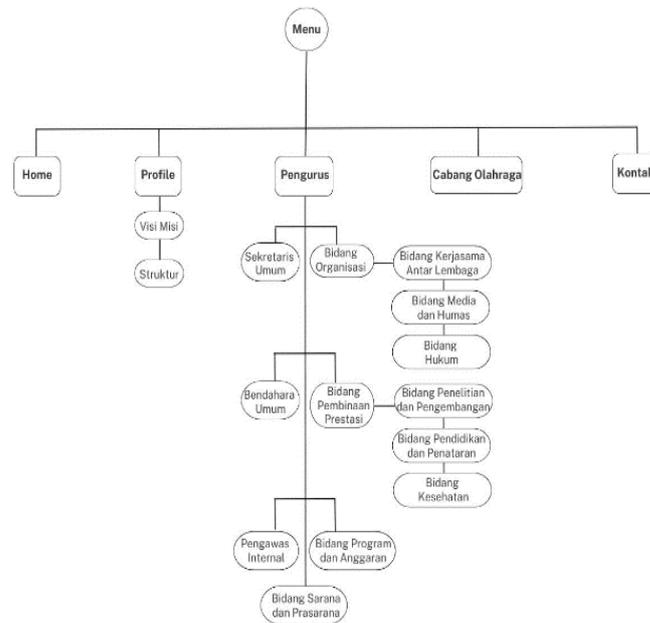
Halaman kontak ditunjukkan pada Gambar 9 yang merupakan halaman yang menampilkan form pengisian pesan.



Gambar 9. Halaman Kontak

3.4.3. Struktur Menu

Struktur Menu merupakan peta *website* atau alat bantu navigasi pengguna ketika ingin menjelajah suatu *website*. Dengan kata lain, struktur menu berupa alur yang menggambarkan denah dari *website*. Dalam struktur tersebut terlihat tata letak dan organisasi yang terdiri dari daftar pilihan atau opsi yang tersedia dalam website KONI Kab. Kendal. Struktur menu dirancang untuk membantu pengguna menavigasi dan mengakses berbagai fitur, fungsi, atau konten yang disediakan. Seperti yang terlihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Struktur Menu website

3.5. Test (Pengujian)

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap *prototype* yang telah dibuat untuk melihat seberapa baik *prototype* tersebut menyelesaikan masalah yang ada. Tujuan dari proses tes ini untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna sehingga dari umpan balik tersebut memungkinkan untuk membuat perubahan dan juga penyempurnaan produk untuk memenuhi kebutuhan pengguna [16].

Pengujian ini menggunakan *usability testing*, metode pengujian untuk mengevaluasi *user experience* dari sebuah produk seberapa besar nilai yang didapatkan dari suatu antar muka sehingga dapat digunakan oleh user pada saat menjalankan sistem. Langkah-

langkah yang dilakukan dalam *usability testing* pada penelitian ini yaitu menyiapkan para penguji, membuat *task usability test* dan melaksanakan *usability test* [18].

3.5.1. Penyebaran *system usability scale (SUS)*

Dari tahapan *prototype* desain awal, peneliti menyebar kuesioner *system usability scale (SUS)* sebagai pengumpulan *feedback* dari sudut pandang pengguna yang telah mencoba *prototype* tersebut. *System usability scale* dipilih karena tingkat reliabilitas dan validitas kuesioner ini cukup baik [19].

System Usability Scale (SUS) berisi 10 pertanyaan dimana calon pengguna diberikan pilihan skala 1 sampai 5 untuk dijawab berdasarkan pada seberapa banyak mereka setuju dengan setiap pernyataan tersebut terhadap *prototype* yang diujikan. Nilai 1 berarti sangat tidak setuju dan 5 berarti sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Proses testing dilakukan dengan cara responden melakukan uji coba terhadap rancangan *prototype* yang sudah dibuat. Kemudian, responden men-*checklist* skala dari setiap pertanyaan yang sudah disiapkan peneliti. Dalam penelitian ini kuesioner disebarkan kepada pengurus KONI Kab. Kendal dan masyarakat sebagai pengguna *website* ini dengan pertanyaan sebagai berikut.

Tabel 2. Daftar Pertanyaan

| Kode | Pertanyaan |
|------|--|
| P1 | Saya akan sering menggunakan/mengunjungi website ini |
| P2 | Saya menilai website ini rumit (memuat banyak hal yang tidak perlu) |
| P3 | Saya menilai website ini mudah digunakan / dijelajahi |
| P4 | Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan website ini |
| P5 | Saya menilai fitur-fitur pada website ini dirancang dengan semestinya |
| P6 | Saya menilai terlalu banyak inkonsistensi pada website ini |
| P7 | Saya merasa pengguna lain akan dengan mudah menggunakan website |
| P8 | Saya menilai website ini sulit untuk dipelajari ataupun digunakan |
| P9 | Saya merasa sangat mudah menjelajahi dengan website ini |
| P10 | Saya perlu memahami internet sebelum menjelajahi situs ini dengan baik |

Pertanyaan pada nomor ganjil (1,3,5,7,9) merupakan pertanyaan bernada positif sedangkan pertanyaan nomor genap (2,4,6,8,10) bernada negatif. Dalam hal ini penentuan responden dalam *usability testing* ini menggunakan teknik *purpose sampling*, dimana peneliti dapat mengambil sampel secara sengaja yang sesuai dengan syarat yang telah ditentukan oleh peneliti berdasarkan tujuan penelitian. *Sample* atau responden yang digunakan dalam pengujian ini adalah 7 partisipan. Dengan jumlah 7 peserta pengujian pada studi *usability* dirasa sudah mencukupi [19]. Hal ini disebabkan memungkinkan ditemukannya kesamaan masalah *usability* yang berulang, jika menggunakan peserta pengujian yang lebih banyak. Pengujian *usability* dengan 7 peserta dinilai sudah cukup mendekati rasio antara manfaat dan biaya maksimum pada pengujian *usability*. Berikut hasil tanggapan dari 7 orang calon pengguna yang melakukan pengujian *prototype*:

Tabel 3. Penilai Responden Pada Prototype

| Nama | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 |
|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| Fauzan | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| Endang | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 |
| Joko W | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| Zaenal | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| Jihan | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 5 | 2 | 4 | 3 | 3 |
| Mustain | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| Lukman | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 |

Pilihan skala:

- 1: Sangat Tidak Setuju.
- 2: Tidak Setuju
- 3: Netral.
- 4: Setuju.
- 5: Sangat Setuju.

3.5.2. Hasil Perhitungan System Usability Scale (SUS)

Hasil dari kuesioner yang telah diberikan, akan dinilai menggunakan *SUS* untuk mendapatkan hasil ukur dari *prototype* yang diujikan kepada calon pengguna. Hasil kuesioner kemudian dihitung dengan rumus yang telah ditentukan untuk mendapatkan Skor *SUS*. Hasil penilaian skor *SUS* ditampilkan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Rata2 SUS

| No. | Pertanyaan System Usability Scale | Rata2 |
|-----|---|-------|
| 1 | Saya akan sering menggunakan / mengunjungi website ini | 3.2 |
| 2 | Saya menilai website ini terlalu kompleks (memuat banyak hal yang tidak perlu) | 3.2 |
| 3 | Saya menilai website ini mudah digunakan / dijelajahi | 3.7 |
| 4 | Saya membutuhkan bantuan teknis untuk menggunakan/menjelajahi website ini | 3.1 |
| 5 | Saya menilai fitur-fitur yang disediakan pada website ini dirancang dan disiapkan dengan semestinya | 4 |
| 6 | Saya menilai terlalu banyak inkonsistensi pada website ini | 3.1 |
| 7 | Saya merasa pengguna lain akan dengan mudah menggunakan website | 3.7 |
| 8 | Saya menilai website ini sangat rumit untuk dipelajari ataupun digunakan | 2.8 |
| 9 | Saya merasa sangat mudah menjelajahi dengan website ini | 3.7 |
| 10 | Saya perlu memahami dan membiasakan menggunakan internet sebelum saya dapat menjelajahi situs ini dengan baik | 3.4 |

Dengan Tabel 4, selanjutnya menghitung Skor *SUS* sebagai berikut :

$$\text{Skor } SUS = ((3.2 - 1) + (5 - 3.2) + (3.7 - 1) + (5 - 3.1) + (4 - 1) + (5 - 3.1) + (3.7 - 1) + (5 - 2.8) + (3.7 - 1) + (5 - 3.4)) * 2.5$$

Dalam penilaian *SUS*, sistem dapat dikategorikan *acceptable* atau dapat diterima jika nilai *SUS* lebih dari 70 [18]. Berdasarkan perhitungan nilai *SUS* yang didapatkan, *prototype* website KONI kab. Kendal mendapatkan nilai sebesar 56,4 dimana nilai 56,4 masuk dalam kategori *marginal low*. *Marginal low* memiliki nilai minimum sebesar 50. Oleh karenanya *prototype website* KONI Kab. Kendal dapat disebut belum memenuhi kategori kelayakan karena belum memenuhi kategori *acceptable*.

4. Kesimpulan

Proses penyampaian informasi saat ini masih ada kekurangan dalam menampilkan berita olah raga maupun mengunduh data berkas serta update data berdasarkan waktu *upload* yang masih acak dan tidak sistematis. Solusi dari permasalahan yang dilakukan yaitu membuat pengembangan model UI/UX yang terdiri dari fitur profil pengurus, struktur organisasi, berita cabang olah raga serta kontak. Penelitian ini menghasilkan rancangan *prototype website* yang dikembangkan dengan metode *design thinking* yang memiliki fitur yang disesuaikan dengan keinginan pengguna dan telah diuji menggunakan metode *usability*. Pengujian *usability* dengan perhitungan *system usability scale (SUS)* didapatkan nilai *SUS* sebesar 56,4 yang bearti rancangan *prototype* belum memenuhi kategori kelayakan karena belum memenuhi kategori *acceptable*.

Ucapan Terimakasih

Peneliti menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dan membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Untuk itu iringan do'a dan ucapan terima kasih dengan tulus peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Aji Supriyanto, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Industri Universitas Stikubank Semarang.
2. Ibu Prof. Dr. Euis Soliha, M.Si, selaku Direktur Penelitian, Pengabdian Masyarakat dan Publikasi (DPPMP) Universitas Stikubank Semarang.
3. Bapak Dr. Drs. Eri Zuliario M.Kom, Selaku Kaprogdi Teknik Informatika.

Daftar Pustaka

- [1] Ganda Kurniawan, Fahrobby Adnan, Januaradi Putra, "Perancangan User Interface Dan User Experience aplikasi E-Commerce kain Batik Pada Ukm Rezti's Batik menggunakan Pendekatan design Thinking", Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (Jtiik), Vol. 10, No. 3, Juni 2023, Hlm. 551-560
- [2] Made Juniantari, Saida Ulfa, Henry Praherdhiono, "Design Thinking Approach In The Development Of Cirgeo's World Media ", Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Janapati), Vol. 12, No. 1, Pp 42-55, 2023
- [3] Vivi Sahfitri Dan Maria Ulfa, "Evaluasi Usability Sistem E-Learning Sebagai Aplikasi Pendukung Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Menggunakan Use Questionnaire", Jurnal Ilmiah Matrik, Vol. 17 No.1 Pp. 53-66, 2015.
- [4] Wahyu Andhyka Kusuma (Dkk), "Analisis Usability Dalam User Experience Pada Sistem Krs-Online Umm Menggunakan Use Questionnaire", Jnteti, Vol. 5, No. 4, November 2016
- [5] Zen, C.E., Namira, S. And Rahayu, T., 'Rancang Ulang Desain Ui (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode Ucd (User Centered Design)', Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (Senamika), (April), 2022, Pp. 17-26.
- [6] Rahmat Hidayat#1 , Reza Setiawan, "Perancangan Aplikasi Pemetaan Sarana Olahraga (Pso) Berbasis Website Dan Selular Sebagai Informasi Untuk Memetakan Sarana Olahraga", Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (Jepin) Vol. 3, No. 1, 2017, Hal.22-32
- [7] H. Herfandi, Y. Yuliadi, Zaen, M. T. A., F. Hamdani, & A.M. Safira. "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan Ui Dan Ux", Building Of Informatics, Technology And Science (Bits), Vol. 4, No. 1, Pp. 337-344, 2022
- [8] Elda Shirvanadi & Moh Idris, "Perancangan Ulang Ui/Ux Website E-Learning Menggunakan Metode Design Thinking Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia Yogyakarta", Indonesia. Vol.2, No.2, 2021.
- [9] Wardana, F.C. And Lanang, I.G.L.P.E.P., 'Perancangan Ulang Ui & Ux Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile', Journal Of Emerging Information Systems And Business Intelligence, 03(04), 2022, Pp. 1-12
- [10] B. Vallendito, "Pemodelan User Interface Dan User Experience Menggunakan Design Thinking", Skripsi, Uin Maulana Malik Ibrahim, 2020
- [11] Haryuda, D., Asfi, M. And Fahrudin, R. (2021) 'Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company', Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan, 8(1), Pp. 111-117. Doi:10.33197/Jitter.Vol8.Iss1.2021.730
- [12] Wildan Usama Martoyo Dan Falahah Suprpto, "Kajian Evaluasi Usability Dan Utility Pada Situs Web, Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia (Sesindo), 2015

- [13] Anis Dwi Setyami, Ayuvi Poerna, Wardhanie Dan Sulistiowati “Perancangan Ui/Ux Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Aema Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience, Jurnal Sistem Informasi Universitas Dinamika, Vol 10, No 2, 2021
- [14] Dede Wira Trise Putra Dan Hilhamid Febrianto, “Pemanfaatan Rancangan Website Prestasi Sekolah”, Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis, Vol. 2 No.2 1 Juli 2020
- [15] Sularno, Angraini,P, Dan Razi,M, “Implementasi Website Promosi Dan Penjualan Pada Asosiasi Pedagang Sepatu Dan Tas Kota Padang, Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis, Vol. 1 No. 1 Januari 2019
- [16] A. Sidik, “Penggunaan System Usability Scale (Sus) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile,” Technol. J. Ilm., Vol. 9, No. 2, P. 83, 2018, Doi: 10.31602/Tji.V9i2.1371
- [17] Reski M.C, Novriyanto Dan F. A Firdausi, “Analisa Dan Desain Kembali Ui/Ux Aplikasi Marketplace Umkm Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking,” Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi Dan Industri (Sntiki), 2021.
- [18] U. B. Darma, “Evaluasi Usability Website Menggunakan System Usability Scale,” Bina Darma Conf. Comput. Sci., Vol. 8, Pp. 588–595, 2019.
- [19] M. A. Sidiq, “Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan Aplikasi Manajemen Penanganan Barang Bukti Digital (Studi Kasus: Data Multimedia),” Skripsi, Universitas Islam Indonesia, 2020