

## PERANCANGAN ULANG UI/UX DESAIN *WEBSITE* AESIA DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Yusuf Akbar Wibisono

Universitas Islam Indonesia, Indonesia

E-mail: [19523114@students.uii.ac.id](mailto:19523114@students.uii.ac.id)

**Abstract:** The State Asset Management Agency (LMAN) provides asset management services (especially property) to the public, government, private, and the wider community quickly, precisely, optimally, and accountable. This service is accessed through the LMAN website called AESIA (property solution). Along with the rapid development of technology, LMAN always strives for optimal service through its website. For this reason, LMAN conducts UI/UX re-design on the website to optimize information services regarding asset management to the public. The UI/UX redesign of the AESIA LMAN website aims to identify user needs to produce a website that is simpler, informative, flexible, and easily accessible by users. Then designed using the Design Thinking method, involving the empathy, defining, ideating, prototype, and testing stages. The results of the UI/UX redesign testing will show the suitability of AESIA's website user needs. With the results of this test, it can be concluded that the redesign of the UI/UX design of the AESIA website successfully meets the needs of users based on the criteria that have been submitted by users. This confirms that the redesigned UI/UX design of the AESIA website can be used well, understood, and accessed easily by users.

**Keywords:** Design Thinking, UI/UX, AESIA

**Abstrak:** Lembaga Manajemen Aset Negara (LMAN) ini 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). Bersama dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, LMAN selalu mengusahakan pelayanan yang optimal melalui websitenya. Untuk itu, LMAN melakukan perencanaan ulang (re-design) UI/UX pada website sebagai salah satu bentuk mengoptimalkan pelayanan informasi mengenai pengelolaan aset kepada publik. Perancangan desain ulang UI/UX pada website AESIA LMAN bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna sehingga menghasilkan sebuah website yang lebih simple, informatif, fleksibel, dan mudah diakses oleh pengguna. Kemudian dirancang dengan menggunakan metode *Design Thinking*, melibatkan tahap *empathy*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pengujian ini melibatkan wawancara terhadap pengguna website. Hasil dari pengujian perancangan ulang UI/UX desain AESIA ini akan menunjukkan kesesuaian kebutuhan pengguna website AESIA. Dengan hasil pengujian ini, dapat disimpulkan bahwa perancangan ulang UI/UX desain website AESIA yang sebelumnya dinilai kurang informatif dan sulit diakses telah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna berdasarkan kriteria yang telah disampaikan oleh para pengguna. Ini mengkonfirmasi perancangan ulang UI/UX desain website AESIA dapat digunakan dengan baik, dipahami, dan diakses dengan mudah oleh para pengguna.

**Kata Kunci:** Design Thinking, UI/UX, AESIA

## PENDAHULUAN

Salah satu cara instansi pemerintah menyampaikan informasi adalah melalui *website* profil. *Website* profil adalah situs web yang menampilkan informasi mengenai latar belakang suatu instansi serta berita singkat yang berkaitan dengan instansi tersebut. Sebagai contoh, situs web kementerian pemerintah tidak hanya berfungsi untuk menyebarkan informasi terkait profil kementerian dan berita terbaru, tetapi juga dianggap sebagai sarana untuk membangun kesan baik dan profesional bagi instansi yang bersangkutan. Dalam upaya penyampaian informasi, lembaga kementerian perlu terlibat dalam interaksi dan bersosialisasi agar lebih dikenal oleh masyarakat luas dengan memberikan informasi yang komprehensif, rinci, dan jelas mengenai profil instansi mereka.

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 situs0situs 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.

Lembaga Manajemen Aset Negara (LMAN) adalah Badan Layanan Umum (BLU) yang didirikan pada tanggal 16 Desember 2015, sebagaimana tertuang dalam PMK No.219/PMK.01/2015 tanggal 07 Desember 2015 yang mengatur Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Manajemen Aset Negara. Pendirian LMAN diajukan oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Negara (DJKN) dan disetujui oleh Menteri Keuangan sesuai dengan prosedur pendirian BLU yang diatur dalam peraturan perundang-undangan. Tugas utama

LMAN sebagai bagian dari *task force* DJKN adalah meningkatkan kinerja DJKN dalam mengelola kekayaan negara serta mendukung kinerja Kementerian Keuangan (Kemenkeu). Tugas ini yang dianggap sebagai “*Mission Impossible*” mencakup manajemen aset negara (BMN idle) dengan parameter kinerja yang jelas, termasuk tingkat ROA (*Return on Assets*). Sejak tahun 2016, LMAN juga diberikan tugas tambahan berupa perencanaan pendanaan dan penggunaan lahan land bank, serta pembayaran ganti rugi pengadaan tanah untuk proyek-proyek dalam program prioritas/strategis nasional, sesuai dengan Perpres No.102 Tahun 2016 tentang Pendanaan Pengadaan Tanah Bagi Pembangunan Untuk Kepentingan Umum Dalam Rangka Pelaksanaan Proyek Strategis Nasional (Putra et al., 2023).

Lembaga Manajemen Aset Negara (LMAN) ini 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). Maka dari itu, Lembaga Manajemen Aset Negara (LMAN) membutuhkan peranan IT sebagai pembuatan website AESIA tersebut. Di mana, bersamaan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, LMAN selalu mengusahakan pelayanan yang optimal melalui websitenya. Untuk itu, LMAN melakukan perencanaan ulang (*re-design*) UI/UX pada website sebagai salah satu bentuk mengoptimalkan pelayanan informasi mengenai pengelolaan aset kepada publik.

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 centered* untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. *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. Metode *design thinking* digunakan karena metode ini cocok dalam situasi dimana inovasi dan pemahaman mendalam terhadap pengguna sangat penting. Dengan menggabungkan kreativitas, kolaborasi, dan iterasi, *Design Thinking* membantu menciptakan solusi yang tidak hanya inovatif tetapi juga praktis dan sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna (Djamaris, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Aura et al., (2023) merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk melakukan evaluasi pada *website* Perpustakaan P4TK PKN IPS. Metode pada penelitian yang dilakukan kepada 35 orang partisipan ini adalah *User Centered Design* dan dievaluasi menggunakan metode *Website Usability Evaluation* (WEBUSE). Hasil yang didapat meningkat dari hasil evaluasi tampilan awal yang memiliki nilai grafik yang lebih rendah sedangkan pada evaluasi desain tampilan baru memiliki grafik yang lebih baik dari sebelumnya. Terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu fokus pada perancangan ulang (*re-design*) suatu *website* dan metode yang digunakan adalah *Design Thinking* dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini tidak menggunakan metode *Website Usability Evaluation* (WEBUSE) tetapi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Penelitian lain dengan menggunakan metode *design thinking* dilakukan oleh Wulandari et al., (2023) bertujuan untuk merancang kembali *design website* Hend'z florist Aglonema dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Hasil penelitian diperoleh bahwa solusi yang ditetapkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat menyelesaikan masalah pada Hend'z Florist Aglonema. Terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan metode yang sama yaitu *Design Thinking*, sedangkan perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada tahap pengujian atau *test*, penelitian menggunakan pengujian *front-end* dan pengujian *back-end*, sedangkan dalam penelitian ini pengujian *test* menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

Dalam mekanisme perancangan ulang UI/UX desain AESIA, penggunaan metode *Design Thinking* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan penggunaan 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 dari permasalahan yang ada.

## **METODE**

*Design Thinking* merupakan suatu metodologi yang mengusung pendekatan kreatif berbasis solusi lintas disiplin yang menggabungkan pemikiran analitis, kreatif, dan keterampilan praktis. Pendekatan desain ini merupakan cara pembelajaran yang melibatkan proyek pembelajaran langsung dengan fokus pada penyelidikan dan pemecahan masalah, eksplorasi solusi yang mungkin, pembuatan sketsa dan prototipe, serta kolaborasi dan umpan balik. Proses ini melibatkan penciptaan produk atau ide yang kemudian dilanjutkan dengan tahap refleksi dan desain ulang jika diperlukan (Salma & Iwan, 2020).

Penjelasan lain mengenai *Design Thinking* adalah suatu metode yang digunakan untuk merumuskan solusi inovatif terhadap masalah-masalah kompleks. Dalam proses *Design thinking*, elemen-elemen seperti keprihatinan, minat, dan nilai-nilai manusia secara sengaja dimasukkan. Pendekatan ini dirancang untuk menjadi integratif dengan tujuan untuk mengembangkan secara cepat dan menguji berbagai potensial dengan harapan dapat mencapai tahap optimal (Salma & Iwan, 2020).

*Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* merupakan langkah-langkah dalam pendekatan desain yang dikenal sebagai "*Design Thinking*". Berikut adalah pengertian dari masing-masing tahapan tersebut:

- a. *Empathize* merupakan proses untuk memahami dan merasakan pengalaman pengguna. Proses ini melibatkan penelitian, observasi, dan wawancara untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan, masalah, dan perspektif pengguna.
- b. *Define* merupakan proses pengumpulan data dan temuan dari tahap *Empathize* untuk merumuskan permasalahan atau tantangan yang spesifik dan dapat dipecahkan yang akan dibentuk titik fokus untuk pengembangan solusi.

- c. *Ideate* merupakan proses menciptakan sebanyak mungkin ide atau konsep solusi yang memungkinkan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah didefinisikan dengan teknik *brainstorming* dan berbagai metode kreatif lainnya.
- d. *Prototype* merupakan proses membangun model atau prototipe sederhana dari ide-ide yang telah dihasilkan pada tahap *Ideate*. Prototipe ini tidak sempurna, tetapi dapat membantu untuk menguji dan memahami konsep secara lebih konkret.
- e. *Test* merupakan proses menguji prototipe yang telah dibuat dengan pengguna dan mengumpulkan umpan balik untuk memahami kelebihan serta kekurangan yang diusulkan. Hasil pengujian digunakan untuk mengembangkan dan memperbaiki solusi secara iteratif.

Metode *System Usability Scale* (SUS) membantu penelitian dalam mengevaluasi sejauh mana prototipe memenuhi kebutuhan pengguna dan mendapatkan umpan balik untuk perbaikan desain. Penelitian menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dilakukan setelah pengujian prototipe. Pendekatan ini membantu peneliti untuk memahami tingkat kepuasan pengguna terhadap prototipe dan mendapatkan informasi untuk melakukan perbaikan desain (Andini et al., 2023). Metode *Usability* perlu mencakup lima hal seperti:

- a. *Learning*, secara simpel dapat dijelaskan sebagai kemampuan sistem untuk diajarkan dengan mudah yang memungkinkan pengguna untuk segera memulai dan menyelesaikan tugas dengan menggunakan sistem tersebut.
- b. *Efficiency*, pada dasarnya sistem harus dirancang untuk digunakan secara efisien yang memungkinkan pengguna yang telah mempelajari sistem mencapai tingkat produktivitas yang tinggi.
- c. *Memorability*, sebuah sistem harus mudah diingat yang memungkinkan pengguna untuk terbiasa dengan sistem sehingga dapat kembali menggunakannya tanpa harus memulai dari awal setelah meninggalkan sistem untuk beberapa waktu.
- d. *Errors*, sistem seharusnya memiliki tingkat kesalahan yang rendah untuk mengurangi kemungkinan pengguna melakukan kesalahan saat menggunakan sistem. Jika terjadi kesalahan memungkinkan pengguna untuk dengan mudah memperbaikinya.
- e. *Satisfaction*, pada dasarnya sistem harus memberikan kenyamanan dalam penggunaannya dan memberikan kepuasan kepada pengguna.

*Usability* mencerminkan sejauh mana kemampuan suatu aplikasi dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna dengan tujuan penggunaan yang tercapai. Secara esensial, sebuah aplikasi dianggap memiliki *Usability* yang baik jika mudah digunakan dan mampu memenuhi fungsi atau tujuan yang diinginkan pengguna. *System Usability Scale* (SUS) sebagai salah satu alat pengujian *Usability* yang terkenal dan dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. (Saputra, 2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Empathy*

Tahap awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan riset dimana penulis melakukan salah satu proses dalam *design thinking* yaitu *empathy*. 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 *empathy map*. Berikut hasil observasi yang didapatkan:

- 1) Peneliti menemukan kesulitan yang dialami pengguna dalam mencari penyewaan tempat tinggal atau Gedung penyewaan.
- 2) Peneliti menemukan pemborosan waktu yang dialami pengguna dalam mencari penyewaan tempat tinggal atau Gedung penyewaan.
- 3) Peneliti menemukan kesulitan yang dialami pengguna dalam melakukan pengelolaan aset.
- 4) Peneliti menemukan bahwa kurang adanya tempat untuk mempermudah reservasi dan jasa konsultasi pelayanan aset.
- 5) Peneliti menemukan bahwa kurang adanya wadah bagi penyewa untuk dirinya memasarkan tempat sewa.

Berikut adalah hasil wawancara terhadap semua narasumber yang peneliti rangkum dan tampilkan dalam bentuk *empathy map* yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil *Empathy map*

Berdasarkan *empathy* yang telah dibuat, dapat diperoleh informasi lebih dalam terkait kebutuhan dan preferensi pengguna dimana terlalu lama mencari dan membandingkan harga penyewaan tempat tinggal. Permasalahan-permasalahan yang dirasakan oleh pengguna dapat diidentifikasi lebih lanjut pada tahap *define* untuk diklasifikasikan sesuai kebutuhannya.

### Define

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

#### a. *Persona*



Gambar 2. Salah satu *Persona*

Berdasarkan *user persona* pada gambar diatas bisa dilihat keluhan, keinginan serta informasi yang diberikan oleh calon pengguna telah disimpulkan dalam bentuk *Personas*.

#### **b. Kebutuhan Pengguna**

Berikut merupakan hasil dari kebutuhan pengguna berdasarkan pada permasalahan yang dialami. Hasil dari kebutuhan pengguna akan peneliti tampilkan dalam bentuk tabel 1 berikut.

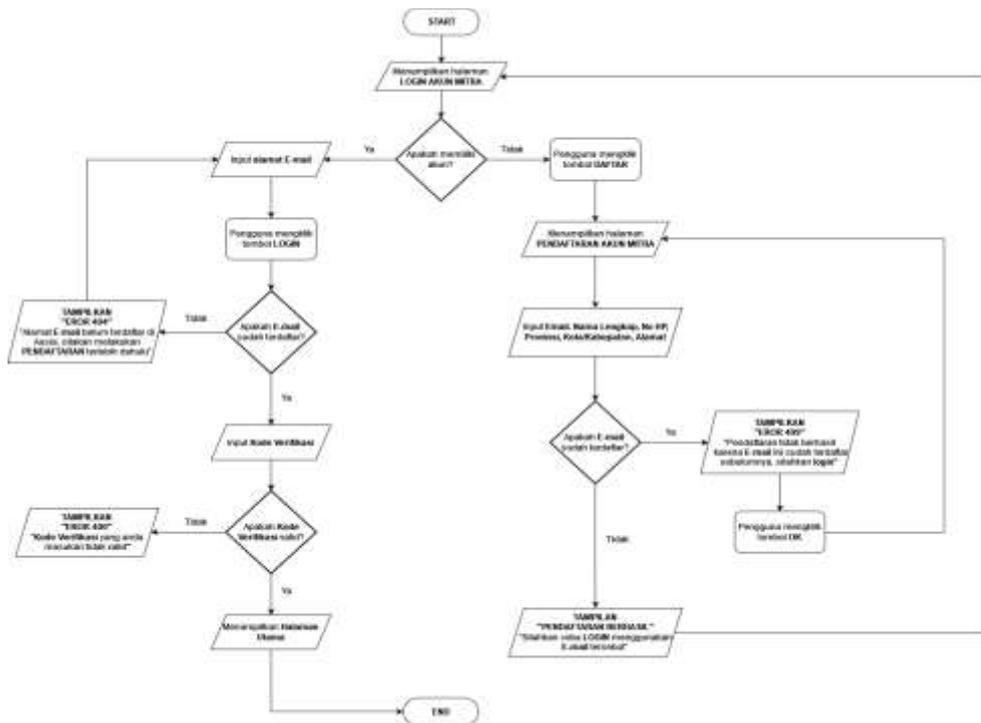
**Tabel 1.** Kebutuhan Pengguna

No	Permasalahan	Solusi
1	Calon pengguna kesulitan dalam mencari tempat penyewaan tempat tinggal atau gedung	Memberikan <i>User Interface</i> yang dapat digunakan dengan mudah
2	Calon pengguna kesulitan membandingkan harga sewa tempat tinggal atau gedung	Memberikan fitur dan <i>User Interface</i> yang memudahkan pengguna dalam membandingkan harga
3	Calon pengguna sering membuang waktu untuk mencari penyewaan tempat tinggal atau gedung	Memberikan pilihan tempat penyewaan yang sesuai pengguna inginkan dengan tepat
4	Calon pengguna kesulitan mengelola aset yang dipunya	Memberikan fitur yang dapat membantu pengguna dalam mencari mentor untuk belajar mengelola aset

#### ***Ideate***

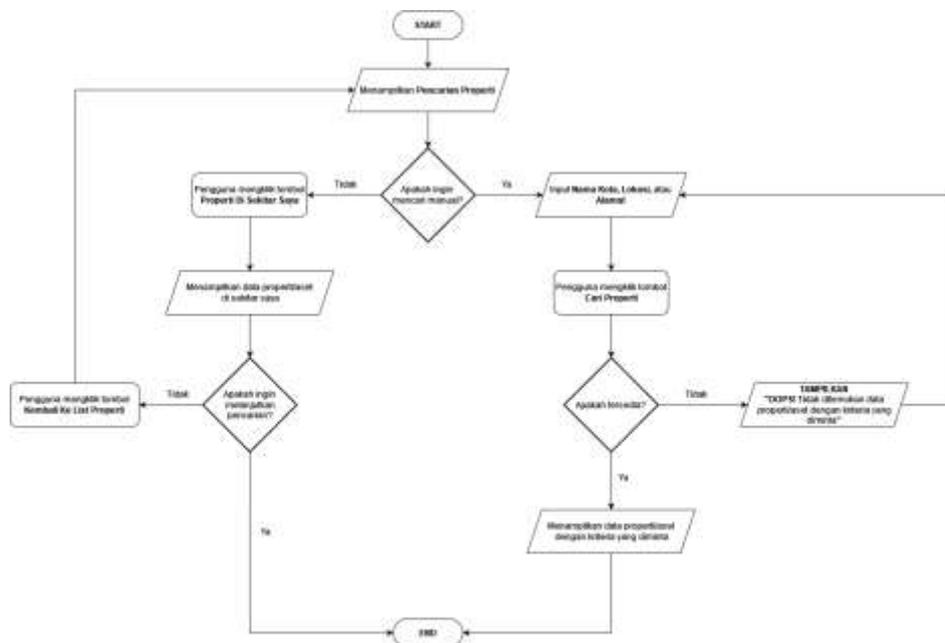
Pada tahap *Ideate*, dilakukan evaluasi dan pengembangan ide untuk menyelesaikan permasalahan yang telah didapatkan dari tahap *Empathize* dan *Define*.

c. *User Flow*



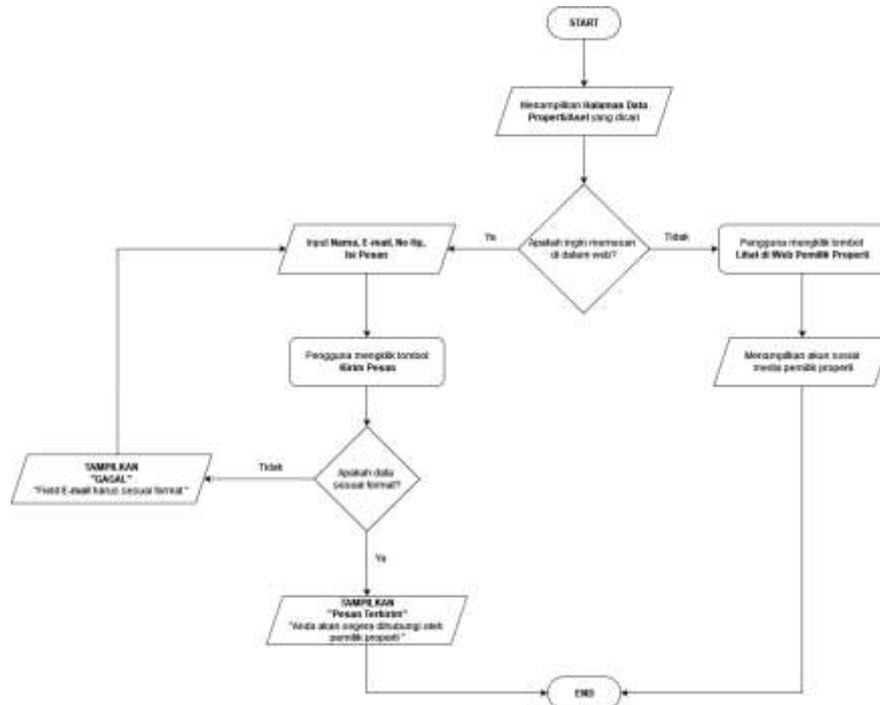
**Gambar 3.** *User Flow Login dan Register akun*

Gambar 3 menjelaskan mengenai *User Flow* untuk pengguna dalam melakukan *Login* dan *Register*. Pengguna yang sudah memiliki akun bisa langsung melakukan *Login* dengan alamat *E-mail* yang sudah terdaftar. Jika pengguna belum memiliki akun, maka pengguna akan diarahkan untuk *Register*.



**Gambar 4.** *User Flow Search Properti*

Gambar 4 menjelaskan *User Flow* untuk pengguna yang hendak mencari properti yang diinginkan. Pengguna dapat mengisi form jika ingin mencari properti yang sesuai dengan yang dicari atau pengguna dapat melakukan pencarian cepat.



**Gambar 5.** *User Flow* Pesan Properti

Gambar 5 menjelaskan *User Flow* untuk pengguna yang hendak memesan atau reservasi properti yang diinginkan.

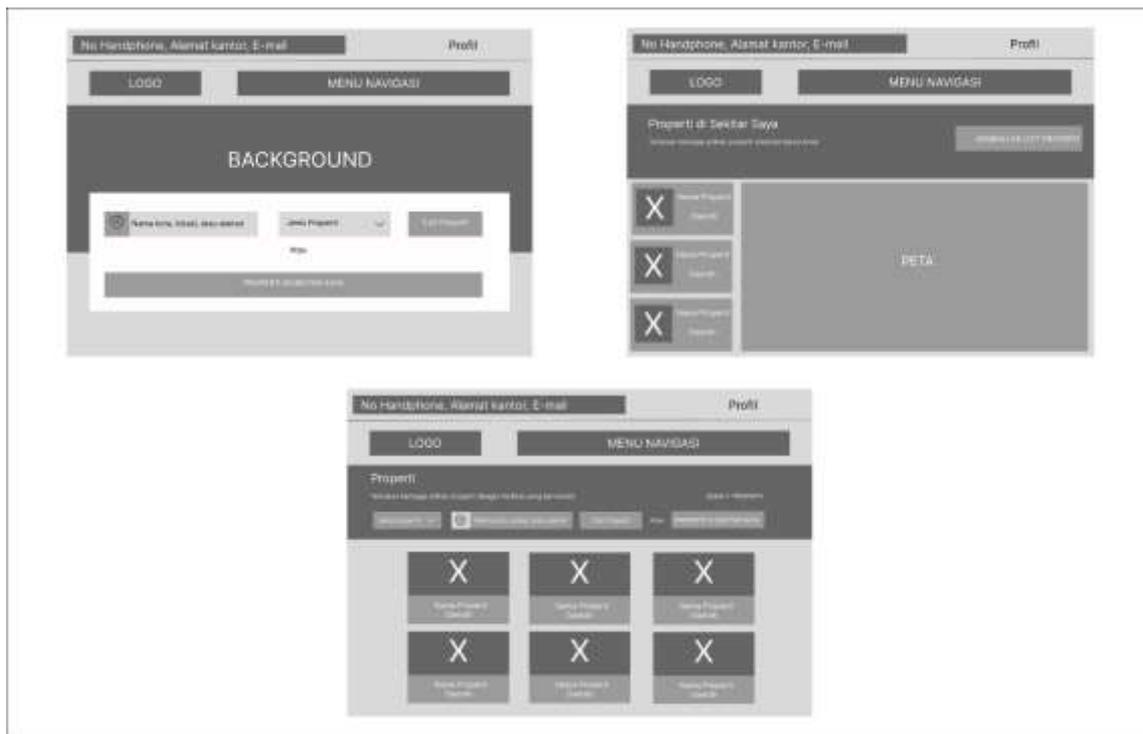
#### d. *Wireframe*

*Wireframe* dirancang dengan menyesuaikan *User Flow* yang telah dibuat atau ditentukan.



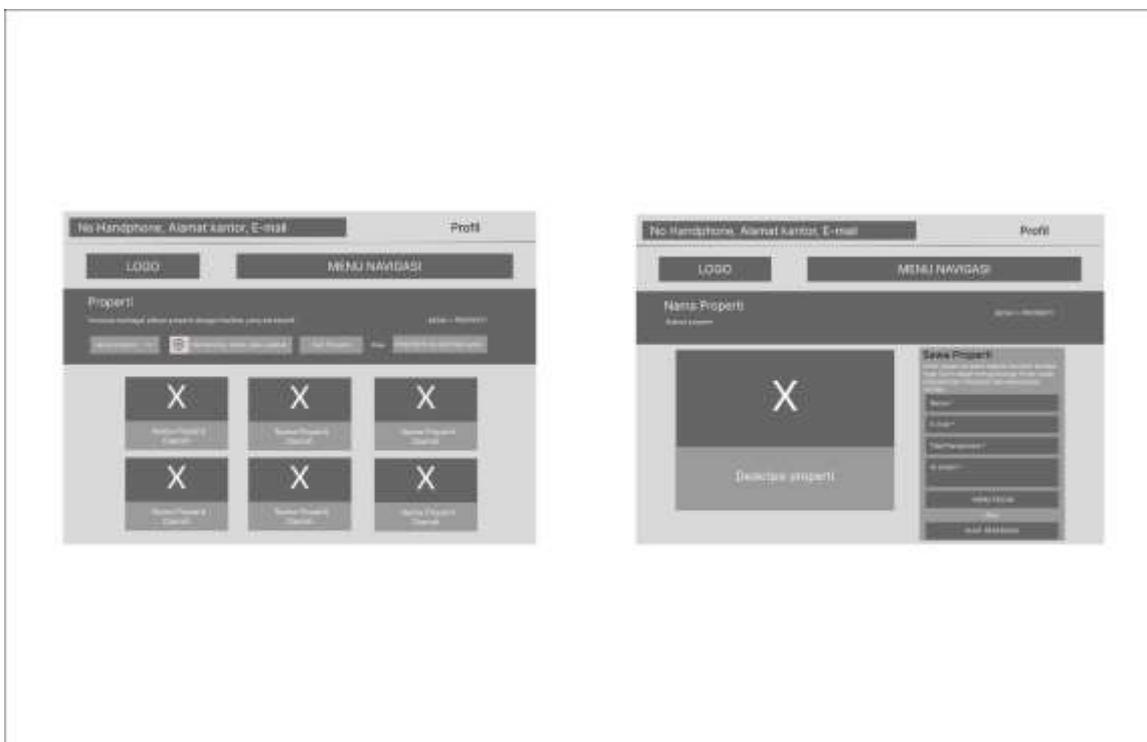
**Gambar 6.** Wireframe Login dan Register

Pada gambar 6 menjelaskan Wireframe Login dan Register yang terdapat elemen tombol dan beberapa kolom untuk diisi. Ada tombol yang tersedia untuk masuk atau daftar, dan juga terdapat *textfield* yang digunakan untuk mengisi data diri pengguna.



**Gambar 7.** Wireframe Search Properti

Pada gambar 7 menjelaskan *Wireframe Search* Properti yang terdapat beberapa elemen seperti identitas kantor, profil, logo, menu navigasi, background web, peta, foto properti, dan beberapa tombol. Ada *textfield* untuk mencari properti yang diinginkan pengguna yang nantinya akan menampilkan list properti yang cocok dan peta lokasi.

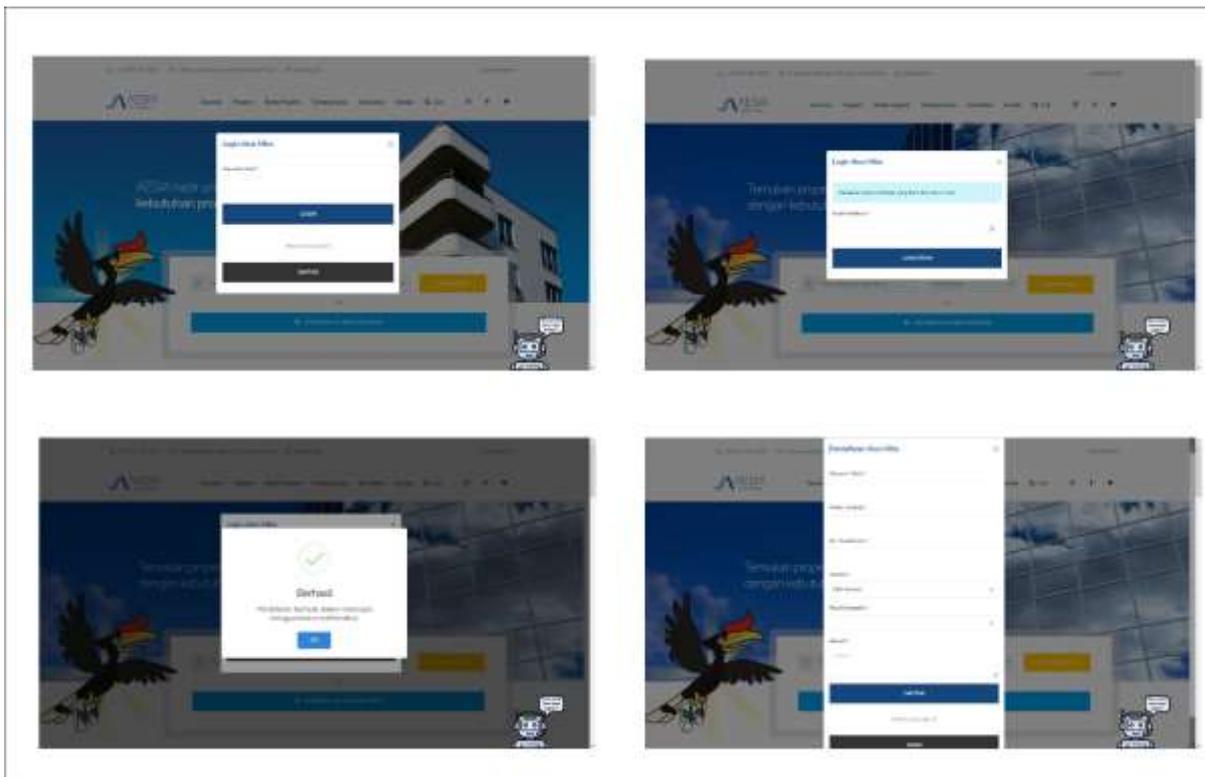


Gambar 8. *Wireframe* Pesan atau Reservasi Properti

Pada gambar 8 menjelaskan *Wireframe* Pesan atau Reservasi Properti yang terdapat beberapa elemen seperti identitas kantor, profil, logo, menu navigasi, foto properti, deskripsi properti dan beberapa tombol. Ada *textfield* yang digunakan untuk mengisi identitas pengguna guna memesan properti yang diinginkan.

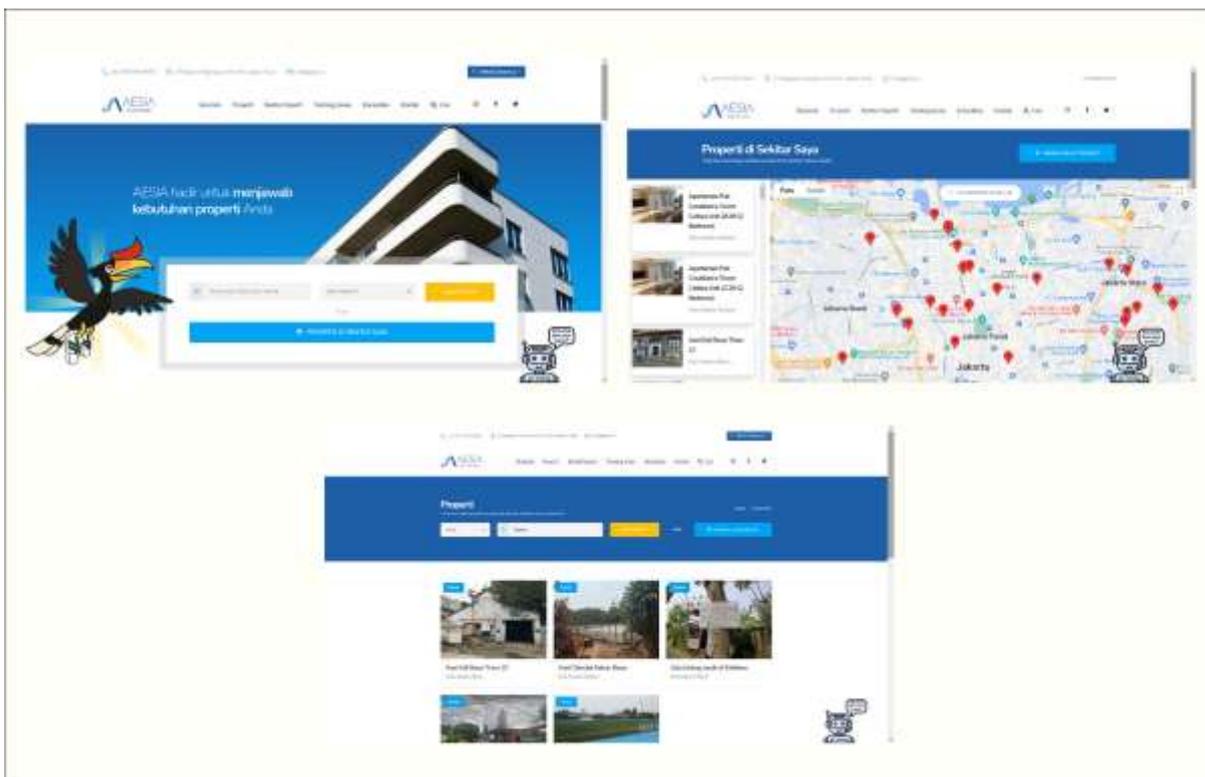
### **Prototype**

*Wireframe* yang telah dibuat akan diimplementasikan dalam bentuk antar muka atau *prototype*.



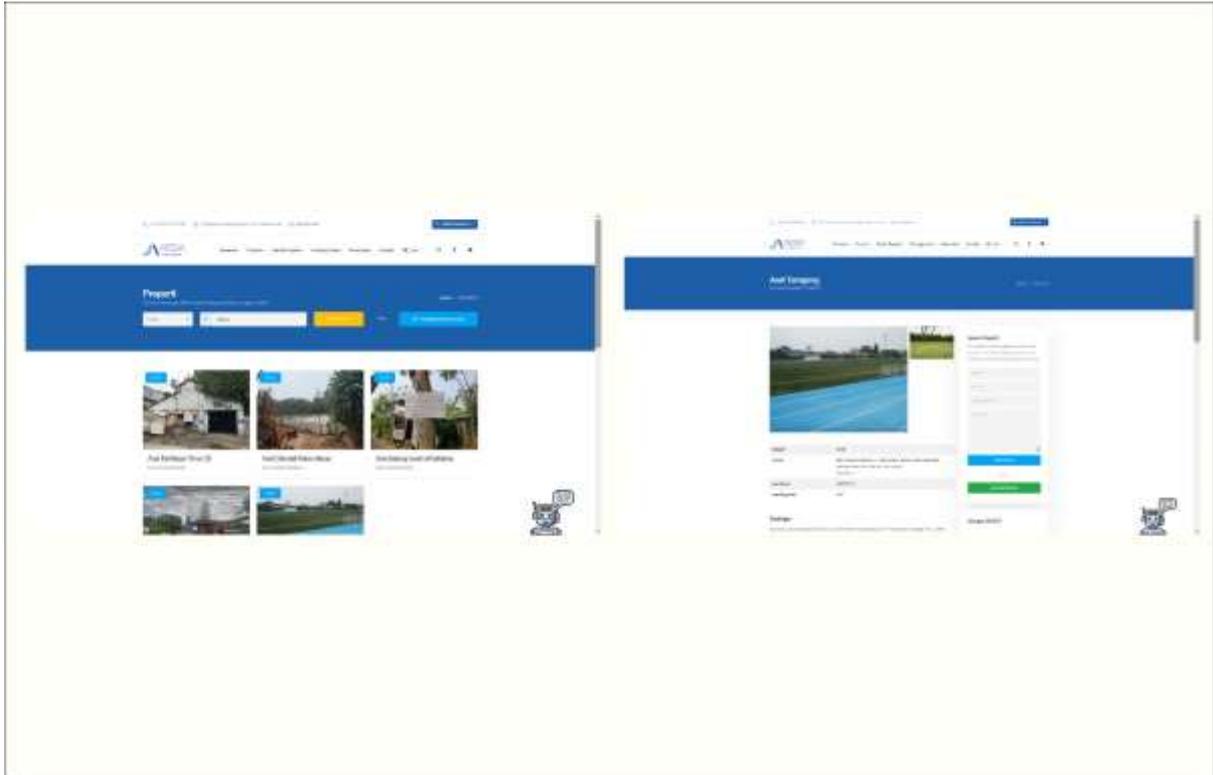
**Gambar 9.** *Prototype Login dan Register*

Pada gambar 9 menunjukkan halaman *Login* dan *Register* pengguna. Halaman *Login* merupakan halaman yang digunakan pengguna untuk masuk ke dalam akun yang telah dibuat sebelumnya. Halaman *Login* pengguna dapat melakukan pengisian data berupa *E-mail* yang telah terdaftar lalu mengisi kode verifikasi yang dikirim ke *E-mail* pengguna. Sementara halaman *Register* merupakan halaman yang digunakan pengguna untuk melakukan pendaftaran akun. Pada halaman *Register*, calon pengguna akan diminta untuk mengisi data diri seperti *E-mail*, nama lengkap, no handphone, provinsi, kota/kabupaten, dan alamat. Setelah melakukan pendaftaran akun, akan muncul halaman berhasil melakukan pendaftaran akun.



**Gambar 10.** *Prototype Search Properti*

Pada gambar 10 menunjukkan halaman *Search Properti* yang juga merupakan halaman utama. Pada halaman ini pengguna dapat mencari properti yang diinginkan dengan mengisi nama kota properti atau lokasi properti atau alamat properti dan juga mengisi jenis properti yang diinginkan. Setelah itu website akan menampilkan halaman yang berisi foto properti, nama properti, dan peta. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan pencarian cepat dengan memilih “Properti yang diinginkan”, lalu website akan menunjukkan foto properti dan nama properti yang berada di sekitar pengguna.



**Gambar 11.** *Prototype* Pesan Properti

Pada gambar 11 menunjukkan halaman Pesan Properti. Halaman ini berisi beberapa list properti dan ketika pengguna sudah memilih properti yang diinginkan, akan muncul deskripsi dan gambar lengkap terkait properti yang dipilih. Pada halaman ini juga menampilkan kolom pemesanan atau reservasi untuk pengguna dengan mengisi nama, *E-mail*, Telp/Handphone, dan isi pesan.

### ***Test***

Pada tahap hasil *Test*, peneliti melakukan *testing* dengan memberikan *prototype* dan skenario yang harus dikerjakan kepada 25 responden. Kemudian responden mengisi beberapa pertanyaan yang telah disediakan dengan menggunakan skala 1-5 dan hasilnya akan dihitung menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Ragu-ragu (RG)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

**Tabel 2.** Pertanyaan untuk calon pengguna

No	Pertanyaan	Skor
1	Saya pikir saya ingin menggunakan AESIA	1 - 5
2	Saya menemukan bahwa AESIA tidak dibuat serumit ini	1 - 5
3	Saya pikir AESIA mudah untuk digunakan	1 - 5
4	Saya pikir saya perlu bantuan orang teknis dalam menggunakan AESIA	1 - 5
5	Saya menemukan berbagai fungsi di AESIA yang terintegrasi dengan baik	1 - 5
6	Saya pikir terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam AESIA	1 - 5
7	Saya akan membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar dengan mudah dalam mempelajari AESIA	1 - 5
8	Saya menemukan AESIA sangat tidak praktis	1 - 5
9	Saya merasa sangat percaya diri dalam menggunakan AESIA	1 - 5
10	Saya perlu banyak belajar sebelum menggunakan AESIA	1 - 5

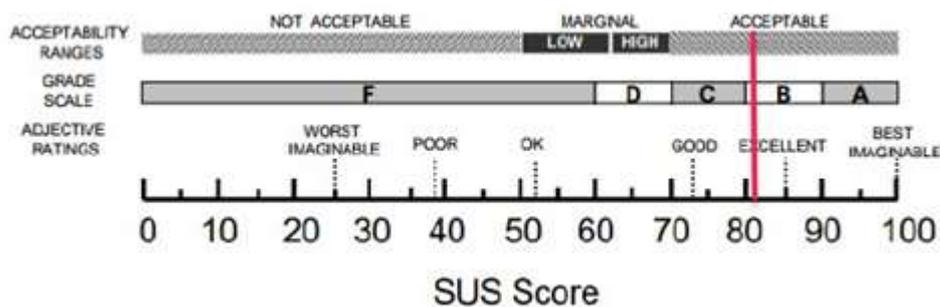
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{x}$  = skor rata-rata  
 $\sum x$  = jumlah skor SUS  
 $n$  = jumlah responden

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor SUS}}{\text{Jumlah Responden}}$$

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{2097}{25}$$

$$\text{Skor rata-rata} = 83$$



**Tabel 3.** Aspek *Usability*

<b>Aspek <i>Usability</i></b>	<b>Hasil</b>
<b>Skor SUS</b>	83
<b><i>Acceptability ranges</i></b>	Acceptable
<b><i>Grade scale</i></b>	B
<b><i>Adjective ratings</i></b>	Excellent

## **Pembahasan**

Jurnal ini membahas tentang pembuatan ulang UI/UX desain website AESIA Lembaga Manajemen Aset Negara (LMAN) yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna sehingga menghasilkan sebuah website yang lebih simple, informatif, fleksibel, dan mudah diakses oleh pengguna. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dalam membuat desain sebagai cara untuk membuat 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 diperlukan, Serta Pengujian dengan metode *System Usability Scale* untuk membuktikan bahwa perancangan ulang UI/UX desain AESIA milik LMAN menjadi website yang simple, informatif, fleksibel, dan mudah diakses oleh publik atau pengguna layanan.

## **SIMPULAN**

Dengan menerapkan metode *Design Thinking* dalam perancangan ulang UI/UX desain AESIA milik LMAN, penulis memiliki kebebasan yang lebih besar untuk mengidentifikasi kebutuhan public atau pengguna layanan website AESIA yang sesuai dengan kriteria dan preferensi pengguna. Metode ini juga memungkinkan penulis untuk menyusun dan menyajikan informasi dengan lebih akurat serta mengimplementasikan fitur – fitur yang digunakan dalam website yang diperlukan. Adapun hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* yaitu dengan menggunakan sudut pandang subjektif pengguna sebagai dasar untuk sebuah pengukurannya sehingga dapat membuktikan bahwa pengujian rancangan ulang UI/UX desain website AESIA milik LMAN menjadi website yang simple, informatif, fleksibel, dan mudah diakses oleh publik atau pengguna layanan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andini, Yusuf, D., & Susilawati. (2023). Penerapan System Usability Scale Dalam Menganalisis UI/UX pada Website. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 149-163.
- Aura, A., Nuryasin, I., & Wiyono, B. S. (2023). Analisa Dan Perancangan Ulang Desain Website Perpustakaan P4TK PKN IPS Menggunakan Webuse Dan Metode User Centered Design. *REPOSITOR*, 5(2), 639–648.
- Djamaris, A. R. (2023). Design Thinking: Menyelesaikan Masalah dengan Kreativitas.
- Putra, J. A., Auliya, M. Y., & Fahrobby, A. (2023). Perancangan Desain User Interface dan User Experience Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Metode Design Thinking. *Bulletin of Computer Science Research*, 183-190.
- Salma, S. R., & Iwan, S. (2020). Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akutansi*, 01-12.
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 206-212.
- Wulandari, D. A. N., Sunarti, S., & Kuspriyono, T. (2023). Design UI/UX Menggunakan Metode Design Thingking Pada Website UMKM Hendz Florist Aglonema. *Jurnal Infortech*, 5(1), 22-29.