

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM MERANCANG ULANG UI/UX WEBSITE DINAS PERTANIAN DAN PERKEBUNAN PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT

(Applying Design Thinking Method to Redesign UI/UX of Website for Agriculture and Plantation Department of West Nusa Tenggara Province)

Neni Oktaviany¹ [1], Ahmad Zafrullah Mardiansyah¹, Ida Bagus Arnawa²

¹Dept Informatics Engineering, Mataram University
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

²Dinas Pertanian dan Perkebunan Provinsi Nusa Tenggara Barat
Jl. Pejangik No.10, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

Email: avianty2002@gmail.com, zaf@unram.ac.id, distanbun@ntbprov.go.id

Abstrak

Teknologi informasi memainkan peran penting dalam meningkatkan efisiensi dan kecepatan dalam pengambilan keputusan serta mendukung transformasi di berbagai sektor. Sesuai dengan Undang-Undang ITE No. 11 Tahun 2008 dan Inpres No. 3 Tahun 2003, setiap instansi publik, termasuk Dinas Pertanian dan Perkebunan Provinsi Nusa Tenggara Barat, diwajibkan untuk mengimplementasikan *e-government* guna meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas. Meskipun Dinas Pertanian dan Perkebunan NTB sudah memiliki sistem informasi, hasil analisis menunjukkan bahwa desain Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX) masih memiliki banyak kekurangan, desain yang tidak mengikuti tren modern, struktur navigasi yang tidak intuitif, serta pemilihan warna yang kurang mencerminkan identitas sektor pertanian dengan jelas. Untuk itu, dilakukan perancangan ulang UI/UX menggunakan metode Design Thinking yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil dari perancangan ini akan diuji menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Hasil pengujian SUS menunjukkan skor sebesar 79,4 dengan kategori B (Good) menandakan bahwa desain website baru berhasil menciptakan tampilan dan pengalaman pengguna yang lebih baik dibandingkan dengan versi sebelumnya.

Kata kunci: Teknologi Informasi, E-government, UI/UX, Design Thinking, Sistem Usability Scale (SUS)

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi merupakan kekuatan transformasional yang terus berkembang pesat di era digital saat ini. Selain menghasilkan informasi berkualitas tinggi yang relevan, akurat, dan tepat waktu, teknologi ini juga berperan sebagai alat bantu yang mendukung berbagai aspek kehidupan dan operasional di berbagai sektor [1]. Berdasarkan Undang-Undang ITE No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi elektronik dan amanat Inpres No. 3 tahun 2003 tentang penyelenggaraan tata kelola pemerintahan secara elektronik di Indonesia, menuntut setiap lembaga atau instansi publik untuk mengimplementasikan *e-government* dalam tata kelola pemerintah dan pelayanan public [2]. Salah satunya, yaitu Dinas Pertanian dan Perkebunan Provinsi Nusa Tenggara Barat, sebagai instansi publik yang bertanggung jawab dalam sektor pertanian dan Perkebunan.

Dinas Pertanian dan Perkebunan Provinsi Nusa Tenggara Barat telah memiliki sistem informasi yang disediakan untuk mengakses informasi mengenai profil instansi, program-program yang dijalankan, serta layanan yang tersedia. Namun, berdasarkan hasil analisis, sistem informasi tersebut masih memiliki beberapa kekurangan, seperti desain *User Interface* (UI) yang kurang optimal, pemilihan warna yang kurang representatif, dan warna teks tautan yang terlalu mencolok cenderung memiliki tingkat kontras rendah sehingga menjadi sulit dibaca atau tidak jelas terlihat oleh pengguna. Selain itu, *User Experience* (UX) perlu ditingkatkan lagi, sebab navigasi yang tidak intuitif menyulitkan pengguna dalam menemukan informasi, sehingga memperlambat akses. Tata letak yang berantakan dan fitur *autoplay* video turut mengganggu pengalaman pengguna.

Penelitian ini difokuskan pada perancangan ulang UI/UX *website* Dinas Pertanian dan Perkebunan Provinsi Nusa Tenggara Barat guna memperbaiki kekurangan yang terdapat pada *website* tersebut, dengan tujuan untuk meningkatkan tampilan antarmuka yang lebih menarik, memperbaiki struktur navigasi agar lebih intuitif, serta

meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Perancangan ulang ini bertujuan agar *website* dapat lebih efektif dalam menyampaikan informasi, mempermudah akses pengguna, dan mendukung pelayanan publik berbasis teknologi informasi yang lebih efisien dan akuntabel.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Website adalah kumpulan halaman dalam satu domain di internet yang dapat diakses oleh siapa saja melalui berbagai perangkat dengan koneksi internet. *Website* menyajikan informasi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video, sehingga memungkinkan penyampaian informasi yang lebih interaktif dan menarik. Sebagai bagian dari *World Wide Web* (WWW), *website* berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, bisnis, komunikasi, dan hiburan [3].

2.2 User Interface

User Interface (UI) adalah kombinasi dari berbagai elemen yang mencakup desain visual, interaksi pengguna, dan penyajian informasi secara efektif [4]. Menurut Schlatter (2013) terdapat beberapa komponen yang berpengaruh untuk menciptakan sebuah desain aplikasi yang mudah digunakan, meliputi konsistensi tampilan antarmuka pengguna, penyusunan hirarki, kesan pertama yang menunjukkan ciri khas aplikasi, tata letak dari seluruh elemen, tipografi, pemilihan warna, dan dapat digunakan berinteraksi dengan sistem melalui sebuah layer [5].

2.3 User Experience

User Experience (UX) adalah tanggapan dari pengguna setelah mereka mencoba dan merasakan kualitas serta keunggulan suatu produk atau layanan [4]. Menurut Hassenzahl (2013), Pengalaman Pengguna atau *User Experience* (UX) tidak hanya tentang desain industri yang bagus, *multi-touch*, atau antarmuka yang menarik, melainkan juga mengenai bagaimana menciptakan pengalaman yang melebihi materi. UX berfokus pada menciptakan pengalaman yang memuaskan dan bermakna bagi pengguna melalui penggunaan perangkat atau aplikasi [6].

2.4 Design Thinking

Design Thinking merupakan suatu metode yang didefinisikan sebagai strategi kreatif dalam proses desain dengan teknik berulang untuk memahami pengguna, mendefinisikan kembali masalah hingga menemukan solusi sesuai kebutuhan dan dibuat ke dalam suatu *prototype* yang akan diuji kelayakannya [7]. Terdapat 5 tahapan dalam metode *Design Thinking* agar menghasilkan produk yang sesuai, yaitu meliputi pemahaman kebutuhan pengguna (*empathize*), mendefinisikan masalah (*define*), pembangkitan ide sebagai solusi (*ideate*), pembuatan prototipe (*prototype*), dan yang terakhir dilakukannya pengujian (*testing*) [8].

2.5 System Usability Scale (SUS)

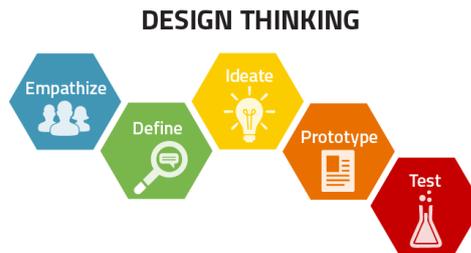
System Usability Scale (SUS) adalah kuesioner yang digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan sistem dari perspektif pengguna yang memiliki 10 item pertanyaan menggunakan 5 poin skala *Likert*, di mana responden diminta untuk memberikan penilaian “Sangat tidak setuju”, “Tidak setuju”, “Cukup”, “Setuju”, dan “Sangat setuju”, jika responden merasa tidak menemukan skala respon yang tepat, responden harus mengisi titik tengah skala pengujian [9]. Metode ini cukup sederhana, cepat, dan dapat memberikan hasil yang objektif sehingga cocok untuk mengevaluasi pengalaman pengguna secara menyeluruh.

2.6 Figma

Figma merupakan salah satu *design tool* berbasis *cloud* gratis yang bisa dijalankan di *browser* atau aplikasi, biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website*, dan lain-lain [5]. Figma menyediakan semua alat yang dibutuhkan untuk tahap desain proyek, termasuk alat vektor yang mampu membuat ilustrasi sepenuhnya, serta kemampuan *prototyping* dan pembuatan kode untuk *hand-off* [10].

3. METODE PENGEMBANGAN

Metode *Design Thinking* digunakan dalam perancangan ulang UI/UX sistem informasi Dinas Pertanian dan Perkebunan Provinsi Nusa Tenggara Barat karena pendekatan ini berfokus pada kebutuhan pengguna. Metode ini menggunakan teknik berulang untuk memahami pengguna yang memungkinkan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik langsung [11]. Dibandingkan metode lain, *Design Thinking* lebih fleksibel, cepat, dan mendorong kreativitas dalam menyelesaikan masalah kompleks. Metode ini menekankan eksplorasi ide sebelum diuji, sehingga cocok untuk pengembangan sistem yang membutuhkan inovasi serta perubahan bertahap agar tetap sesuai dengan kebutuhan pengguna [12].

Gambar 1. Tahapan Metode *Design Thinking*

Pada Gambar 1, terlihat urutan tahapan *Design Thinking* yang dimulai dari tahap *Empathize*, di mana tim pengembang memahami kebutuhan dan masalah pengguna melalui observasi atau wawancara untuk menggali informasi mengenai cara penggunaan sistem dan tantangan yang dihadapi. Selanjutnya, tahap *Define* dilakukan untuk mendefinisikan masalah utama yang perlu diselesaikan. Berikutnya, *Ideate* merupakan tahap kreativitas untuk mengembangkan berbagai solusi berdasarkan masalah yang telah didefinisikan, dengan tujuan meningkatkan antarmuka dan pengalaman pengguna. Setelah itu, tahap *Prototype* dilakukan dengan merancang tampilan *website* berdasarkan ide-ide yang telah dikembangkan hingga menghasilkan produk awal yang siap diuji. Terakhir, tahap *testing* dilakukan untuk mengevaluasi apakah desain yang dibuat telah memenuhi kebutuhan pengguna.

Pengujian dimulai dengan menetapkan tujuan, memilih responden, melaksanakan pengujian, dan merangkum hasilnya. Responden menilai *website* menggunakan *System Usability Scale* (SUS), yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala 1 hingga 5. Dari pertanyaan tersebut, terdapat kalimat positif yang biasanya bernomor ganjil, sedangkan pernyataan bernomor genap berisi kalimat negatif.

TABEL I. PERTANYAAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

No	Pertanyaan
1	Tampilan <i>website</i> ini mudah dipahami dan digunakan
2	Desain dan tata letak <i>website</i> ini terasa membingungkan
3	Menu, tombol, dan elemen visual lainnya sudah tertata dengan baik
4	Saya merasa kesulitan memahami tampilan dan struktur <i>website</i> ini
5	Warna, ikon, dan tipografi membuat informasi lebih mudah dibaca
6	Saya merasa ada ketidakkonsistenan dalam desain tampilan <i>website</i> ini
7	Mayoritas pengguna baru bisa memahami tampilan <i>website</i> ini dengan cepat
8	Tata letak dan elemen visual di <i>website</i> ini membuat saya kesulitan menemukan informasi
9	Saya merasa nyaman dengan desain dan interaksi tampilan <i>website</i> ini
10	Saya perlu waktu lama untuk terbiasa dengan desain <i>website</i> ini

Pada Tabel 1, daftar pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) yang akan digunakan dalam pengujian disajikan secara rinci. Skor akhir berkisar antara 0 hingga 100, dengan kategori: >80 (Sangat Baik), 70-80 (Baik), 50-70 (Cukup), dan <50 (Buruk). Semakin tinggi skor, semakin baik kegunaan *website* [4]. Umpan balik dari pengujian digunakan sebagai dasar penyempurnaan karena dapat membantu mengidentifikasi bagian yang masih perlu ditingkatkan, sehingga perubahan yang dilakukan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan prototipe menjadi lebih optimal.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Empathize

Tahap *Empathize* dilakukan untuk memahami kebutuhan dan kendala pengguna dalam mengakses *website* Dinas Pertanian dan Perkebunan. Kuesioner *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengukur kemudahan penggunaan (*usability*) berdasarkan aspek UI/UX. Hasil disajikan dalam Tabel II, melibatkan 30 responden, yang terdiri dari 10 staf dinas dan 20 masyarakat umum, rentang usia 20 tahun hingga 45 tahun ke atas, dengan mayoritas mahasiswa sebagai pengguna yang sering mengakses *website* tersebut, menurut keterangan staf dinas.

TABEL II. SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) SEBELUM REDESIGN

Responden	Kategori	Skor Asli SUS									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	Masyarakat Umum	4	1	4	1	4	2	5	1	5	1
R2	Staf Dinas	5	3	4	2	5	2	5	2	4	2

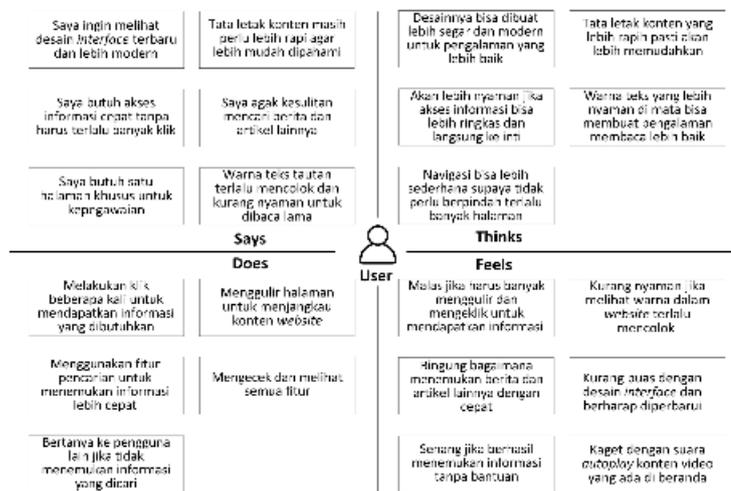
R3	Masyarakat Umum	3	2	3	1	4	3	3	2	3	2
R4	Masyarakat Umum	3	4	2	3	2	3	2	4	2	2
R5	Staf Dinas	3	2	4	2	4	2	4	2	3	2
...
...
R30	Masyarakat Umum	3	3	2	1	3	2	4	2	3	3

Setelah memperoleh skor dari masing-masing responden, perhitungan dilakukan sesuai aturan *System Usability Scale* (SUS). Pada pertanyaan bernomor ganjil, skor dikurangi 1, sedangkan skor pertanyaan genap dihitung dengan 5 dikurangi skor pengguna. Hasil dari setiap pertanyaan dijumlahkan dan dikalikan 2,5 untuk mendapatkan skor SUS per responden. Skor akhir diperoleh dengan menghitung rata-rata dari seluruh responden. Berikut hasilnya:

TABEL III. HASIL SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) SEBELUM REDESIGN

Skor Hasil SUS										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	36	90
4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80
2	3	2	4	3	2	2	3	2	3	26	65
2	1	1	2	1	2	1	1	1	3	15	37,5
2	3	3	3	3	3	3		2	3	28	70
...
....
2	2	1	4	2	3	3	3	2	2	24	60
Rata-Rata											68

Hasil perhitungan SUS sebelum *redesign* menunjukkan skor 68, yang termasuk dalam kategori “Cukup” berdasarkan rentang interpretasi SUS. Skor ini menunjukkan bahwa *usability website* masih perlu ditingkatkan. Untuk menggali masalah lebih lanjut, dilakukan wawancara dengan pengguna. Hasil wawancara ini kemudian dijabarkan dalam *Empathy Map* untuk lebih memahami kebutuhan dan pengalaman pengguna.



Gambar 2. Empathy Map Hasil Wawancara

Pada Gambar 2 terdapat empat kuadran yang menggambarkan pemikiran pengguna: “Says” berisi apa yang diucapkan pengguna, “Thinks” menunjukkan apa yang dipikirkan pengguna, “Feels” mencatat perasaan pengguna, dan “Does” menggambarkan tindakan atau perilaku mereka saat menggunakan *website*. Keempat kuadran ini membantu memahami pengalaman pengguna secara lebih lengkap untuk perbaikan desain selanjutnya.

4.2 Define

Pada tahap *Define* dalam *Design Thinking*, masalah yang ditemukan pada tahap *Empathize* dianalisis lebih dalam untuk merumuskan kebutuhan pengguna secara jelas. Dari *Empathy Map* yang telah dibuat, beberapa poin yang bisa didefinisikan sebagai masalah utama adalah:

- a. Akses informasi yang kurang efisien karena pengguna merasa terlalu banyak klik atau menggulir halaman untuk menemukan informasi penting.

- b. Pengguna membutuhkan informasi terkait kepegawaian secara mudah dan cepat, termasuk struktur organisasi dan profil pejabat yang lebih terorganisir dalam satu halaman khusus.
- c. Tata letak dan struktur halaman yang kurang optimal karena konten masih terkesan kurang terstruktur dengan baik dan elemen seperti video *autoplay* serta warna teks tautan yang mencolok mengganggu pengalaman pengguna.
- d. Tidak ada halaman khusus yang menampilkan semua berita dan artikel, sehingga pengguna perlu mengakses beberapa halaman untuk menemukan konten lainnya.
- e. Desain tampilan yang terasa kurang modern karena pengguna mengharapkan desain yang lebih segar, responsif, dan sesuai dengan standar antarmuka saat ini.

4.3 Ideate

Pada tahap *Ideate*, berbagai solusi kreatif dikembangkan untuk mengatasi masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Beberapa ide yang telah disusun untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada *website* Dinas Pertanian dan Perkebunan Provinsi Nusa Tenggara Barat meliputi:

- a. Menyederhanakan navigasi dengan mengurangi jumlah klik yang diperlukan atau menggulir terlalu jauh untuk mengakses informasi penting.
- b. Membuat halaman khusus untuk kepegawaian yang menampilkan struktur organisasi dan profil pejabat dalam satu tampilan agar informasi lebih mudah ditemukan.
- c. Menata ulang tata letak konten dengan struktur yang lebih rapi, mengelompokkan informasi secara jelas, dan memastikan elemen visual tidak mengganggu kenyamanan pengguna.
- d. Mengoptimalkan fitur pencarian berita dan artikel dengan menambahkan tombol navigasi seperti *pagination* di bawah konten.
- e. Merancang desain baru yang lebih modern dan responsif dengan menerapkan UI/UX yang sesuai dengan standar terkini agar tampilan *website* lebih menarik dan profesional.

4.4 Prototype

Pada tahap *Prototype*, perancangan ulang desain UI/UX *website* Dinas Pertanian dan Perkebunan Provinsi Nusa Tenggara Bara dirancang menggunakan Figma sebagai *tools*, didasari temuan dari tahap sebelumnya. Berikut merupakan hasil rancangan yang dikembangkan:

- a. Halaman Beranda



Gambar 3 (a) Halaman Beranda

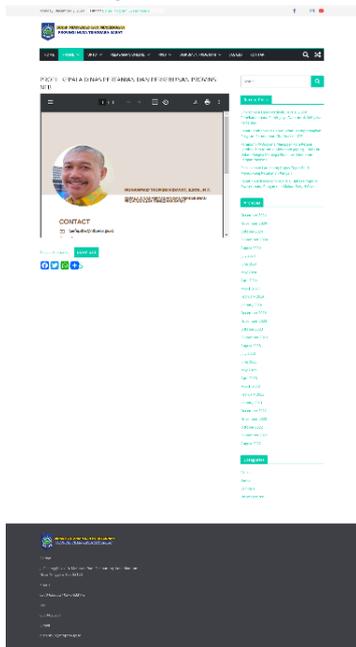


Gambar 3 (b) Halaman Beranda Terbaru

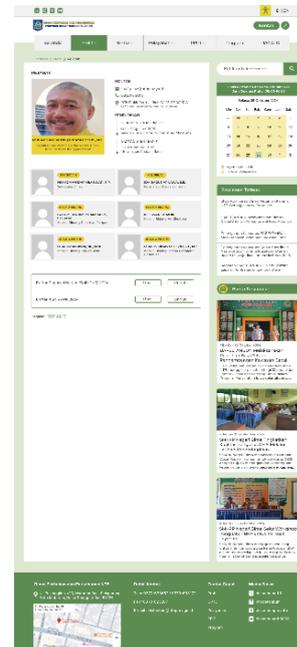
Gambar 3a menunjukkan desain awal Halaman Beranda, sedangkan Gambar 3b menampilkan versi yang telah diperbarui berdasarkan analisis sebelumnya dengan mengoptimalkan tata letak agar lebih terstruktur, nuansa warna yang terkesan lebih *fresh*, memperkuat identitas instansi di sektor pertanian dan perkebunan. Navigasi disederhanakan melalui penggabungan sub-menu serupa, pengurangan jumlah klik, serta penambahan *pagination* untuk akses berita maupun artikel lainnya. Fitur aksesibilitas dan *language switcher* diterapkan guna

meningkatkan keterjangkauan. Jadwal dan agenda kini tersedia di beranda untuk menampilkan informasi kegiatan dinas, sedangkan *footer* diperbarui agar lebih informatif melalui tambahan peta lokasi, kontak, dan tautan cepat.

b. Halaman Profil Pejabat



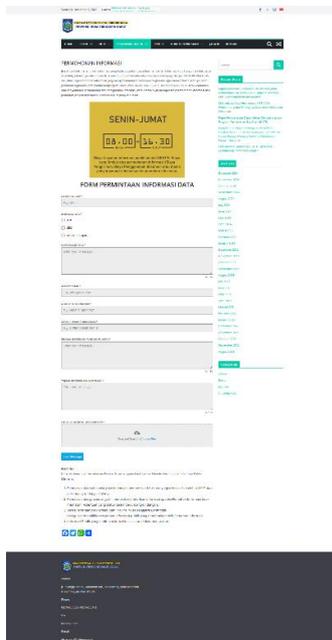
Gambar 4 (a) Halaman Profil Pejabat



Gambar 4 (b) Halaman Profil Pejabat Terbaru

Gambar 4a menampilkan desain awal Halaman Profil Pejabat, sementara Gambar 4b menunjukkan versi yang telah diperbarui, menampilkan profil kepala dinas beserta jajaran pejabat di lingkup instansi yang terstruktur dalam satu halaman, sehingga informasi lebih mudah diakses. *Sidebar* diperbarui agar lebih informatif dengan menampilkan kalender yang mencakup jadwal dinas, berita terbaru, dan artikel populer. *Breadcrumbs* ditambahkan untuk memudahkan pengguna mengetahui posisi mereka dalam navigasi *website*.

c. Halaman Permohonan Informasi



Gambar 5 (a) Halaman Permohonan Informasi

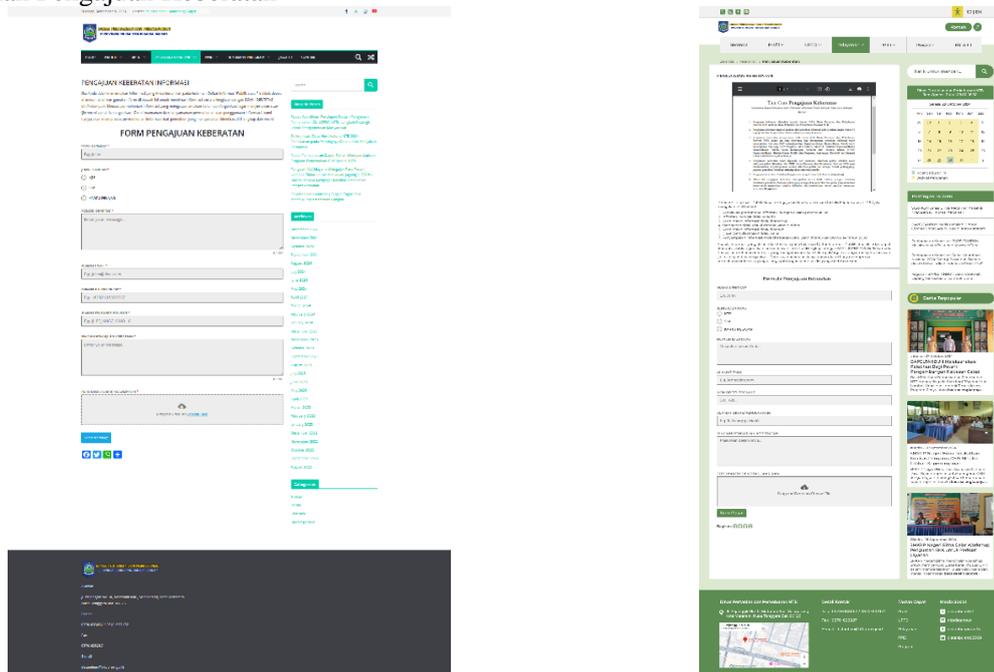


Gambar 5 (b) Halaman Permohonan Informasi Terbaru

Gambar 5a menampilkan desain awal Halaman Permohonan Informasi yang terdiri dari tiga sub-menu terpisah, sedangkan Gambar 5b menunjukkan versi terbaru, di mana informasi tata cara permohonan, formulir permohonan, dan data permohonan informasi kini disusun dalam satu tampilan yang lebih terstruktur agar pengguna dapat

menemukan semua kebutuhan terkait permohonan informasi tanpa harus berpindah halaman. Hal ini diharapkan dapat menyederhanakan proses serta meningkatkan pengalaman pengguna dalam memperoleh informasi.

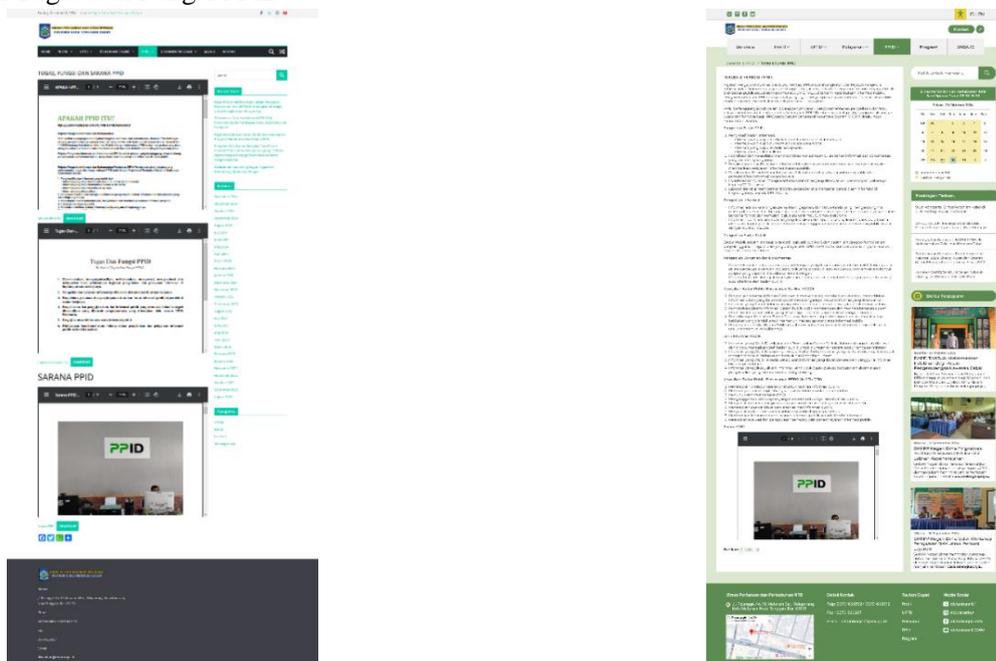
d. Halaman Pengajuan Keberatan



Gambar 6 (a) Halaman Permohonan Informasi Gambar 6 (b) Halaman Permohonan Informasi Terbaru

Gambar 6a menampilkan desain awal Halaman Pengajuan Keberatan Informasi, di mana tata cara dan formulir pengajuan dipisahkan dalam sub-menu terpisah. Sementara itu, Gambar 6b menunjukkan versi terbaru dengan menggabungkan kedua bagian tersebut dalam satu halaman agar informasi lebih cepat dan mudah diakses. Tata cara pengajuan keberatan kini ditampilkan secara ringkas di bagian atas, diikuti dengan formulir pengajuan yang dapat diisi langsung tanpa harus berpindah halaman.

e. Halaman Tugas dan Fungsi PPID



Gambar 7 (a) Halaman Tugas dan Fungsi PPID Gambar 7 (b) Halaman Tugas dan Fungsi PPID Terbaru

Gambar 7a menampilkan desain awal Halaman Tugas dan Fungsi PPID, di mana informasi mengenai PPID, tugas dan fungsi, serta sarana PPID masih disajikan dalam format PDF, yang kurang praktis untuk diakses

langsung. Pada desain baru yang ditampilkan pada Gambar 7b, informasi tersebut kini tersusun lebih rapi dan disajikan langsung di halaman agar lebih mudah dibaca tanpa perlu membuka dokumen terpisah. Sementara itu, bagian sarana PPID tetap dalam format PDF karena berisi gambar yang memerlukan tampilan lebih detail.

f. Halaman SOP PPID



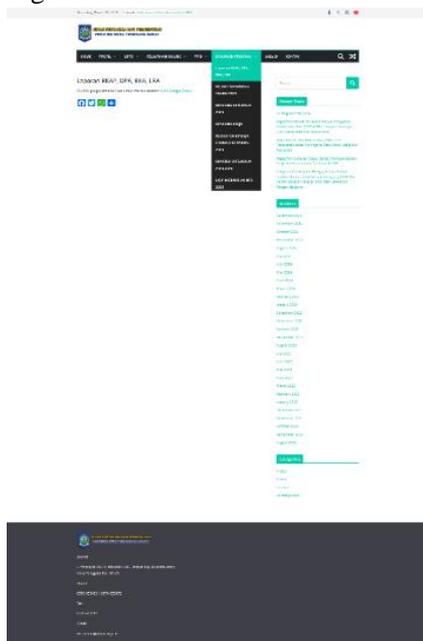
Gambar 8 (a) Halaman SOP PPID



Gambar 8 (b) Halaman SOP PPID Terbaru

Gambar 8a menampilkan tampilan menu SOP PPID sebelum perancangan ulang, di mana seluruh konten masih dalam bentuk banyak file PDF, sehingga pengguna perlu menggulir jauh ke bawah untuk melihat informasi. Pada Gambar 8b, desain baru menyajikan tabel sederhana yang lebih ringkas dan terstruktur, memungkinkan pengguna melihat seluruh daftar informasi secara langsung tanpa perlu banyak menggulir. Setiap informasi kini dapat diakses dengan satu klik, meningkatkan efisiensi dalam pencarian dan pemahaman konten.

g. Menu Program



Gambar 9 (a) Halaman Program



Gambar 9 (b) Halaman Program Terbaru

Gambar 9a menunjukkan tampilan menu Program sebelum perancangan ulang, di mana terdapat tujuh sub-menu terpisah, mengharuskan pengguna membuka setiap sub-menu untuk mengakses dokumen terkait. Pada desain

baru yang ditampilkan pada Gambar 9b, seluruh dokumen kini disajikan dalam satu halaman dengan tabel yang lebih terorganisir, memungkinkan pengguna melihat daftar dokumen secara langsung tanpa perlu berpindah halaman. Dengan tata letak yang lebih ringkas ini, pengguna dapat dengan cepat mengakses informasi yang dibutuhkan.

4.5 Testing

Tahap *Testing* dilakukan pada hasil perancangan ulang UI/UX *website* Dinas Pertanian dan Perkebunan Provinsi Nusa Tenggara Barat menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dengan jumlah responden dan rentang usia yang sama seperti SUS sebelum *redesign*, yaitu melibatkan 10 responden dari staf dinas dan 20 masyarakat umum, total 30 responden memberikan sampel yang representatif dan cukup untuk analisis statistik, memastikan keandalan dalam mengevaluasi perubahan pengalaman pengguna. Hasilnya akan dihitung berdasarkan aturan penilaian SUS.

TABEL VI. SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) SETELAH REDESIGN

Responden	Kategori	Skor Asli SUS									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	Staf Dinas	5	1	5	1	5	1	5	2	5	5
R2	Masyarakat Umum	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
R3	Masyarakat Umum	4	2	5	2	4	3	5	2	5	2
R4	Masyarakat Umum	4	2	5	2	4	2	5	2	5	2
R5	Masyarakat Umum	5	3	5	1	5	1	5	1	5	3
...
...
R30	Staf Dinas	5	1	5	1	5	2	4	2	4	1

Tabel VI menunjukkan skor setelah perancangan ulang berdasarkan penilaian responden. Skor dari setiap responden dihitung dengan ketentuan metode *System Usability Scale* (SUS), lalu dirata-rata untuk mendapatkan skor akhir. Hasil ini menggambarkan seberapa baik tingkat kemudahan penggunaan sistem setelah diperbarui.

TABEL V. HASIL SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) SETELAH REDESIGN

Skor Hasil SUS										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	36	87,5
4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	32	97,5
2	3	2	4	3	2	2	3	2	3	26	80
2	1	1	2	1	2	1	1	1	3	15	75
2	3	3	3	3	3	3		2	3	28	90
...
...
2	2	1	4	2	3	3	3	2	2	24	92,5
Rata-Rata											79

Hasil akhir pada Tabel V menunjukkan skor *usability* sebesar 79, yang termasuk dalam kategori “Baik” dan mendekati “Sangat Baik” dalam skala SUS. Jika dibandingkan dengan skor sebelum perancangan ulang yang tercatat dalam Tabel III, yaitu 68, menunjukkan terdapat peningkatan signifikan, yang berkontribusi pada kemudahan akses bagi masyarakat, sehingga mendukung adopsi teknologi digital dalam jangka panjang.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan ulang *website* Dinas Pertanian dan Perkebunan Provinsi Nusa Tenggara Barat dilakukan untuk meningkatkan kualitas UI/UX dengan pendekatan *Design Thinking*, berikut merupakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan:

1. Metode *Design Thinking* terbukti efektif dalam merancang ulang *website* dengan fokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan solusi desain yang sesuai, dimulai dari tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, hingga *Prototype*.
2. Perancangan ulang *website* melalui tahap *Design Thinking* berhasil menciptakan tampilan yang lebih mudah digunakan, dengan navigasi yang lebih sederhana, akses informasi yang lebih cepat, dan fitur yang lebih ramah

bagi semua pengguna.

3. Berdasarkan hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS), desain baru memperoleh skor 79 yang termasuk dalam kategori “Baik” dan menunjukkan bahwa pengalaman pengguna telah meningkat secara signifikan dibandingkan dengan skor 68 dengan kategori “Cukup” pada desain sebelumnya.

5.2 Saran

Saran dari penelitian ini adalah agar pengembangan *website* selanjutnya memfokuskan lebih dalam pada keterlibatan pengguna dan selalu mengutamakan umpan balik dari pengguna. Menerapkan metode *Design Thinking* dapat membantu memastikan setiap pengembangan yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dinas Pertanian dan Perkebunan Provinsi Nusa Tenggara Barat serta kepada Bapak/Ibu pembimbing lapangan atas dukungan dan bimbingannya. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing universitas atas masukan dalam penyusunan laporan ini. Apresiasi diberikan kepada rekan-rekan dan semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, hingga laporan ini dapat diselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. A. Cholik, “Perkembangan teknologi informasi komunikasi/ICT dalam berbagai bidang,” *Jurnal Fakultas Teknik UNISA Kuningan*, vol. 2, no. 2, pp. 39-46, 2021.
- [2] R. Fitri, A. N. Asyikin, and A. S. B. Nugroho, “Pengembangan Sistem Informasi Desa untuk menuju tata kelola desa yang baik (Good Governance) berbasis TIK,” *POSITIF: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 99-105, 2017.
- [3] Fadhillah and E. Purnomo, “UI/UX Website Moslem Hanania,” *Misterius: Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual*, vol. 1, no. 1, pp. 114–122, 2024.
- [4] A. Widodo and J. Sundari, “Perancangan UI/UX pada Website Pengelolaan Manajemen Toko Muthia dengan Metode Design Thinking dan SUS,” *Jurnal Masyarakat Informatika*, vol. 14, no. 2, pp. 108-118, 2023.
- [5] M. N. El Ghiffary, T. D. Susanto, and A. H. Prabowo, “Analisis komponen desain layout, warna, dan kontrol pada antarmuka pengguna aplikasi mobile berdasarkan kemudahan penggunaan (studi kasus: aplikasi olride),” *Jurnal Teknik ITS*, vol. 7, no. 1, pp. A143–A148, 2018.
- [6] R. Mayasari and N. Heryana, *Konsep dan Teori Desain User Experience Perangkat Lunak*. PT. Neo Santara Indonesia, 2023.
- [7] I. B. K. Sekali, C. E. Montolalu, and S. A. Widiana, “Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking,” *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, 2023.
- [8] R. I. Mustaib, N. Agitha, and S. E. Anjarwani, “Desain UI/UX Sistem Informasi Kerjasama Internasional Universitas Mataram” *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer dan Aplikasinya (JTIKA)*, vol. 5, no. 2, pp. 225–232, Sep. 2023.
- [9] I. H. Aprilia, P. I. Santoso, and R. Ferdiana, “Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale,” *Jurnal Iptek-Kom*, vol. 17, no. 1, pp. 31–38, 2015.
- [10] B. Kurniawan and M. Romzi, “Perancangan UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian Masyarakat menggunakan aplikasi figma,” *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 5, no. 1, pp. 1-7, 2022.
- [11] Rachman, A., & Sutopo, J., “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI/UX: Tinjauan Literatur,” *Semantik: Teknik Informasi*, 2023.
- [12] K. Khadijah, “Studi Perbandingan Metodologi UI/UX (Studi Kasus: Prototype Aplikasi PDBI Academic Information System),” *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, vol. 2, no. 4, pp. 292-301, 2022.