ANALISA DAN DESAIN UI/UX PADA *WEBSITE* PPID KOTA ADMINISTRASI JAKARTA SELATAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Nabila Rohadatul Aisy, Rachman Komarudin
Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri
Jl. Margonda No.545, RT.1/RW.7, Pondok Cina, Kecamatan Beji, Kota Depok, Jawa Barat
nabilapan12@gmail.com

ABSTRAK

Website PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan merupakan media penyedia informasi publik yang mendukung keterbukaan informasi kepada masyarakat. Namun, *website* tersebut mempunyai sejumlah kendala terkait aspek *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*, meliputi tampilan antarmuka yang belum optimal, navigasi yang kurang intuitif, penyajian informasi yang belum sistematis, serta keterbatasan fasilitas pendukung dalam proses pencarian informasi. Penelitian ini berfokus pada analisis permasalahan UI/UX dan perancangan *prototype* antarmuka *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan dengan menerapkan metode *Design Thinking* melalui lima tahap, tahap *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Testing.* Hasil penelitian berupa *prototype* dengan penyederhanaan struktur navigasi, penataan informasi yang lebih terstruktur, penggunaan elemen visual yang lebih konsisten, serta penambahan fitur *filter* pencarian dokumen dan *Frequently Asked Questions (FAQ).* Pengujian menerapkan metode *System Usability Scale (SUS)* dengan 15 responden yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan menghasilkan skor rata-rata sebesar 88,16, yang termasuk dalam kategori *Acceptable* dengan *adjective rating Excellent.* Hasil pengujian membuktikan bahwa rancangan yang dikembangkan memperoleh tingkat *usability* yang baik serta memenuhi penerimaan dari pengguna.

***Kata kunci: User Interface, User Experience, Design Thinking, Prototype, System Usability Scale,* PPID.**

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan digital dalam pemerintahan, termasuk dari peningkatan kualitas layanan publik agar lebih efektif, efisien, transparan, dan mudah diakses masyarakat. Salah satu penerapannya adalah penggunaan *website* Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) sebagai media penyedia dan penyebarluasan informasi publik sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik. Adanya *website* memungkinkan masyarakat memperoleh informasi secara daring dengan lebih mudah dan efisien [1].

Dalam penyediaan layanan informasi, perlu memperhatikan aspek *User interface (UI)* dan *User Experience (UX)* karena berkaitan dengan kemudahan pengguna dalam memahami antarmuka, menavigasi informasi, dan mencapai tujuan penggunaan *website* [2]. Perancangan yang kurang optimal dapat menyebabkan kendala dalam memahami struktur konten dan melakukan interaksi dengan fitur yang tersedia [3].

Salah satu layanan informasi publik yang masih memiliki permasalahan tersebut adalah *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan. Hasil observasi dan identifikasi masalah menunjukkan sejumlah kendala, yaitu tampilan antarmuka yang kurang menarik dan modern, ketidakkonsistenan elemen visual, struktur navigasi yang kurang efisien, serta belum tersedianya fitur filter untuk membantu pencarian dokumen dan menu *Frequently Asked Questions (FAQ)* sebagai sarana yang memuat penjelasan terhadap berbagai pertanyaan yang sering diajukan oleh pengguna. Kondisi tersebut dapat menyulitkan pengguna dalam menemukan informasi yang diperlukan dengan lebih mudah dan waktu yang relatif singkat.

Berdasarkan kondisi yang telah diuraikan, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan UI/UX serta merancang *prototype* antarmuka *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan yang lebih menarik, konsisten, dan mudah digunakan, sekaligus meningkatkan kemudahan navigasi dan akses informasi melalui penerapan fitur *filter* dan FAQ.

Penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking* melalui lima tahap, yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Testing.* Pendekatan ini mengutamakan sudut pandang selama proses perancangan sehingga rancangan yang dihasilkan tidak berfokus pada aspek visual, namun juga kebutuhan serta pengalaman pengguna dalam mengakses informasi [4].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *User interface*

User Interface (UI) adalah bagian dari sistem yang berkaitan dengan tampilan antarmuka serta cara pengguna berinteraksi dengan suatu produk atau layanan digital. UI meliputi beberapa elemen yakni desain grafis, tata letak, warna, ikon, tombol, serta komponen visual lainnya yang terdapat dalam aplikasi maupun *website*. Tujuan utama dari UI adalah menghadirkan antarmuka yang mudah dipahami, alur interaksi yang jelas, serta didukung penyajian visual yang menarik agar aktivitas pengguna dapat dilakukan dengan lebih nyaman. [5]

2.2. *User Experience*

User Experience (UX) berkaitan dengan seluruh pengalaman yang dirasakan pengguna ketika berhubungan pada suatu sistem atau produk. Hal ini mencakup beberapa aspek, seperti kemudahan dalam penggunaan, efisiensi, aksesibilitas, dan tingkat kepuasan pengguna. Tujuan dari desain UX adalah memastikan bahwa produk tidak sekadar mampu menjalankan fungsi yang tersedia, namun juga mampu menciptakan pengalaman penggunaan yang menyenangkan serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. [6]

2.3. *Design Thinking*

Design Thinking merupakan pendekatan kreatif dan kolaboratif yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan kompleks yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Dalam konteks desain UI/UX, pendekatan ini bertujuan menghasilkan rancangan yang berorientasi pada pengguna, kreatif, serta efektif dalam memenuhi kebutuhan mereka. [7]

2.4. *System Usability Scale (SUS)*

System Usability Scale (SUS) merupakan metode pengujian yang melibatkan pengguna secara langsung dalam proses penilaiannya. Penerapan metode ini dapat diterapkan meskipun melibatkan responden dalam jumlah yang kecil karena pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang dapat disebarkan secara daring. Dalam pelaksanaannya, responden diminta memberikan tanggapan terhadap sepuluh pernyataan dengan menerapkan *Skala Likert* yang terdiri atas lima tingkat, mulai dari 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju). [8]

2.5. Penelitian Terkait

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* dapat diterapkan dalam perancangan UI/UX pada sistem pemerintahan. Kurnia *et al*. [9] menerapkan *Design Thinking* pada website Pemerintah Desa Tangsimekar dan memperoleh skor *System Usability Scale (SUS)* sebesar 86 dengan kategori *acceptable*. Adha *et al.* [10] menerapkan metode *Design Thinking* pada aplikasi Ogan Lopian DISKOMINFO Purwokarta dan memperoleh skor SUS sebesar 93,5 yang membuktikan tingkat *usability* baik. Musung dan Hasibuan [11] menggunakan *Design Thinking* dalam pengembangan website sistem informasi kepegawaian dan memperoleh skor SUS sebesar 79,3 dengan kategori *good.* Sementara itu, Hanifa dan Supatrman [12] menerapkan metode *Design Thinking* pada sistem informasi pelayanan administrasi publik berbasis *website* dan memperoleh skor SUS sebesar 86 dengan kategori *good* dan acceptable. Penelitian Sellinoventi *et al*. [13] juga menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* pada aplikasi manajemen pengetahuan SPBE menghasilkan rancangan yang responsive dan sesuai kebutuhan pengguna dengan skor SUS sebesar 73,75 dan kategori *good*.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, metode *Design Thinking* terbukti dapat mendukung proses perancangan UI/UX pada berbagai sistem pemerintahan dan layanan publik dengan menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada *website* atau aplikasi pemerintahan secara umum. Penelitian ini secara khusus berfokus pada perancangan UI/UX *website* PPID sebagai media layanan keterbukaan informasi publik. Selain melakukan penyederhanaan struktur navigasi dan peningkatan konsistensi antarmuka, penelitian ini mengusulkan fitur *filter* pencarian dokumen dan *Frequently Asked Questions (FAQ)* berdasarkan permasalahan dan kebutuhan pengguna yang ditemukan pada *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Pelaksanaan penelitian mencakup sejumlah tahapan, yakni identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, implementasi metode *Design Thinking*, analisis hasil, serta kesimpulan dan saran.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data menggunakan beberapa teknik, sebagai berikut:

1. Observasi dilakukan dengan mengakses *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan untuk mengidentifikasi kondisi antarmuka, struktur navigasi, penyajian informasi, dan fitur yang tersedia.
2. Wawancara dilakukan kepada pengguna untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, kendala, dan kebutuhan dalam mengakses *website*.
3. Kuesioner digunakan pada tahap pengujian untuk memperoleh penilaian pengguna terhadap *prototype*.
4. Studi Pustaka bertujuan untuk mempelajari sumber yang berkaitan dengan UI/UX, *Design Thinking, usability testing,* dan SUS.

3.3 Metode Perancangan

Proses perancangan menerapkan metode *Design Thinking* yang meliputi lima tahap, yaitu:

1. *Empathize*

Proses Empathize berfokus pada penggalian informasi terkait kebutuhan, pengalaman, dan kendala pengguna. Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi dan wawancara yang selanjutnya digunakan dalam menyusun *Empathy Map* dan *User persona*.

2. *Define*

Temuan yang diperoleh dari tahap *Empathize* kemudian diolah untuk mengidentifikasi permasalahan utama pengguna. Hasil analisis digunakan untuk menyusun *User Journey Map* dan *Point of View (POV)* sebagai dasar perumusan solusi.

3. *Ideate*

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan beberapa solusi melalui *brainstorming.* Ide yang dihasilkan kemudian dituangkan dalam *Sitemap* dan *User Flow* untuk menentukan struktur navigasi serta alur interaksi pengguna.

4. *Prototype*

Solusi yang telah dirumuskan dikembangkan menjadi *prototype* interaktif. Proses dimulai dengan pembuatan *wireframe* untuk menentukan struktur dan tata letak, kemudian dikembangkan menjadi *mockup* dengan menerapkan warna, tipografi, gambar, dan komponen antarmuka lainnya. Rancangan mencakup menu Beranda, Profil, Informasi Publik, Layanan, Laporan, Kontak, dan FAQ.

5. *Testing*

Kemudian *prototype* diuji kepada pengguna guna mendapatkan tanggapan serta menilai tingkat *usability.* Pengujian dilakukan menggunakan *usability testing* dengan instrumen SUS.

3.4 Metode Pengujian

1. *Usability Testing*

Pengujian dilakukan terhadap *prototype* dengan melibatkan 15 responden yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling.* Kriteria responden adalah pengguna yang pernah mengakses *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan. Responden diminta menyelesaikan skenario tugas yang mencakup akses Beranda, penggunaan fitur *filter*, akses Layanan, Laporan dan Kontak, serta pencarian informasi melalui FAQ. Setelah menyelesaikan seluruh skenario, responden diminta memberi tanggapan pada kuesioner SUS yang disediakan secara daring melalui *Google Form.*

2. *System Usability Scale (SUS)*

Evaluasi *usability* menggunakan SUS terdiri atas sepuluh pernyataan dengan Skala *Likert* lima tingkat, mulai dari 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai 5 (Sangat Setuju). Pada pernyataan bernomor ganjil, nilai responden dikurangi 1, sedangkan pada pernyataan bernomor genap, dihitung dengan 5 dikurangi nilai responden. Hasil perhitungan setiap pernyataan dari setiap responden dijumlahkan kemudian dikalikan 2,5 untuk memperoleh skor SUS dalam rentang 0-100. Setelah skor masing-masing responden diperoleh, selanjutnya dihitung rata-rata menggunakan persamaan di bawah ini.

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{N} \quad (1)$$

Keterangan:

$\overline{X}$ = Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor responden

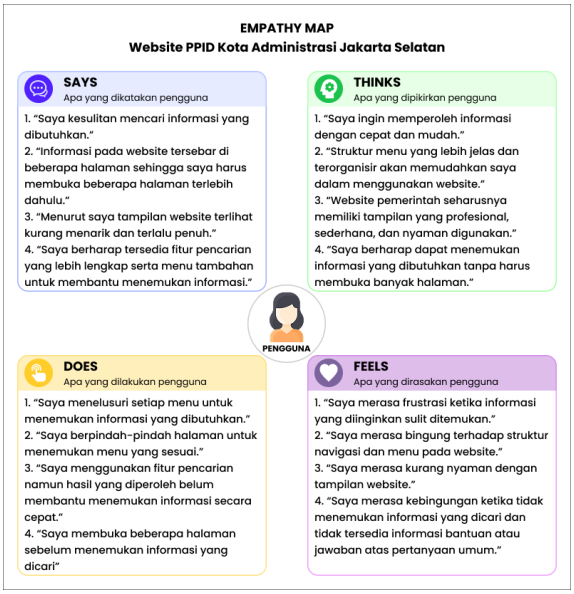
N = Jumlah responden

Nilai rata-rata SUS kemudian diinterpretasikan menggunakan dua kategori, yaitu *Acceptability Ranges* dan *Adjective Ratings*

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

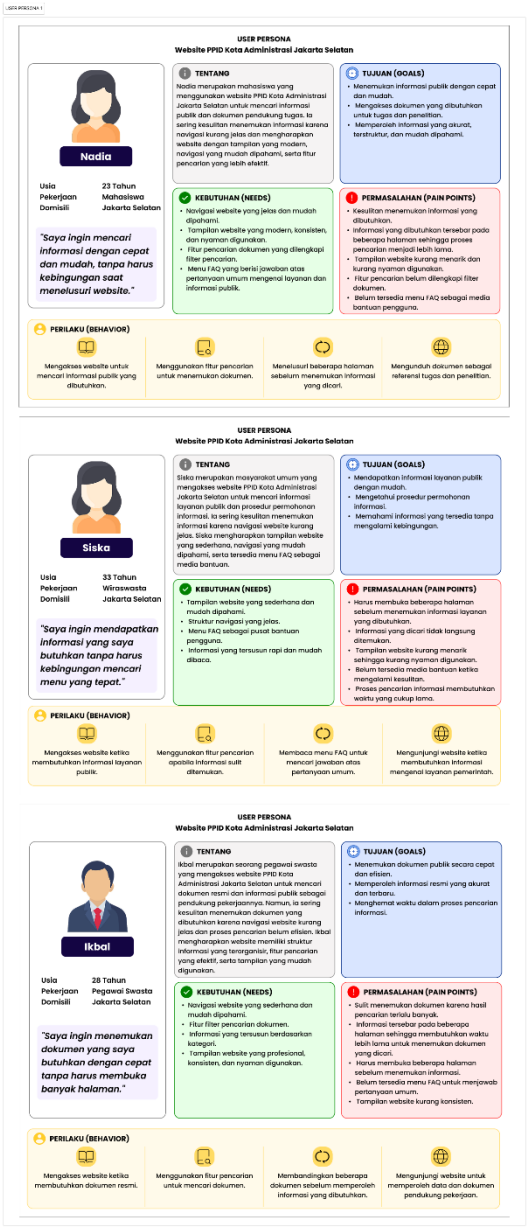
1. *Empathize*

Tahap *Empathize* dilakukan untuk menggali kebutuhan, pengalaman, dan permasalahan yang dialami pengguna saat menggunakan *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap *website* yang sedang digunakan dengan berfokus pada tampilan antarmuka, susunan navigasi, penyajian informasi, dan kemudahan pengguna untuk menemukan informasi publik yang dibutuhkan, serta wawancara kepada pengguna untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman dan kendala yang dihadapi mereka selama menggunakan *website*. Hasil dari tahap ini kemudian dianalisis menggunakan Empathy Map untuk memahami kebutuhan, pengalaman, dan permasalahan pengguna saat mengakses *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan.



Gambar 1. Empathy map

Berdasarkan Gambar 1, hasil identifikasi menunjukkan bahwa permasalahan utama pengguna terletak pada navigasi *website* yang sulit dipahami , proses pencarian informasi yang belum efisien, serta tampilan *website* yang belum memberikan kenyamanan dalam penggunaan. Selain itu, pengguna juga mengharapkan adanya fitur yang dapat mempermudah pencarian informasi, seperti *filter* pencarian dan menu *Frequently Asked Questions (FAQ).* Temuan tersebut menjadi landasan untuk penyusunan *User Persona* sebagai representasi kebutuhan dan karakteristik pengguna.

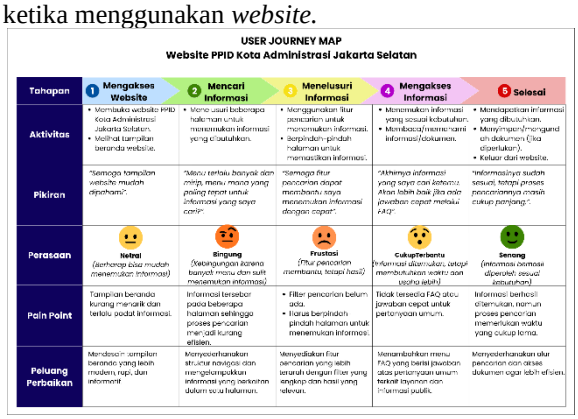


Gambar 2. User persona

Pada Gambar 2 memperlihatkan bahwa pengguna *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan berasal dari berbagai latar belakang, seperti mahasiswa, pegawai swasta, dan masyarakat umum. Meskipun memiliki tujuan penggunaan yang berbeda, seluruh persona menunjukkan permasalahan yang serupa, yaitu kesulitan menemukan informasi akibat navigasi yang kurang jelas, proses pencarian yang belum efisien, serta belum tersedianya fitur FAQ. Selain itu, pengguna juga mengharapkan tampilan *website* yang lebih modern, struktur informasi yang terorganisir, dan fitur pencarian yang dilengkapi *filter*.

2. *Define*

Tahap *Define* dilakukan setelah proses pada tahap *Empathize* selesai dilaksanakan guna mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan utama pengguna. Berdasarkan temuan dari observasi, wawancara, *Empathy Map dan User Persona*, kebutuhan pengguna kemudian dirumuskan pada tahapan ini. Selanjutnya, dilakukan penyusunan *User Journey Map* untuk mengetahui perjalanan pengguna ketika menggunakan *website*.



Gambar 3. User journey map

Berdasarkan Gambar 3, dapat diketahui bahwa permasalahan utama terletak pada struktur navigasi, proses pencarian informasi, serta kurangnya fitur pendukung. Oleh karena itu, hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam penyusunan *Point of View (POV)* dan pengembangan solusi desain pada tahap *Ideate*.



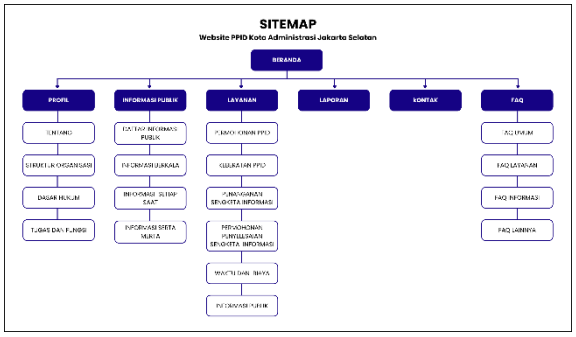
Gambar 4. Point of view (POV)

Berdasarkan Gambar 4, *Point of View (POV)* menunjukkan bahwa pengguna *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan membutuhkan cara yang lebih mudah, cepat, dan efisien dalam memperoleh informasi publik. Kebutuhan tersebut muncul karena pengguna masih mengalami kesulitan dalam menemukan informasi akibat struktur navigasi yang kurang jelas, informasi yang masih tersebar pada beberapa submenu menyebabkan pengguna untuk mengakses lebih dari satu halaman untuk menemukan informasi yang dicari, proses pencarian yang belum optimal, serta belum tersedianya menu *Frequently Asked Questions (FAQ)* untuk membantu pengguna memperoleh jawaban atas pertanyaan umum.

3. *Ideate*

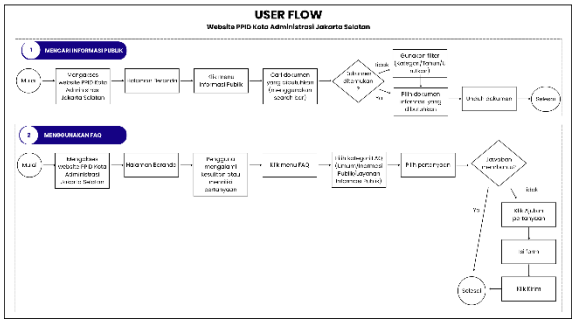
Tahap *Ideate* merupakan tahap pengembangan berbagai ide dan solusi yang mengacu pada permasalahan serta kebutuhan pengguna yang diperoleh dari proses identifikasi sebelumnya. Dalam tahapan ini, peneliti mulai menyusun arah perancangan antarmuka *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan dengan berfokus pada peningkatan pengalaman pengguna, kemudahan

navigasi, serta penyajian informasi yang lebih terorganisir dan mudah dipahami. Hasil dari tahap *Ideate* selanjutnya divisualisasikan berupa *Sitemap* untuk membantu peneliti dalam merancang alur navigasi yang lebih terstruktur sehingga pengguna dapat menemukan informasi dengan lebih mudah dan efisien.



Gambar 5. Sitemap

Berdasarkan Gambar 5, *Sitemap* yang telah dirancang menunjukkan struktur navigasi *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan yang lebih sederhana dan terorganisir. Halaman Beranda menjadi halaman utama yang menghubungkan pengguna dengan seluruh menu utama yaitu Profil, Informasi Publik, Layanan, Laporan, Kontak, dan FAQ. Setiap menu utama dikelompokkan ke dalam beberapa subhalaman berdasarkan kategori informasi dan layanan yang tersedia sehingga struktur navigasi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. *Sitemap* tersebut kemudian menjadi dasar dalam penyusunan *User Flow*, yang berfungsi menunjukkan tahapan yang dilalui pengguna ketika mengakses fitur-fitur pada *website* secara lebih rinci.



Gambar 6. User Flow

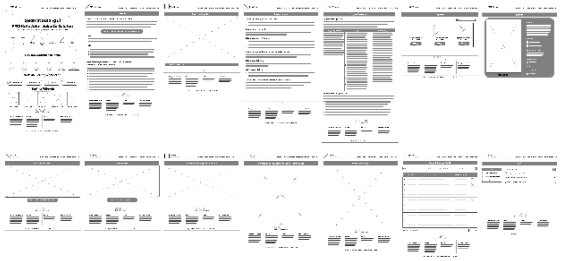
Berdasarkan Gambar 6, *User Flow* dirancang untuk menunjukkan tahapan interaksi pengguna pada dua fitur utama yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu fitur *filter* pencarian dokumen pada menu Informasi Publik dan menu *Frequently Asked Questions (FAQ)*. Kedua alur tersebut disusun berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta analisis kebutuhan pengguna yang menunjukkan bahwa pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan dokumen yang dibutuhkan dan belum tersedianya media yang dapat memberikan jawaban atas pertanyaan umum terkait layanan PPID.

4. *Prototype*

Perancangan *prototype* dilakukan melalui penyusunan *wireframe* sebagai rancangan awal struktur dan tata letak halaman, yang kemudian dikembangkan menjadi *mockup* dengan tampilan visual yang lebih detail. Rancangan tersebut mencakup beberapa halaman utama, meliputi Beranda, Profil, Informasi Publik, Layanan, Laporan, Kontak, serta FAQ. Setiap halaman disusun dengan mengacu pada kebutuhan pengguna yang diperoleh pada tahap *Empathize* dan *Define* sehingga solusi yang dihasilkan dapat menjawab permasalahan yang teridentifikasi selama penelitian.

a. *Wireframe*

Pada tahap awal perancangan *prototype*, peneliti menyusun wireframe untuk menentukan struktur, tata letak, dan posisi elemen pada setiap halaman *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan. Hasil rancangan *wireframe* tersebut kemudian menjadi acuan dalam pengembangan *mockup*. Adapun hasil rancangan *wireframe* ditunjukkan pada Gambar 7.

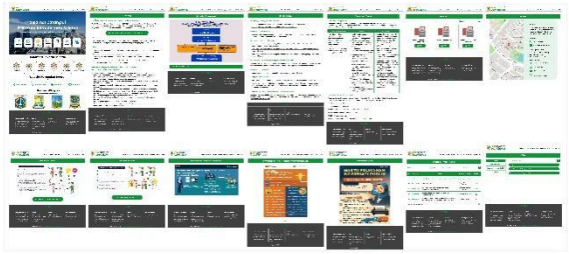


Gambar 7. Wireframe

Berdasarkan Gambar 7, *wireframe* menunjukkan struktur dan tata letak antarmuka pada setiap halaman *prototype*. Struktur navigasi dirancang lebih sederhana dengan pengelompokan informasi yang lebih terorganisir. Pada menu Informasi Publik diterapkan fitur *filter* berdasarkan kategori, tahun, serta urutan informasi untuk membantu pengguna menemukan dokumen dengan lebih cepat. Selain itu, menu FAQ ditambahkan sebagai media untuk membantu pengguna memperoleh jawaban atas pertanyaan umum. Rancangan *wireframe* tersebut selanjutnya menjadi dasar dalam pengembangan desain visual pada tahap *mockup*.

b. *Mockup*

Setelah penyusunan *wireframe*, tahap selanjutnya adalah mengembangkan rancangan ke dalam bentuk *mockup* dengan menerapkan unsur desain antarmuka meliputi warna, tipografi, gambar, ikon, dan komponen antarmuka lainnya. *Mockup* disusun untuk memberikan gambaran tampilan akhir *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan sebelum dilakukan pengujian kepada pengguna. Setiap halaman dikembangkan berdasarkan struktur *wireframe* serta kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Adapun hasil rancangan *mockup* ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Mockup

Berdasarkan Gambar 8, rancangan *mockup* menerapkan tampilan antarmuka yang lebih modern dan terstruktur dengan penerapan warna, tipografi, ikon, serta komponen antarmuka yang konsisten. *Prototype* mempertahankan informasi utama yang tersedia pada *website* sebelumnya sekaligus memberikan beberapa pengembangan, seperti penyederhanaan navigasi, penambahan *shortcut* pada halaman Beranda, fitur *filter* pada Informasi Publik, penyajian laporan dalam bentuk *card*, serta penambahan menu Kontak dan FAQ. Pengembangan tersebut dilakukan untuk meningkatkan kemudahan navigasi, efisiensi pencarian informasi, dan kenyamanan pengguna dalam mengakses layanan informasi publik.

5. *Testing*

Tahap *testing* bertujuan untuk mengevaluasi *prototype website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan yang sudah dirancang. Pengujian dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dengan melibatkan 15 responden yang telah memenuhi kriteria penelitian. Responden diminta mengakses *prototype website* melalui tautan *prototype* interaktif yang dibuat menggunakan *Figma*, kemudian menyelesaikan skenario yang telah ditentukan. Setelah memperoleh pengalaman menggunakan *prototype*, responden mengisi kuesioner *System Usability Scale (SUS)* yang diakses melalui *Google Form.*

a. Data Responden

Penelitian ini melibatkan 15 responden dengan karakteristik usia dan pekerjaan yang beragam. Responden dikelompokkan berdasarkan rentang usia, yaitu/ usia 20-25 tahun, 26-30 tahun, serta lebih dari 30 tahun. Berdasarkan pekerjaan, responden terdiri atas mahasiswa, pegawai, dan wiraswasta. Selain itu, seluruh responden menyatakan pernah mengakses website PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa seluruh responden telah memenuhi kriteria pengguna yang ditetapkan dalam penelitian.

b. Hasil *System Usability Scale (SUS)*

Setelah seluruh responden mengisi kuesioner *System Usability Scale (SUS)* diperoleh data jawaban atas 10 pernyataan yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat *usability prototype website*. Jawaban tersebut menjadi dasar dalam perhitungan skor *System Usability Scale (SUS)*. Hasil jawaban responden selanjutnya dilakukan perhitungan skor *System Usability Scale (SUS)* untuk masing-masing responden. Perhitungan dilakukan sesuai dengan aturan penilaian SUS, yaitu setiap pernyataan bernomor ganjil dikurangi 1, sedangkan setiap pernyataan bernomor genap diperoleh dari hasil pengurangan angka 5 dengan skor jawaban responden. Jumlah skor kemudian dikalikan dengan nilai 2,5 sehingga diperoleh skor SUS pada rentang 0-100.

Perhitungan tersebut dilakukan terhadap seluruh responden untuk memperoleh skor SUS masing-masing. Hasil perhitungan memperlihatkan bahwa skor SUS yang didapat dari 15 responden berada pada rentang 75 hingga 100, dengan jumlah skor keseluruhan sebesar 1.322,5. Rata-rata skor SUS diperoleh dengan membagi jumlah skor keseluruhan dengan jumlah responden, sehingga menghasilkan nilai rata-rata sebesar 88,16.

Hasil interpretasi skor SUS kemudian dilakukan berdasarkan kategori *Acceptabuility Ranges* dan *Adjective Ratings.* Rangkuman hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian

Aspek	Hasil
Rata-rata Skor SUS	88,16
Acceptability Ranges	*Acceptable*
Adjective Ratings	*Excellent*

Berdasarkan Tabel 1, prototype *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan memperoleh rata-rata skor SUS sebesar 88,16. Berdasarkan kategori *Acceptability Ranges, skor tersebut termasuk dalam kategori* Acceptable, sementara itu berdasarkan *Adjective Ratings* termasuk dalam kategori *Excellent,* yang membuktikan bahwa *prototype* memperoleh penerimaan yang baik dari pengguna.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* melalui lima tahapan, yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Testing* dalam perancangan UI/UX *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan. Hasil perancangan berupa *prototype* yang memberikan perbaikan pada struktur navigasi, penyajian informasi, dan konsistensi elemen visual, serta menambahkan fitur *filter* pencarian dokumen dan *Frequently Asked Qusetions (FAQ)* untuk membantu pengguna dalam memperoleh informasi. Hasil evaluasi *usability* menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dari 15 responden memperoleh skor rata-rata sebesar 88,16 dengan kategori *Acceptable* dan *Adjective Rating Excellent,* yang memperlihatkan bahwa *prototype* berada pada tingkat *usability* yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Prototype* yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan *website* PPID Kota Administrasi Jakarta Selatan. Penelitian selanjutnya dapat mengimplementasikan *prototype* ke dalam *website* yang terintegrasi dengan *backend* dan basis data, melibatkan lebih banyak responden, serta menggunakan metode evaluasi tambahan guna mendapatkan hasil pengujian yang menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

[1] H. Maulana *et al.*, "Perancangan Sistem Informasi Desa Berbasis Website di Desa Pandean Kecamatan Gondang Kabupaten Nganjuk," *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (Jpsi)*, vol. 1, no. 2, pp. 28–48, 2023.

[2] D. N. Puspitaningrum, I. Perdana, and N. I. Utama, "Redesign UI/UX website Open Library Telkom University berdasarkan tipe kepribadian Influence dengan metode design thinking," *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, vol. 4, no. 3, pp. 1874–1886, 2023.

[3] H. N. Hadi, A. Tirtana, and A. Zulkarnain, "Penggunaan user centered design dalam pembuatan website portal MGBK SMA kota malang," *Jurnal Teknoinfo*, vol. 16, no. 1, pp. 138–143, 2022.

[4] S. Ansori *et al.*, "Penerapan metode design thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi mobile SIPROPMAWA," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, 2023.

[5] B. Huda, T. Paryono, and A. Fauzi, *UI/UX design: bagi para perancang dan pengembang produk atau layanan digital*. Asadel Liamsindo Teknologi, 2023.

[6] V. D. Alraina, D. Armadansyah, A. C. L. Marbun, and M. Yusup, *Desain UI/UX Pada Website Desa Untuk Transformasi Digital*. Serasi Media Teknologi, 2025.

[7] M. el-K. Kesuma and R. H. Saputra, "Design Thinking UI/UX: Teori dan Praktik," *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, vol. 1, no. 01, 2024.

[8] I. M. Herawati and D. Azahra, "Evaluasi Usability Website Jasuda. net Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 9, no. 2, pp. 994–1000, 2024.

[9] I. A. Kurnia, A. Wahyudin, and R. R. J. Putra, "Perancangan UI/UX Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) Pada Website Aplikasi Pemerintah Desa Menggunakan Metode Design Thinking," *Digital Transformation Technology*, vol. 4, no. 2, pp. 1121–1131, 2024.

[10] I. A. Adha, A. Voutama, and A. A. Ridha, "Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian DISKOMINFO Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking," *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, vol. 7, no. 1, pp. 55–70, 2023.

[11] M. A. A. Musung and A. Hasibuan, "Perancangan Design UI/UX Menggunakan Metode Design thinking Dalam Pengembangan Website Sistem Informasi Kepegawaian," *Innovative: Journal Of Social Science Research*, vol. 5, no. 4, pp. 5821–5832, 2025.

[12] H. Hanafi and E. Supatrman, "Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Publik Berbasis Website di Desa Ibul Besar III Kec. Pemulutan Kab. Ogan Ilir Menggunakan Metode Design Thingking," *Impression: Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 4, no. 3, pp. 589–600, 2025.

[13] K. Sellinoventi, H. Anra, and A. Perwitasari, "Perancangan UI/UX pada Aplikasi Manajemen Pengetahuan SPBE Berbasis Web dengan Metode Design Thinking," *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, vol. 13, no. 4, pp. 471–479, 2025.