



PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE E-NASHAT

Muhamad Nurdin¹, Dian Asmarajati², Iman Ahmad Ihsanuddin³,

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Sains Al-Qur'an^{1,2,3}

muhamadnurdin684@gmail.com¹, asmarajati@unsiq.ac.id², ahmadihsan@unsiq.ac.id³

ABSTRACT

Wonosobo at least has many Islamic boarding schools which are still not widely known by some of the local community. Some of the Islamic boarding schools also still do not have media that can access information and learning and the activities in it. E-nashat provides space for Islamic boarding schools to make it easier for the students and the Islamic boarding schools themselves to manage Islamic boarding schools, which makes it easy to provide information related to the location, profile, program, of the Islamic boarding school and can provide live streaming activities on activities that are being carried out at the Islamic boarding school. Islamic boarding school. Basically, this e-advice website will be widely known by the public, and especially it for students, so it needs to have a better appearance by applying the design thinking method. At the design thinking stage in designing the user interface through empathizing, defining, ideating, prototyping, and testing. The results of testing using an online questionnaire using a Likert scale calculation, obtained a total percentage of 80.4% based on the interval value, which means that it strongly agrees with the design of the e-nashat website user interface in the design thinking method.

Keywords : *Islamic Boarding School; Website; Design Thinking;*

ABSTRAK

Wonosobo setidaknya memiliki banyak pondok pesantren yang masih belum banyak diketahui sebagian masyarakat sekitar. Beberapa dari pondok pesantren juga masih belum memiliki media yang dapat mengakses terkait informasi dan pembelajaran serta kegiatan yang ada didalamnya. E-nashat memberikan ruang bagi pondok pesantren untuk memudahkan bagi para santri dan pondok itu sendiri dalam mengelola pondok pesantren yang memberikan kemudahan dalam memberikan informasi terkait dengan lokasi, profil, program, pondok pesantren tersebut serta dapat memberikan kegiatan live streaming pada kegiatan yang sedang dilaksanakan di pondok pesantren. Pada dasarnya website e-nashat ini akan banyak di ketahui masyarakat, dan khususnya bagi santri maka hal ini perlu adanya tampilan yang lebih baik dengan menerapkan metode design thinking. Pada tahapan design thinking pada perancangan user interface melalui *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil testing menggunakan kuesioner online dengan menggunakan perhitungan skala likert, diperoleh total presentase 80,4% berdasarkan nilai interval, yang berarti sangat setuju pada perancangan user interface website e-nashat pada metode design thinking.

Kata Kunci : Pondok Pesantren; Website; Design Thinking;

1. PENDAHULUAN

Kehadiran pondok pesantren di tengah-tengah masyarakat memberikan pembelajaran yang berkaitan dengan ilmu-ilmu agama islam, yang tumbuh dari masyarakat, milik masyarakat dan untuk masyarakat. Tidak hanya sebagai lembaga pendidikan tetapi sebagai lembaga penyiaran agama Islam. Di Kota Wonosobo setidaknya memiliki 171 pondok pesantren yang masih belum banyak diketahui sebagian

masyarakat sekitar. Beberapa dari pondok pesantren juga masih belum memiliki media yang dapat mengakses terkait informasi dan pembelajaran serta kegiatan yang ada didalamnya.

Media pembelajaran saat ini tidak hanya berupa *offline* namun media pembelajaran saat ini lebih mengarah pada media pembelajaran *online* atau penggunaan internet lebih banyak dalam kegiatan belajar siswa, hal ini telah

banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia yang memilih untuk mengakses internet dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran pada masa kini semakin berkembang, seiring dengan perkembangan zaman maka hal ini termasuk yang sangat penting bagi para pondok pesantren agar lebih maju dan lebih banyak dikenal masyarakat, khususnya pendidikan yang berbasis islami ini.

Dari jumlah 171 pondok pesantren di Kota Wonosobo, data jumlah pondok pesantren yang telah memiliki website yaitu 40% dan jumlah data pondok pesantren yang belum memiliki website yaitu 60%. Membangun perancangan sistem manajemen pondok pesantren berbasis website dengan nama e-nashat ini, memiliki nilai yaitu akan lebih mudah dalam mengakses untuk mendapatkan informasi terkait dengan media pembelajaran dan kegiatan yang dilaksanakan di setiap pondok pesantren dengan melalui fitur yang telah disediakan khususnya bagi para santri. Maka dari itu penulis akan merancang *user interface* dari website e-nashat dengan menerapkan metode *design thinking* untuk memberikan kebutuhan informasi dari pondok pesantren, sehingga diharapkan dapat memberikan ruang gambaran kepada pengguna mengenai website e-nashat. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu belum adanya website pondok pesantren dalam satu ruang.

2. METODE

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah *mix method* yaitu gabungan antara penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif, metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner (Purwono, 2019). Perancangan *user interface* website e-nashat ini yang menerapkan metode *design thinking* yang berfokus pada kolaborasi antara desainer dan pengguna, dengan menekankan ide pengguna. *Design Thinking* adalah tahapan seorang desainer dalam merancang suatu aplikasi atau sistem dengan menerapkan lima tahapan yaitu *emphaty*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing* (Bhakti, 2022). *Design Thinking* termasuk juga sebagai metode analisis sistem yang akan dikerjakan dalam pembuatan website maupun aplikasi, yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Dengan menerapkan metode *design thinking* maka hasil dari sistem yang dikerjakan diharapkan dapat memberikan gambaran khusus dan dapat terselesaikan dengan baik kepada pengguna melalui tahapan *design thinking* yaitu pada tahapan *testing*.

Berikut adalah gambar dari tahapan *design thinking* (Lim, 2022):



Gambar 1 Tahapan *Design Thinking*

Populasi dalam penelitian merupakan keseluruhan dari objek penelitian sehingga objek penelitian tersebut menjadi data. Dalam penelitian ini populasinya mahasiswa sekaligus santri angkatan 2018 di Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo. Jumlah populasi pada penelitian ini adalah 234 mahasiswa sekaligus sebagai santri. Peneliti tidak mungkin akan meneliti semua yang ada pada populasi karena keterbatasan tenaga dan waktu oleh karena itu peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi dengan menggunakan rumus slovin :

Berdasarkan rumus Slovin, maka diperoleh sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{234}{1+234(0,05)^2}$$

$$n = \frac{234}{1+234(0,0025)}$$

$$n = \frac{234}{1+234(0,0025)}$$

$$n = \frac{234}{1+0,585}$$

$$n = \frac{234}{1,585}$$

$$n = 147,6$$

Jumlah sampel yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah 148 responden, namun karena keterbatasan waktu dan biaya maka sampel yang digunakan pada penelitian ini menjadi 100 responden.

Testing dilakukan dengan membagikan kuisisioner online kepada mahasiswa sekaligus santri sebagai pengguna melalui *Google Form* dengan menggunakan perhitungan skala likert. menurut Sugiyono, skala ini dimaksudkan untuk mengukur sikap yang dimiliki oleh responden. Bisa juga digunakan untuk melihat pendapat atau persepsi seseorang maupun sekelompok orang, sehingga mendapatkan jawaban yang tepat untuk fenomena sosial yang diteliti. untuk mengetahui feedback dari perancangan desain website e-nashat. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Pertanyaan

pada penelitian ini berupa pertanyaan positif dengan masing masing skor sebagai berikut (Munthe, 2018):

Skor 5. Sangat Setuju

Skor 4. Setuju

Skor 3. Biasa Saja

Skor 2. Tidak Setuju

Skor 1. Sangat Tidak Setuju

Rumus: $T \times P_n$

T = Total jumlah responden yang memilih

P_n = Pilihan angka skor Likert

Interpretasi Skor Perhitungan

Agar mendapatkan hasil interpretasi, terlebih dahulu harus diketahui skor tertinggi (X) dan skor terendah (Y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut (Riyadi, 2019):

Y = skor tertinggi likert x jumlah responden

X = skor terendah likert x jumlah responden

Rumus Index % = Total Skor / Y x 100

Pra Penyelesaian

Sebelum menyelesaikannya harus mengetahui interval (rentang jarak) dan interpretasi persen agar mengetahui penilaian dengan metode mencari Interval skor persen (I).

Rumus Interval

$I = 100 / \text{Jumlah Skor (Likert)}$

$= 100 / 5$

$= 20$

Kriteria interpretasi skornya pada penelitian ini berdasarkan interval:

Angka 80% – 100% = Sangat Setuju

Angka 60% – 79,99% = Setuju

Angka 40% – 59,99% = Biasa Saja

Angka 20% – 39,99% = Tidak Setuju

Angka 0% – 19,99% = Sangat Tidak Setuju

Penyelesaian Akhir

$T = \text{Total skor} / Y \times 100$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Sistem

Perancangan sistem yang dikerjakan oleh peneliti ini akan dijadikan gambaran kepada pengguna untuk memberikan alur jalannya sistem melalui *user interface* terkait dengan sistem yang akan dikerjakan, dengan melalui tahapan *design thinking* maka perancangan akan di gambarkan melalui tabel perancangan sistem.

Perancangan sistem yang akan dibuat digambarkan dalam tabel 1:

Tabel 1 Perancangan Sistem

No	User/Pengguna	Hak Ases
----	---------------	----------

1	Pengguna	Dapat mengakses halaman informasi terkait halaman masuk dan pendaftaran, <i>landing page</i> , pencarian pondok pesantren, halaman detail pondok pesantren, halaman tentang.
2	Santri	Dapat mengakses halaman informasi terkait <i>landing page</i> , pencarian pondok pesantren, halaman detail pondok pesantren, halaman <i>live streaming</i> /siaran langsung, halaman tentang, masuk halaman akun santri, dapat melihat nilai, dan edit profil
3	Admin Pondok	Dapat mengakses halaman informasi terkait <i>landing page</i> , pencarian pondok pesantren, halaman detail pondok pesantren, halaman <i>live streaming</i> /siaran langsung, halaman tentang, masuk halaman akun pondok, dapat menambahkan santri, menambahkan nilai santri, menambahkan <i>live streaming</i> dan edit profil pondok pesantren.
4	Super Admin	Dapat mengakses halaman informasi terkait <i>landing page</i> , pencarian pondok pesantren, halaman detail pondok pesantren, halaman <i>live streaming</i> /siaran langsung, halaman tentang, masuk halaman akun, dapat menyetujui akun pondok, menyetujui <i>live streaming</i> , menambahkan akun

		pondok, dan edit profil.
--	--	--------------------------

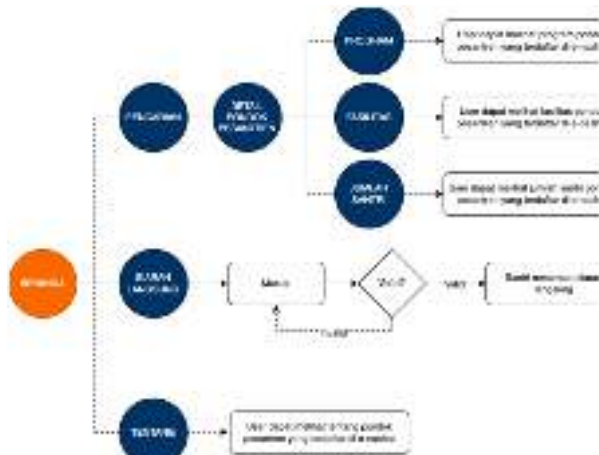
3.2. Design Thinking

1. Emphaty

Tahapan *emphaty* pada penelitian ini dilakukan secara observasi dan wawancara kepada pengguna, khususnya bagi para santri yang akan banyak menggunakan website e-nashat, terkait dengan kebutuhan apa saja yang akan dimasukkan di website e-nashat.

2. Define

Define dilakukan setelah tahap *emphaty* maka dilakukan analisis data yang dibutuhkan, kemudian dikembangkan menggunakan *user flow*, *user flow* merupakan gambaran atau alur jalannya sebuah sistem yang telah diketahui dari tahapan *emphaty* untuk menentukan kebutuhan berdasarkan pengguna, berikut diagram alur pengguna pada bagian *landing page* website e-nashat.



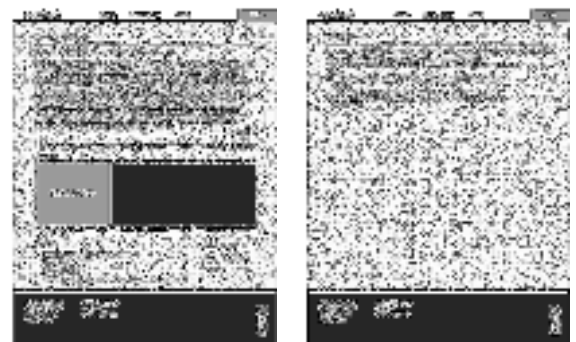
Gambar 2. User flow website e-nashat tahapan dari proses *Design Thinking*.

3. Ideate

Menganalisis kebutuhan pengguna dengan membuat *Wireframe* agar website e-nashat dapat terlihat ilustrasi fisiknya.



Gambar 3. *Wireframe* Halaman Beranda dan Live Streaming Website E-Nashat



Gambar 4 *Wireframe* Halaman Detail Pondok Pesantren dan Tentang Website E-Nashat



Gambar 5 *Wireframe* Halaman Masuk dan Pendaftaran Website E-Nashat

4. Prototype

Memperbaiki desain melalui iterasi atau *Wireframe* kemudian dijadikan visualisasi dari sebuah sistem, yaitu digunakan saat melakukan tahap test dan mengetahui respon dari pengguna terhadap sistem yang dibuat.

Prototype pada tahapan *design thinking* digunakan untuk panduan khusus desainer *user interface* agar pada saat perancangan *user interface* memiliki gaya tersendiri dan memiliki makna khusus dari sebuah sistem, atau disebut dengan *styleguide*. Selain itu *styleguide* akan memberikan kerapian pada hasil. Tahap perancangan ini

yang termasuk adalah pemilihan warna, pemilihan font, pemilihan *icon* dan *button*.



Gambar 6 *Icons* dan *palette* warna (*UI Styleguide*) website e-nashat.



Gambar 7 *Font* dan *Button* (*UI Styleguide*) pada website e-nashat.



Gambar 8 *User Interface* Halaman Beranda dan Live Streaming Website E-Nashat.



Gambar 3.2.8 *User Interface* Halaman Detail Pondok Pesantren dan Tentang Website E-Nashat.



Gambar 9 *User Interface* Halaman Masuk dan Pendaftaran Website E-Nashat.

5. Testing

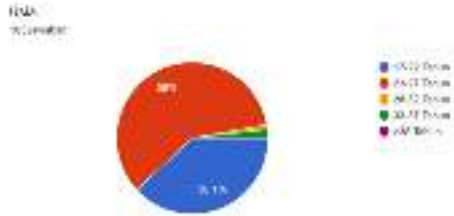
Testing atau disebut juga dengan uji coba yaitu digunakan untuk menentukan hasil dari pengerjaan metode *design thinking*, *testing* ini akan diuji coba dengan mengambil hasil keputusan kepada responden, pada penelitian ini *testing* yang digunakan yaitu dengan menggunakan kuesioner *online* dengan *Google Form*. *Testing* mengenai tampilan website dilakukan pada 105 responden yang merupakan pelajar/mahasiswa Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo, pegawai negeri, swasta, wirausaha dan sebagainya. Terdapat sepuluh pertanyaan pada tahapan *testing* website e-nashat, yaitu pertanyaan mengenai tampilan website, pemahaman mengenai informasi landing page, pemahaman mengenai tampilan halaman detail pondok pesantren, pemahaman mengenai tampilan halaman *live streaming*/siaran langsung, pemahaman mengenai tampilan halaman *about*/tentang, mengenai ide dari sistem, penggunaan warna dan font, mengenai informasi tampilan, mengenai *user friendly* yaitu mudah dipelajari serta mengenai kelayakan dari sistem tersendiri.

3.3 Hasil dan Pembahasan Kuesioner

Setelah memperoleh data yang diperlukan selanjutnya peneliti melakukan pengolahan data.

1. Usia

Diketahui presentase usia dari 105 responden sebagai berikut :

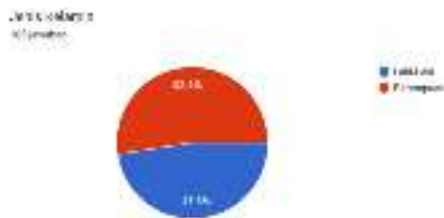


Gambar 10 Diagram Usia Responden

Diagram diatas diketahui 105 responden dari usia 17-22 tahun sebanyak 62 responden (59%), 23-27 tahun sebanyak 40 responden (38,1%), 28-32 tahun sebanyak 1 responden (1%), 33-37 tahun sebanyak 2 responden (1,9%), >38 tahun sebanyak 0 responden (0%). Rentang usia 17-22 tahun merupakan kelompok responden terbanyak pada penelitian ini.

2. Jenis Kelamin

Diketahui presentase jenis kelamin dari 105 responden sebagai berikut :



Gambar 11 Diagram Jenis Kelamin Responden

Diagram diatas diketahui dari jenis kelamin laki-laki sebanyak 50 responden (47,6%), perempuan sebanyak 55 responden (52,4%). Perempuan merupakan responden terbanyak.

3. Jenis Pekerjaan

Diketahui presentase pekerjaan responden sebagai berikut :



Gambar 12 Diagram Jenis Pekerjaan Responden

Diagram diatas diketahui 105 responden dari pekerjaan Pelajar/Mahasiswa sebanyak 52 responden (49,5%), Pegawai Negeri sebanyak 1 responden (1%), Swasta sebanyak 36 responden (34,3%), Wirausaha sebanyak 8 responden (7,6%), Magang sebanyak 1 responden (1%), Teller sebanyak 1 responden (1%), Guru sebanyak 1 responden (1%), ATLM sebanyak 1 responden (1%), Buruh Pabrik sebanyak 1 responden (1%). Pelajar/Mahasiswa merupakan responden terbanyak.

Kuesioner

1. Pertanyaan Nomor Satu

Gambar dibawah merupakan tampilan halaman masuk dan pendaftaran. Tampilan desain awal kurang menarik daripada tampilan *redesign 1* dan *redesign 2*?

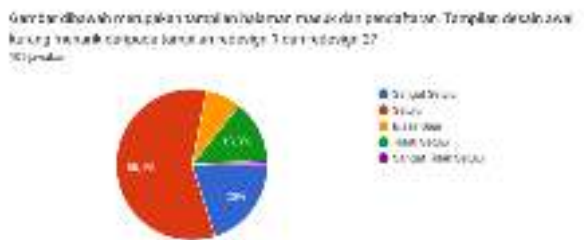


Gambar 13 Pertanyaan Nomor Satu

Berdasarkan pertanyaan nomor satu diperoleh jawaban responden sebagai berikut :

Sangat Setuju	: 21 (20%) responden
Setuju	: 61 (58,1%) responden
Biasa Saja	: 8 (7,6%) responden
Tidak Setuju	: 14 (13,3%) responden
Sangat Tidak Setuju	: 1 (1%) responden

Berikut adalah diagram jawaban nomor satu :



Gambar 14 Diagram Responden Pertanyaan Nomor Satu

Berikut adalah perhitungan pertanyaan nomor satu menggunakan skala likert :

$$T = \text{Total skor}/Y \times 100$$

$$T = 402/525 \times 100$$

$$T = 76,5 \%$$

Tabel 2 Perhitungan Pertanyaan Nomor Satu

No	Keterangan	Nilai	Frekuensi	Skor
1	Sangat Setuju	5	21	105
2	Setuju	4	61	244
3	Biasa Saja	3	8	24
4	Tidak Setuju	2	14	28
5	Sangat Tidak Setuju	1	1	1
Total				402
Presentase				76,5%

2. Pertanyaan Nomor Dua

Gambar dibawah merupakan tampilan halaman landing page. Desain awal kurang mudah dipahami daripada *redesign* 1 dan *redesign* 2?



Gambar 15 Pertanyaan Nomor Dua

Berdasarkan pertanyaan nomor dua diperoleh jawaban responden sebagai berikut :

Sangat Setuju : 18 (17,1%) responden

Setuju : 69 (65,7%) responden

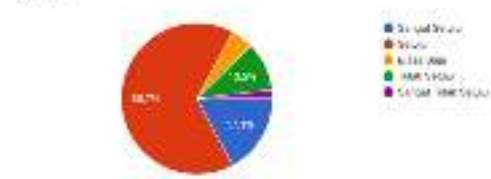
Biasa Saja : 5 (4,8%) responden

Tidak Setuju : 11 (10,5%) responden

Sangat Tidak Setuju : 2 (1,9%) responden

Berikut adalah diagram jawaban nomor dua :

Gambar 16 dibawah merupakan tampilan halaman landing page. Desain awal kurang mudah dipahami daripada *redesign* 1 dan *redesign* 2?



Gambar 16 Diagram Responden Pertanyaan Nomor Dua

Berikut adalah perhitungan pertanyaan nomor dua menggunakan skala likert :

$$T = \text{Total skor}/Y \times 100$$

$$T = 405/525 \times 100$$

$$T = 77,14 \%$$

Tabel 3 Perhitungan Pertanyaan Nomor Dua

No	Keterangan	Nilai	Frekuensi	Skor
1	Sangat Setuju	5	18	90
2	Setuju	4	69	276
3	Biasa Saja	3	5	15
4	Tidak Setuju	2	11	22
5	Sangat Tidak Setuju	1	2	2
Total				405
Presentase				77,14 %

3. Pertanyaan Nomor Tiga

Gambar dibawah merupakan tampilan halaman detail pondok pesantren. Pembagian menu desain awal kurang baik daripada *redesign* 1 dan *redesign* 2?



Gambar 17 Pertanyaan Nomor Tiga

Berdasarkan pertanyaan nomor tiga diperoleh jawaban responden sebagai berikut :

Sangat Setuju : 24 (22,9%) responden

Setuju : 69 (65,7%) responden

Biasa Saja : 6 (5,7%) responden

Tidak Setuju : 6 (5,7%) responden
 Sangat Tidak Setuju : 0 (0%) responden
 Berikut adalah diagram jawaban nomor tiga :

Gambar 18 Diagram Responden Pertanyaan Nomor Tiga



Gambar 18 Diagram Responden Pertanyaan Nomor Tiga

Berikut adalah perhitungan pertanyaan nomor tiga menggunakan skala likert :

$$T = \text{Total skor}/Y \times 100$$

$$T = 426/525 \times 100$$

$$T = 81,14 \%$$

Tabel 4 Perhitungan Pertanyaan Nomor Tiga

No	Keterangan	Nilai	Frekuensi	Skor
1	Sangat Setuju	5	24	120
2	Setuju	4	69	276
3	Biasa Saja	3	6	18
4	Tidak Setuju	2	6	12
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total				426
Presentase				81,14 %

4. Pertanyaan Nomor Empat

Gambar dibawah merupakan tampilan halaman *live streaming* (siaran langsung). Desain awal kurang mudah dipahami daripada *redesign 1* dan *redesign 2*?



Gambar 19 Pertanyaan Nomor Empat

Berdasarkan pertanyaan nomor empat diperoleh jawaban responden sebagai berikut :

Sangat Setuju : 27 (25,7%) responden
 Setuju : 62 (59%) responden
 Biasa Saja : 8 (7,6%) responden
 Tidak Setuju : 8 (7,6%) responden
 Sangat Tidak Setuju : 0 (0%) responden
 Berikut adalah diagram jawaban nomor empat :

Gambar 20 Diagram Responden Pertanyaan Nomor Empat



Gambar 20 Diagram Responden Pertanyaan Nomor Empat

Berikut adalah perhitungan pertanyaan nomor empat menggunakan skala likert :

$$T = \text{Total skor}/Y \times 100$$

$$T = 423/525 \times 100$$

$$T = 80,5 \%$$

Tabel 5 Perhitungan Pertanyaan Nomor Empat

No	Keterangan	Nilai	Frekuensi	Skor
1	Sangat Setuju	5	27	135
2	Setuju	4	62	248
3	Biasa Saja	3	8	24
4	Tidak Setuju	2	8	16
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total				423
Presentase				80,5%

5. Pertanyaan Nomor Lima

Gambar dibawah merupakan tampilan halaman about. Tata letak desain awal kurang mudah dipahami daripada *redesign 1* dan *redesign 2*?

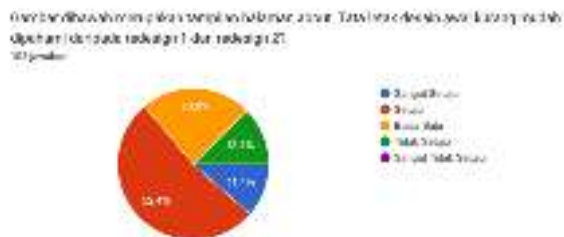


Gambar 21 Pertanyaan Nomor Lima

Berdasarkan pertanyaan nomor lima diperoleh jawaban responden sebagai berikut :

- Sangat Setuju : 12 (11,4%) responden
- Setuju : 55 (52,4%) responden
- Biasa Saja : 25 (23,8%) responden
- Tidak Setuju : 13 (12,4%) responden
- Sangat Tidak Setuju : 0 (0%) responden

Berikut adalah diagram jawaban nomor lima :



Gambar 22 Diagram Responden Pertanyaan Nomor Lima

Berikut adalah perhitungan pertanyaan nomor lima menggunakan skala likert :

$$T = \text{Total skor}/Y \times 100$$

$$T = 381/525 \times 100$$

$$T = 72,5 \%$$

Tabel 6 Perhitungan Pertanyaan Nomor Lima

No	Keterangan	Nilai	Frekuensi	Skor
1	Sangat Setuju	5	12	60
2	Setuju	4	55	220
3	Biasa Saja	3	25	75
4	Tidak Setuju	2	13	26
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total				381
Presentase				72,5%

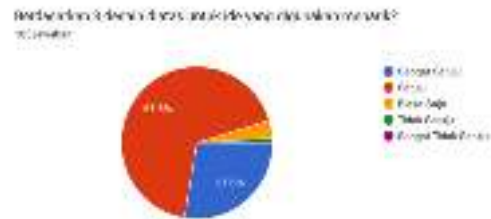
6. Pertanyaan Nomor Enam

Berdasarkan 3 desain diatas untuk ide yang digunakan menarik?

Berdasarkan pertanyaan nomor enam diperoleh jawaban responden sebagai berikut :

- Sangat Setuju : 29 (27,6%) responden
- Setuju : 71 (67,6%) responden
- Biasa Saja : 4 (3,8%) responden
- Tidak Setuju : 1 (1%) responden
- Sangat Tidak Setuju : 0 (0%) responden

Berikut adalah diagram jawaban nomor enam :



Gambar 23 Diagram Responden Pertanyaan Nomor Enam

Berikut adalah perhitungan pertanyaan nomor enam menggunakan skala likert :

$$T = \text{Total skor}/Y \times 100$$

$$T = 443/525 \times 100$$

$$T = 84,38 \%$$

Tabel 7 Perhitungan Pertanyaan Nomor Enam

No	Keterangan	Nilai	Frekuensi	Skor
1	Sangat Setuju	5	29	145
2	Setuju	4	71	284
3	Biasa Saja	3	4	12
4	Tidak Setuju	2	1	2
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total				443
Presentase				84,38%

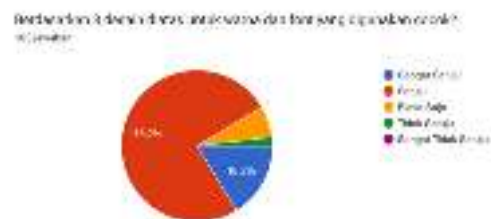
7. Pertanyaan Nomor Tujuh

Berdasarkan 3 desain diatas untuk warna dan font yang digunakan cocok?

Berdasarkan pertanyaan nomor tujuh diperoleh jawaban responden sebagai berikut :

- Sangat Setuju : 17 (16,2%) responden
- Setuju : 79 (75,2%) responden
- Biasa Saja : 7 (6,7%) responden
- Tidak Setuju : 2 (1,9%) responden
- Sangat Tidak Setuju : 0 (0%) responden

Berikut adalah diagram jawaban nomor tujuh :



Gambar 24 Diagram Responden Pertanyaan Nomor Tujuh

Berikut adalah perhitungan pertanyaan nomor tujuh menggunakan skala likert :

$$T = \text{Total skor}/Y \times 100$$

$$T = 426/525 \times 100$$

$$T = 81,14 \%$$

Tabel 8 Perhitungan Pertanyaan Nomor Tujuh

No	Keterangan	Nilai	Frekuensi	Skor
1	Sangat Setuju	5	17	85
2	Setuju	4	79	316
3	Biasa Saja	3	7	21
4	Tidak Setuju	2	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total				426
Presentase				81,14%

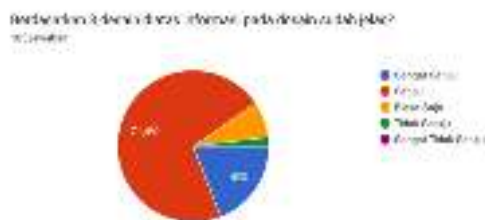
8. Pertanyaan Nomor Delapan

Berdasarkan 3 desain diatas informasi pada desain sudah jelas?

Berdasarkan pertanyaan nomor delapan diperoleh jawaban responden sebagai berikut :

- Sangat Setuju : 20 (19%) responden
- Setuju : 75 (71,4%) responden
- Biasa Saja : 8 (7,6%) responden
- Tidak Setuju : 2 (1,9%) responden
- Sangat Tidak Setuju : 0 (0%) responden

Berikut adalah diagram jawaban nomor delapan :



Gambar 25 Diagram Responden Pertanyaan Nomor Delapan

Berikut adalah perhitungan pertanyaan nomor delapan menggunakan skala likert :

$$T = \text{Total skor}/Y \times 100$$

$$T = 428/525 \times 100$$

$$T = 81,5 \%$$

Tabel 9 Perhitungan Pertanyaan Nomor Delapan

No	Keterangan	Nilai	Frekuensi	Skor
1	Sangat Setuju	5	20	100
2	Setuju	4	75	300

3	Biasa Saja	3	8	24
4	Tidak Setuju	2	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total				426
Presentase				81,5%

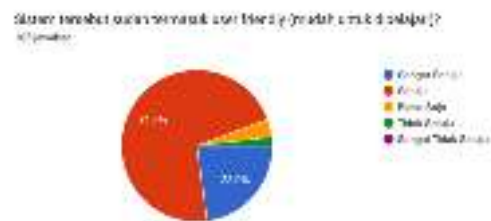
9. Pertanyaan Nomor Sembilan

Sistem tersebut sudah termasuk *user friendly* (mudah untuk dipelajari)?

Berdasarkan pertanyaan nomor sembilan diperoleh jawaban responden sebagai berikut :

- Sangat Setuju : 24 (22,9%) responden
- Setuju : 75 (71,4%) responden
- Biasa Saja : 4 (3,8%) responden
- Tidak Setuju : 2 (1,9%) responden
- Sangat Tidak Setuju : 0 (0%) responden

Berikut adalah diagram jawaban nomor sembilan :



Gambar 26 Diagram Responden Pertanyaan Nomor Sembilan

Berikut adalah perhitungan pertanyaan nomor sembilan menggunakan skala likert :

$$T = \text{Total skor}/Y \times 100$$

$$T = 436/525 \times 100$$

$$T = 83,04 \%$$

Tabel 10 Perhitungan Pertanyaan Nomor Sembilan

No	Keterangan	Nilai	Frekuensi	Skor
1	Sangat Setuju	5	24	120
2	Setuju	4	75	300
3	Biasa Saja	3	4	12
4	Tidak Setuju	2	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total				436
Presentase				83,04%

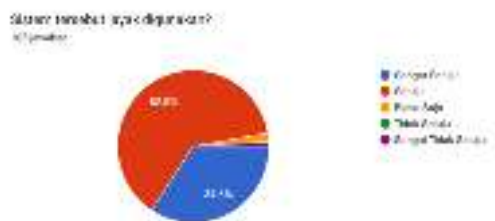
10. Pertanyaan Nomor Sepuluh

1. Sistem tersebut layak digunakan?

Berdasarkan pertanyaan nomor sepuluh diperoleh jawaban responden sebagai berikut :

Sangat Setuju : 36 (34,3%) responden
 Setuju : 66 (62,9%) responden
 Biasa Saja : 2 (1,9%) responden
 Tidak Setuju : 0 (0%) responden
 Sangat Tidak Setuju : 1 (1%) responden

Berikut adalah diagram jawaban nomor sepuluh :



Gambar 27 Diagram Responden Pertanyaan Nomor Sepuluh

Berikut adalah perhitungan pertanyaan nomor sepuluh menggunakan skala likert :

$$T = \text{Total skor}/Y \times 100$$

$$T = 451/525 \times 100$$

$$T = 85,9 \%$$

Tabel 11 Perhitungan Pertanyaan Nomor Sepuluh

No	Keterangan	Nilai	Frekuensi	Skor
1	Sangat Setuju	5	36	180
2	Setuju	4	66	264
3	Biasa Saja	3	2	6
4	Tidak Setuju	2	0	0
5	Sangat Tidak Setuju	1	1	1
Total				451
Presentase				85,9%

Berdasarkan hasil dari kuesioner, maka data kemudian diolah lagi menggunakan rumus $T \times P_n$ (total responden x pilihan angka skor likert) maka hasil perhitungan sebagai berikut :

Total Jawaban

$$\begin{aligned} \text{Sangat Setuju} &: 228 \times 5 \\ &= 1.140 \\ \text{Setuju} &: 682 \times 4 = 2.728 \\ \text{Biasa Saja} &: 77 \times 3 = 231 \\ \text{Tidak Setuju} &: 59 \times 2 = 118 \\ \text{Sangat Tidak Setuju} &: 4 \times 1 = 4 \end{aligned}$$

Maka diperoleh total skor terbanyak 4.221

Berikut kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval:

$$\begin{aligned} \text{Angka } 80\% - 100\% &= \text{Sangat Setuju} \\ \text{Angka } 60\% - 79,99\% &= \text{Setuju} \end{aligned}$$

Angka 40% – 59,99% = Biasa Saja
 Angka 20% – 39,99% = Tidak Setuju
 Angka 0% – 19,99% = Sangat Tidak Setuju

Hasil interpretasi, dicari skor tertinggi (Y) dan skor terendah (X) menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} Y &= \text{skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden} \\ Y &= (5 \times 10) \times 105 \\ Y &= 50 \times 105 \\ Y &= 5.250 \end{aligned}$$

Diperoleh skor tertinggi (Y) = 5.250

X = skor terendah likert x jumlah responden

$$\begin{aligned} X &= (1 \times 10) \times 105 \\ X &= 10 \times 105 \\ X &= 1.050 \end{aligned}$$

Diperoleh skor terendah (X) = 1.050

Mencari interval (rentang jarak) dan interpretasi persen agar mengetahui penilaian, digunakan metode interval skor persen (I), menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} I &= 100/\text{jumlah skor likert} \\ I &= 100/5 \\ I &= 20 \end{aligned}$$

Kemudian untuk mengetahui hasil akhir digunakan rumus :

$$\begin{aligned} T &= \text{Total skor}/Y \times 100 \\ T &= 4.221/5.250 \times 100 \\ T &= 80,4\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan kuesioner menggunakan skala likert, diperoleh total presentase 80,4% yang berarti Sangat Setuju terhadap *redesign* 1 dan *redesign* 2 berdasarkan nilai interval.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Tahapan yang dilakukan pada metode *design thinking* pada perancangan *user interface* website e-nashat ini melalui *emphaty*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Berdasarkan perhitungan kuesioner menggunakan skala likert pada perancangan *user interface*, dengan jumlah 10 pertanyaan diperoleh total presentase 80,4% yang berarti Sangat Setuju terhadap *redesign* 1 dan *redesign* 2 berdasarkan nilai interval.

4.2. Saran

Sebelum melakukan perancangan tahapan *design thinking* sebaiknya perencanaan dan kebutuhan dari pengguna diperhatikan lagi agar mendapatkan hasil yang terbaik. Pada tahap *ideate* lebih disesuaikan dengan kebutuhan pengguna agar hasil sistem ketika sudah jadi akan nyaman untuk digunakan (*user friendly*). Pengembangan *prototype* diperbaiki untuk menghasilkan bagian yang lebih baik lagi pada tahap *testing*.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bhakti, F. K., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KOTA BANDAR LAMPUNG). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2).
- Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108-123.
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2679-2688.
- Purwono, F. H., Ulya, A. U., Purnasari, N., & Juniatmoko, R. (2019). Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method). GUEPEDIA.
- Riyadi, N. R. (2019). Pengujian Usability Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile myUMM Students. *Sist. J. Sist. Inf.*, 8(1), 226-232.