

Desain UI/UX pada Website PT.Serasi Media Teknologi Menggunakan Metode Design Thinking

Rianda Restu¹, Randi Rian Putra², Rully Dwi Arista³

^{1,2}Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia.

¹riandarestu04@gmail.com, ²randirian@dosen.pancabudi.ac.id, ³dwiaristaruly@gmail.com

Corresponding Author: Rianda Restu

ABSTRACT

The purpose of this study is to apply the Design Thinking methodology to evaluate the UI/UX design on the mobile website platform of PT Serasi Media Teknologi. Effective UI/UX design can improve user experience and maximize the use of online platforms. The Design Thinking method is used to understand user needs and develop innovative solutions. It is expected that the results of this study will contribute to the development of a more effective and user-friendly mobile-based website platform. This study uses a qualitative approach by conducting observations and interviews to understand user needs. The findings of the study indicate that effective UI/UX design can improve user satisfaction and maximize the use of online platforms. This study offers recommendations for improving the UI/UX design for the mobile-based website platform of PT Serasi Media Teknologi.

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

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan metodologi Design Thinking untuk mengevaluasi desain UI/UX pada platform situs web seluler PT Serasi Media Teknologi. Desain UI/UX yang efektif dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan memaksimalkan penggunaan platform daring. Metode Design Thinking digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna dan mengembangkan solusi inovatif. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan berkontribusi pada pengembangan platform situs web berbasis seluler yang lebih efektif dan ramah pengguna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan pengguna. Temuan penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX yang efektif dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan memaksimalkan penggunaan platform daring. Penelitian ini menawarkan rekomendasi untuk meningkatkan desain UI/UX untuk platform situs web berbasis seluler PT Serasi Media Teknologi.

Kata Kunci: antarmuka pengguna, pengalaman pengguna, desain, situs web, desain thinking

1. Pendahuluan

Perkembangan pesat dalam teknologi informasi telah memicu perusahaan untuk menyesuaikan diri dalam memberikan layanan digital yang efisien, responsif, dan berfokus pada keinginan pengguna. Salah satu elemen krusial dalam pengembangan layanan digital adalah desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), yang memiliki dampak langsung terhadap kepuasan dan partisipasi pengguna saat menggunakan sebuah platform. Pembuatan situs yang dioptimalkan untuk perangkat Android saat ini menjadi solusi strategis, mengingat bahwa kebanyakan pengguna internet di Indonesia mengakses layanan digital melalui perangkat seluler. Namun, dalam proses pembangunannya, diperlukan pendekatan yang sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna agar situs yang dihasilkan relevan, user-friendly, dan memberikan pengalaman yang positif. Salah satu metode yang bisa diadopsi adalah Design Thinking, yang merupakan teknik pemecahan masalah kreatif dan berfokus pada manusia, menekankan pada empati terhadap pengguna, penyusunan masalah yang akurat, serta pengembangan solusi inovatif melalui proses berulang. Melalui penelitian ini, penulis bertujuan untuk merancang UI/UX situs PT Serasi Media Teknologi dengan basis Android dengan menerapkan metode Design Thinking, sehingga dihasilkan desain antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga



fungsional dan memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan demikian, diharapkan bahwa situs yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan mendukung tujuan bisnis perusahaan secara keseluruhan. Selain itu, mengingat dominasi ponsel berbasis Android di Indonesia, termasuk Medan dan Sumatera Utara, tempat PT Serasi Media Teknologi beroperasi, pengalaman pengguna pada platform ini merupakan faktor kunci keberhasilan. Desain Antarmuka (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX) tidak hanya penting, tetapi juga mencerminkan interaksi pengguna dengan platform digital. Meningkatkan keterlibatan, menumbuhkan kepercayaan, dan akhirnya membantu bisnis mencapai tujuan mereka. Di sisi lain, menciptakan pengalaman digital yang kuat memerlukan pendekatan yang terstruktur dan mudah digunakan.

Untuk itu, kami menggunakan Metode Design Thinking dalam pengembangan situs web kami untuk PT Serasi Media Teknologi yang berfokus pada aplikasi Android. Pendekatan inovatif Pendekatan ini memungkinkan kami untuk memahami kebutuhan pengguna dan kendala dengan cara yang jelas dan ringkas, mendefinisikan masalah dengan jelas, menghasilkan solusi kreatif, membuat prototipe, dan mengujinya dengan audiens target. Kami untuk memahami kebutuhan pengguna dan permasalahan dengan cara yang jelas dan ringkas, mendefinisikan masalah dengan jelas, menghasilkan solusi kreatif, membuat prototipe, dan mengujinya dengan audiens target. Dengan melakukan hal ini, kami dapat memastikan bahwa setiap elemen desain tidak hanya elemen secara estetika menyenangkan tidak hanya menyenangkan secara estetika tetapi juga fungsional, relevan, dan menawarkan pengalaman yang lancar di berbagai perangkat Android, semuanya sejalan dengan tujuan dan sasaran PT Serasi Media Teknologi dalam menyediakan solusi teknologi mutakhir. Tetapi juga fungsional, relevan, dan menawarkan pengalaman lancar di berbagai perangkat Android, semuanya sejalan dengan tujuan dan sasaran PT Serasi Media Teknologi dalam menyediakan solusi teknologi canggih.

2. Tinjauan Pustaka

A. User Interface

Pengalaman pelanggan tidak terlepas dari menanti. Perusahaan dan para pengembang user interface (UI), istilah yang merujuk pada diharapkan dapat merancang aplikasi yang tampilan layanan pada saat pelanggan berinteraksi disesuaikan dengan perspektif pengguna akhir dengan produk atau jasa. Sistem komputer terdiri sebagai perhatian utama. (Hermansyah, 2024) Seringkali end-user atau dari tiga aspek, yaitu perangkat keras (hardware), pengguna akhir diletakkan pada pemikiran paling perangkat lunak (software), dan manusia akhir dalam proses perancangan. Padahal tanpa (brainware) yang saling terkait. (Wiwesa, 2021)

B. User Experience

User experience berfokus terhadap pengalaman pengguna dalam menggunakan sebuah produk, dengan beberapa komponen yang diperhatikan seperti interaction design. (Engineering et al., 2023) Seorang interaction design perlu membuat alur yang mudah dimengerti oleh para pengguna serta meminimalisir terjadinya hambatan, dalam interaction design didukung oleh komponen lainnya seperti wireframes dan juga prototype, information architect yang memiliki peran dalam membangun informasi dengan baik agar memberikan kemudahan para pengguna dalam mencari sekaligus mendapatkan informasi yang relevan, pada user experience. (Saputra et al., 2024)

C. Design Thinking

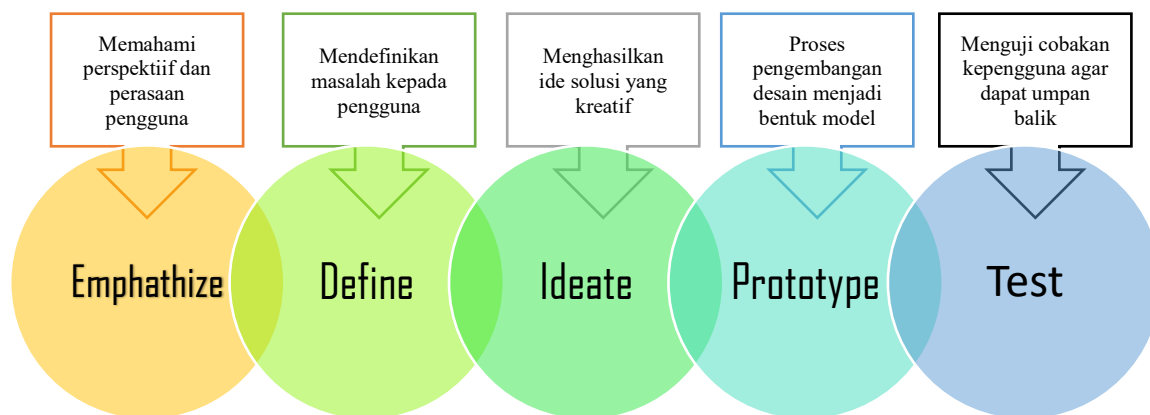
Design Thinking merupakan metode pendekatan berlandaskan solusi kreatif yang menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam pemikiran. Pada penelitian ini digunakan metode Design Thinking dalam membuat perancangan sistem



informasi berbasis mobile (Rosiana et al., 2023). Penulis menggunakan metode design thinking, metode ini merupakan pendekatan dengan memberikan ide maupun solusi dalam menangani sebuah masalah. Design Thinking lebih efektif dan efisien pada saat melakukan reframing kendala dengan cara berpusat pada objek manusia, serta melakukan brainstorming dan mengadopsi dengan cara pendekatan langsung dalam perancangan prototype dan testing. (Madawara et al., 2022)

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai yaitu metode design thinking, dengan 5 tahap dimulai dari empathize, define, ideate dan prototype.



Gambar 1 Tahapan Metode Design Thinking

A. *Empathize*

Empathize merupakan Tahap pertama dari proses design thinking adalah untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang permasalahan dan kebutuhan user (Farta et al., 2022). Empati sangat penting dalam tahap ini karena dapat membantu mengumpulkan wawasan soal kebutuhan user dan mengesampingkan Untuk mengetahui permasalahan yang ada dari setiap ruangan yang terlibat, wawancara dilakukan. Proses Empathize yaitu proses melakukan kegiatan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara dan observasi kebutuhan pengguna (Susanti et al., 2019)

B. *Define*

Define merupakan identifikasi dalam mengumpulkan informasi selama tahap empati, serta pada intinya akan dilakukan analisis dan sintesis guna menentukan inti permasalahan. Tahap define menentukan ide-ide yang telah diidentifikasi guna membantu desainer dalam melakukan perancangan design seperti fungsi, fitur, icon, dan elemen lainnya yang akan memungkinkan untuk menyelesaikan masalah dengan tingkat kesulitan minimal (Mayang, 2023). Define juga merupakan dentifikasi dalam mengumpulkan informasi selama tahap empati, serta pada intinya akan dilakukan analisis dan sintesis guna menentukan inti permasalahan (Umiga, 2022)

C. *Ideate*

Ideate adalah di mana peneliti melakukan brainstorming dari permasalahan yang telah dikelompokkan dalam affinity diagram. Tujuannya adalah untuk menghasilkan ide-ide dan

solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, yang akan menjadi panduan dalam pembuatan(R. D. Arista et al., n.d.). Dalam tahap ini, dilakukan proses penciptaan ide-ide. Ini adalah tahap di mana peneliti dapat merumuskan solusi yang sesuai berdasarkan pemahaman akan kebutuhan atau masalah pengguna(Rella Adhitya et al., 2023)

D. Prototype

Proses Prototype yaitu proses mengimplementasikan ide yang sudah didapatkan dari tahapan sebelumnya menjadi sebuah aplikasi dan produk yang dapat diuji coba. Tahapan ini menghasilkan produk jadi dan skenario penggunaan aplikasi (Putra & Putri, 2023). Prototype merupakan model awal atau desain sementara dari suatu produk, sistem, atau aplikasi yang dibuat untuk menampilkan bentuk, fungsi, dan mekanisme dasar sebelum produk tersebut dikembangkan secara komprehensif(Rella Adhitya et al., 2023)

E. Test

Tahap test merupakan aktivitas pengujian di lapangan. Pengujian terhadap proses design thinking ini kurang lebih serupa dengan tahap evaluasi(Sabika et al., 2017). Namun, jika pada tahap evaluasi didapatkan hasil berupa presentase umpan balik positif dari responden, di tahap testing ini memiliki tujuan untuk memperbaiki solusi dengan menginformasikan iterasi berikutnya dan mengungkap kejadian saat individu dan tim gagal meringkaskan masalah dengan benar. Memperoleh wawasan tentang pikiran dan perasaan mereka .berinteraksi dengan solusi yang dikembangkan dan memperoleh wawasan tentang pikiran dan perasaan mereka(R. Arista et al., 2021)

4. Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini mengkaji perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada website pt serasi media teknologi menggunakan metode design thinking. Metode ini dipilih untuk mengatasi masalah dengan cara yang praktis dan kreatif, serta bertujuan untuk menghasilkan desain terbaik dalam pengembangan aplikasi dengan memahami berbagai tantangan yang biasa dihadapi oleh pengguna.

A. Emphatize

Tahap awal adalah menyelidiki masalah. mengingat bahwa design thinking berfokus pada pengguna, diwawancarai beberapa orang untuk dijadikan target dalam studi ini.Untuk mencapai hal ini, peneliti melakukan wawancara tatap muka dengan pengguna. Berikut sejumlah pertanyaan yang digunakan dalam wawancara.

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Anda lebih menyukai desain yang sederhana atau yang interaktif dan modern?
2.	Seberapa penting bagi anda kemudahan dalam menggunakan website ini?
3.	Bagaimana pengalaman anda mengakses website tersebut melalui perangkat mobile? (Jika pernah)
4.	Apa harapan anda terhadap pengembangan website PT Serasi Media Teknologi di masa mendatang?

B. Define

Setelah masalah utama yang dihadapi oleh pengguna terdeteksi, langkah berikutnya adalah mengintegrasikan masalah tersebut ke dalam user. User akan mencerminkan profil pengguna yang menjadi sasaran dari website yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, user mencakup aspek-aspek seperti informasi pengguna dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna.

C. Ideate

Setelah menemukan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna, langkah



berikutnya adalah melakukan eksplorasi ide. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang ada. Solusi untuk isu-isu terkait adalah dengan menyusun sketsa awal desain yang mencakup fitur-fitur yang dapat diakses oleh pengguna website pt media teknologi.

D. Prototype

Tahapan selanjutnya adalah mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya menjadi tampilan visual nyata (mockup). Dalam proses pembuatannya dibantu dengan menggunakan aplikasi figma.

A. Design ui/ux yang dirancang terdiri dari beberapa halaman utama berikut:

a. Halaman masuk/login

Pada halaman home di pt serasi media teknologi yang berbasis mobile ada beberapa tampilan sebagai berikut:



Gambar 2. Halaman Login

b. Halaman Home

Pada halaman home di pt serasi media teknologi yang berbasis mobile ada beberapa tampilan sebagai berikut:

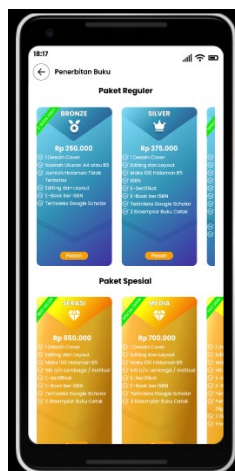


Gambar 3. Halaman Home

c. Penerbitan Buku

Pada halaman penerbitan di pt serasi media teknologi yang berbasis mobile ada beberapa tampilan sebagai berikut:





Gambar 4. Halaman Penerbitan Buku

d. Pembuatan HKI

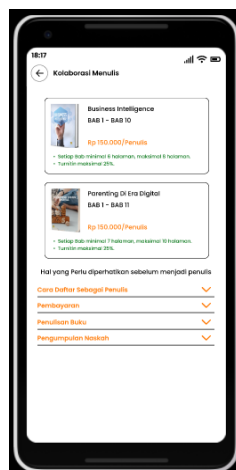
Pada halaman pembuatan HKI di pt serasi media teknologi yang berbasis mobile ada beberapa tampilan sebagai berikut:



Gambar 5. Halaman Pembuatan HKI

e. Kolaborasi Menulis

Pada halaman kolaborasi Menulis di pt serasi media teknologi yang berbasis mobile ada beberapa tampilan sebagai berikut:

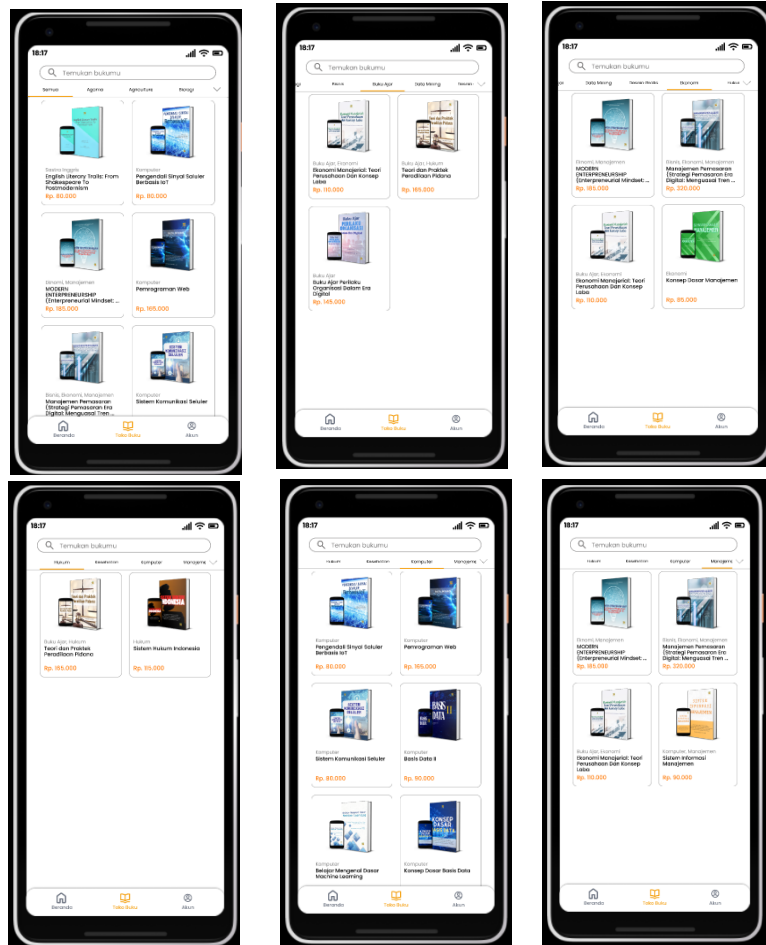


Gambar 6. Halaman Kolaborasi Menulis



f. Halaman Beranda Buku

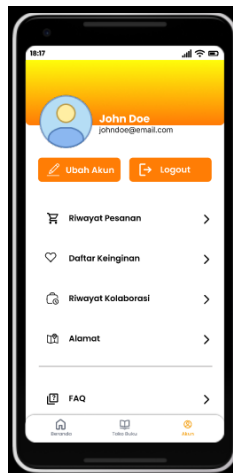
Pada halaman beranda buku di pt serasi media teknologi yang berbasis mobile ada beberapa tampilan seperti daftar buku ajar, ekonomi, hukum, komputer, manajemen sebagai berikut:



Gambar 7. Halaman Beranda Buku

g. Halaman akun

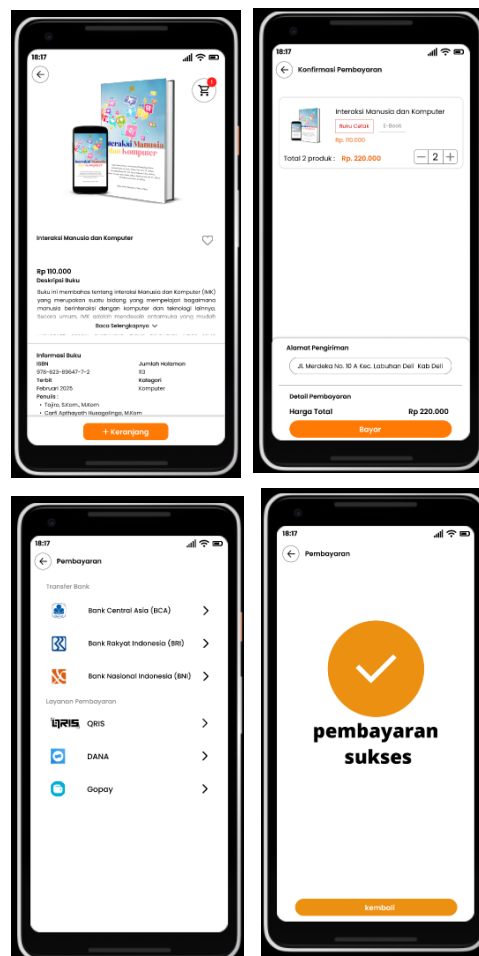
Pada halaman akun di pt serasi media teknologi yang berbasis mobile ada beberapa tampilan sebagai berikut:



Gambar 8. Halaman Akun

h. Halaman Pemesanan Buku

Pada halaman pemesanan buku di pt serasi media teknologi yang berbasis mobile ada beberapa tampilan sebagai berikut:



Gambar 9. Halaman Pemesanan Buku

E. Test

Prototipe yang telah dibuat diuji oleh sekelompok pengguna potensial untuk mengevaluasi tingkat kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan kepuasan pengguna (Pakar et al., 2023). Umpan balik yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki desain aplikasi secara iteratif. Proses ini dilakukan hingga prototipe mencapai tingkat kualitas yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap pengujian, pengguna terlibat dalam melakukan interaksi dengan prototipe yang telah disusun (Indriyana et al., 2023). Langkah ini bertujuan untuk mengumpulkan berbagai feedback yang dapat digunakan untuk mengevaluasi sekaligus meningkatkan kualitas desain tersebut.

5. Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilaksanakan, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode Design Berpikir dalam merancang UI/UX situs web PT Serasi Media Teknologi berbasis Android menghasilkan desain yang lebih fokus pada pengguna, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Melalui lima tahap Design Thinking Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Desain yang dihasilkan tidak hanya tekanan aspek visual tetapi juga pada kenyamanan dan kemudahan interaksi pengguna dalam mengakses fitur-fitur



penting dari situs online melalui perangkat Android. Prototipe akhir menunjukkan bahwa desain baru dapat meningkatkan pengalaman pengguna khususnya dalam hal strategi navigasi, tanggung jawab tampilan, dan aksesibilitas layanan. Pendekatan ini dapat menyediakan solusi digital yang lebih relevan dan efisien untuk memenuhi kebutuhan pengguna saat ini. Hasilnya metodologi Design Thinking efektif dalam menentukan pengalaman pengguna dan antarmuka pengguna terbaik di situs web PT Serasi Media Teknologi untuk platform Android.

DAFTAR PUSTAKA

- Arista, R. D., Yusup, Winda Erika, M., Eric, M., Pradana, W., & Purwanto, D. H. (n.d.). *DESIGN OF UI / UX WEB BUMDES DOULU VILLAGE USING FIGMA*. 443–445.
- Arista, R., Faroqi, A., & Mandyartha, E. P. (2021). *Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (SUS)*. 8(1), 31–38.
- Engineering, I., Adha, I. A., Voutama, A., Ridha, A. A., Komputer, F. I., Karawang, U. S., & Timur, T. (2023). *Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo*. 7(1), 55–70.
- Farta, R., Rahma, A. M., Pembangunan, U., & Budi, P. (2022). Design of Medical Record Service Information System Using the. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 5(2), 112–118.
- Hermansyah, H. (2024). Desain Aplikasi Cinta Mangrove Berbasis Mobile Di Desa Kota Pari Dengan Metode Waterfall. *Senashtek* 2024, 2(1), 42–48. <https://journals.stimsukmamedan.ac.id/index.php/senashtek2/article/view/627>
- Indriyana, S., Voutama, A., Azhari,), & Ridha, A. (2023). Siti Indriyana, et, all Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes. *Juni*, 4(2), 1487–1496.
- Madawara, H. Y., Tanaem, P. F., & Bangkalang, D. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ktm Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 111–125. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.560>
- Mayang, R. (2023). *Metode Design Thinking Design Thinking*.
- Pakar, S., Penyakit, D., Menggunakan, K., & Factor, C. (2023). *Jurnal mahajana informasi*. 8(1), 36–43.
- Putra, R. R., & Putri, N. A. (2023). Perancangan Ui & Ux Pada Website Kelompok Tani Yang Responsive Terhadap Mobile. *Penerbit Tahta Media*. <http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/155%0Ahttps://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/download/155/156>
- Rella Adhitya, U., Prasetyo, N. A., Susanto, I., Reyhan, M., & Djajasasmita, A. (2023). Perancangan Tampilan dan Pengalaman Pengguna (UI/UX) Aplikasi Reservasi Fotografer pada Platform Android dengan Metode Design Thinking. *Conference on Electrical Engineering, Informatics, Industrial Technology, and Creative Media*, 3(1), 1–010.
- Rosiana, P. S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3), 246–253. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3048>
- Sabika, A., Wahid, F., Saphira Farhani, F., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking*, Agustus, 5. <http://www.marketeers.com>
- Saputra, D., Ivania, A., Sherill, A., Qanitah, :, & Anindya, M. (2024). Analisis UI dan UX



- Aplikasi Senayan Library Management System (SLiMS) dalam Pengelolaan Perpustakaan Digital. *Journal of Librarianship and Information Science*, 4(1), 10–30.
- Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking. *Simposium Nasional RAPI XVIII FT UMS*, 364–370.
- Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56–62. <https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.242>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31. <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>

