

Redesain dan Evaluasi *Website Bisa Design* Menggunakan Pendekatan *Design Thinking*

¹Sepia Putri Kristiani, ²Dian Permata Sari

Pendidikan Sistem dan Teknologi, Universitas Pendidikan Indonesia

Kampus Purwakarta, Kabupaten Purwakarta,

¹sepiapr@upi.edu, ²dianpermatasari@upi.edu

ABSTRACT

The purpose of this research is to know determine the user's convenience in using Bisa Design services and to determine the level of user comfort in Redesigning the Bisa Design website. This method in this research uses design thinking, which includes: empathize, define, ideate, prototype, and test, by collecting data by questionnaire questions given to Bisa Design users, the data is analyzed for obtained the level of the effectiveness and efficiency. The results of this research is different of user's comfort to uses website Bisa Design. The fact is by evaluation data or user tests, there is a tendency to apply positively for the types of questionnaire questions given.

Keywords: *Design Thinking, UI/UX, on demand services.*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kenyamanan pengguna dalam menjalankan layanan Bisa Design serta mengetahui tingkat kenyamanan pengguna dalam Redesain *website* Bisa Design. Metode pada penelitian ini menggunakan *design thinking*, yang meliputi: *emphatize, define, ideate, prototype, dan testing* dengan pengumpulan data berupa pertanyaan Kuesioner kepada pengguna Bisa Design, kemudian data yang diperoleh dianalisis sehingga mendapatkan tingkat efektifitas dan efisien pengguna dalam menggunakan Bisa Design. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini adalah perubahan tingkat kenyamanan yang didapatkan oleh pengguna dalam *prototype* yang telah dilakukan. Hal tersebut, terlihat dari data evaluasi atau *test* pengguna adanya kecenderungan berlaku positif pada jenis-jenis pertanyaan Kuesioner yang diberikan.

Kata kunci: *Design Thinking, UI/UX, on demand services.*

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, hampir seluruh masyarakat di seluruh dunia kini tidak bisa terlepas dari penggunaan internet, seperti *interconnected network* yang sangat berperan dalam memudahkan seseorang dalam berkomunikasi dan melakukan interaksi tanpa adanya batasan seperti jarak dan waktu.

Berbagai jenis layanan yang ada di internet, terdapat salah satu media yang sering digunakan oleh masyarakat, yang bernama *website*. *Website* adalah kumpulan halaman yang tersusun atas laman-laman berupa informasi dari aspek *digital* bisa berupa teks, gambar, ataupun animasi berbasis internet dan dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun. (Cahyani & Indriyanti, 2022) Beberapa faktor yang menjadikan *website* sering digunakan untuk berbagai keperluan adalah sistem penggunaan, pembuatan, dan pengelolannya yang tergolong mudah dan murah (Faizal & Adriyanto, 2018).

Akan tetapi, pada umumnya pengguna masih mengalami beberapa kendala seperti sulitnya dalam melakukan penilaian terhadap *User Interface* (UI) yang bisa mengarahkan *User Experience* (UX) tidak memadai. Adapun permasalahan lainnya seperti tampilan desain yang tidak konsisten, tidak memiliki pencegahan serta penanganan jika dihadapkan pada permasalahan, kesulitan pengguna pada pencarian sebuah informasi, dan tidak adanya kesederhanaan pada *visual design*. Sementara pada *User Experience* (UX) permasalahan yang seringkali timbul adalah kesulitan pengguna dalam mengakses *website*, tidak ada kemudahan dalam mempelajari suatu tampilan desain, tidak memenuhi unsur efisiensi dari pengguna, performa sistem yang menurun, dan tidak adanya keterkaitan emosional antara pengguna dengan *website* (Faizal & Adriyanto, 2018).

User Interface atau UI adalah komponen interaktif, baik *software* ataupun *hardware* yang saling terhubung pada desain produk. *User Interface* bisa berupa pengguna eksternal atau internal. Desain *User Interface* begitu banyak dan bervariasi dan memiliki hubungan terhadap tujuan akhir produk ataupun karakter pengguna, serta karakteristik pada perangkat tertentu. Sementara *User Experience* atau UX merupakan tanggapan serta persepsi dari seseorang akibat dari penggunaan suatu sistem, layanan, dan produk. *User Experience* meliputi aspek interaksi dari pengguna terhadap suatu perusahaan beserta produknya (Ramadhan et al., 2021).

Redesain *website* atau perancangan ulang *website* adalah tahapan-tahapan berupa pendeskripsian, perencanaan, serta penggambaran dalam penyusunan tiap-tiap elemen independen untuk padanan atau kesatuan fungsional *website*. Redesain *website* bisa dirancang menggunakan diagram alir atau *flowchart*; alat grafis sebagai merancang proses. Redesain memiliki 2 (dua) tujuan yang utama, diantaranya: 1) sebagai pemenuhan adanya kebutuhan pengguna; dan 2) memberikan gambaran jelas terhadap teknisi program komputer ataupun keahlian lainnya. (Fariyanto & Ulum, 2021)

Design thinking adalah tahapan analitik serta kreatif dalam melibatkan seseorang untuk melakukan suatu eksperimen, mengembangkan *prototype* beserta modelnya, pengumpulan umpan balik (*feedback*), serta melakukan desain ulang (redesain) (Rosyda et al., 2020). Pada setiap tahapan *design thinking* bertujuan untuk mengetahui kebutuhan serta permasalahan pengguna, yang selanjutnya dipecahkan menjadi solusi-solusi dengan bentuk terjemahan antar muka serta interaksi (Shirvanadi, 2021).

Design thinking merupakan tahapan berulang yang dilakukan untuk lebih memahami kebutuhan dan keinginan pengguna, mencari asumsi, serta menerjemahkan kembali bentuk masalah dari pembentukan strategi dan solusi-solusi alternatif di tingkat pemahaman awal. *Design thinking* merupakan metode yang berbasis solusi sebagai upaya pemecahan masalah, dan merupakan model dengan rangkaian yang jelas dan sederhana. Adapun tahapan dari *design thinking*, diantaranya: 1) *emphatize*; 2) *define*; 3) *ideate*; 4) *prototype*; dan 5) *test* (Fariyanto & Ulum, 2021).

Bisa Design merupakan *start up* dengan model bisnis *on-demand services* yang mengembangkan layanan dan produk seputar komputer desain yang didirikan pada Tahun 2019. Layanannya berupa: *image recognition service, video analytics service, natural language service, data analysis service, lab as a service, e-learning*, dan *IoT (Internet of Things) service*.

Dalam penelitian ini penulis tertarik untuk meneliti lebih mendalam berkenaan Redesain dan Evaluasi *Website* Bisa Design menggunakan Pendekatan *Design Thinking* dengan tujuan mengkaji perilaku pengguna terhadap kenyamanan dalam menjalankan layanan bisa design serta mengkaji perancangan ulang *website* bisa design sehingga terciptanya hubungan kedekatan dengan konsumen.

Argumen Orisinalitas / Kebaruan

Penulis mendapatkan rujukan dari peneliti-peneliti terdahulu kemudian melakukan proses penggabungan yang berupa indikator penelitian dan diolah sebagai penerjemahan atas kesimpulan yang didapatkan. Adapun peneliti-peneliti terdahulu yang digunakan oleh penulis sebagai sumber rujukan antara lain: Shirvanadi (2021); Fariyanto & Ulum (2021); dan Rosyda et al., (2020).

TINJAUAN LITERATUR

User Interface (UI)

User Interface adalah sekumpulan elemen-elemen grafis yang dipakai sebagai sarana melakukan interaksi dan pengendalian sistem. *User Interface* memberikan sarana dari *input*, sehingga memungkinkan untuk pengguna mengendalikan suatu sistem serta *output* nya, dan dapat memberitahukan informasi pengguna nya atau *feedback* (Shirvanadi, 2021).

Menurut Ramadhan et al., (2021) *User Interface* adalah komponen dari sistem yang interaktif, baik *software* ataupun *hardware*, yang dapat memberitahukan berkenaan informasi serta kontrol untuk pengguna sebagai penyelesaian tugas menggunakan sistem interaktif. *User Interface* bisa berupa pengguna dari eksternal maupun internal, yang memiliki desain bervariasi dengan menyesuaikan terhadap faktor dibuatnya *User Interface*, karakter pengguna, karakter perangkat pada *website*.

User Experience (UX)

User experience atau UX merupakan pengalaman yang dikembangkan oleh suatu produk untuk pengguna di dalam dunia nyata. Interaksi antar pengguna berupa tampilan antarmuka dapat memberikan penilaian didasari atas pengalaman pengguna. UX bukanlah suatu bagian tampilan grafis antarmuka, akan tetapi merupakan seluruh tahapan yang dilalui oleh pengguna pada saat melakukan interaksi dengan suatu sistem. Dalam perancangannya, *User Experience* menggunakan pendekatan yang didasari pada kenyamanan serta kemudahan pengguna. Hal ini dikarenakan, *User Experience* merupakan penghubung suatu bisnis dengan tujuan pengguna dalam mengakses suatu *website*. Sehingga, dalam perancangan *User Experience* diperlukan adanya pengaruh dan melibatkan pengguna sehingga meminimalkan risiko terjadinya kesalahan-kesalahan atau meningkatkan atas keberhasilan pada penyampaian tujuan pengguna dan suatu bisnis (Shirvanadi, 2021)

Menurut Ramadhan et al., (2021) *User Experience* atau UX merupakan tingkat persepsi atau tanggapan pengguna terhadap adanya suatu produk, layanan, dan sistem. *User Experience* bertujuan untuk mengadakan evaluasi kenyamanan dan kepuasan seorang pengguna dalam melakukan interaksi dan uji coba pada antarmuka suatu sistem. Prinsip untuk membangun suatu pengalaman pengguna yaitu pengguna memiliki hak untuk menentukan tingkat kepuasan atau customer rule dari faktor-faktor, seperti: sistem, layanan, dan fungsi produk. Sementara itu, jika pengguna tidak memiliki dan memperoleh kepuasan pada *User Experience*, maka memiliki implikasi terhadap rendahnya pengalaman pengguna. Adapun penilaian tersebut dapat dilalui pada situs-situ web dari berbagai macam perangkat, sehingga tujuan adanya *User Experience* memiliki tujuan yang tepat guna.

Design Thinking

Design thinking merupakan pendekatan yang melalui serangkaian penggunaan solusi kreatif multidisipliner pengetahuan dengan penggabungan pemikiran yang analitis, kreatif, dan pengetahuan praktis. *Design thinking* memiliki sifat pembelajaran dengan melibatkan keahlian secara langsung dengan fokus pada penyelesaian suatu masalah dan penyelidikan setiap solusi yang muncul. *Design thinking* dilakukan melalui sketsa-sketsa dengan *prototype*, kolaborasi, serta umpan balik untuk merefleksikan suatu ide, bahkan melakukan suatu redesign ide produk (Rosyda et al., 2020).

Design thinking berupa pendekatan untuk mendapatkan sebuah solusi yang inovatif terhadap masalah yang rumit, dan secara sengaja menampilkan unsur ketertarikan, keprihatinan, dan nilai pada manusia sebagai proses pembuatan desain. *Design thinking* memiliki tujuan sebagai penerapan dan pengujian pada beberapa solusi yang muncul hingga diterapkan pada tahapan yang optimal (Rosyda et al., 2020).

Design thinking yang diimplementasikan pada suatu produk terkadang memiliki gambaran dari pemikiran yang integratif atau perancangan puseru pemikiran berkenaan dengan inovasi dan transformasi suatu produk, pemahaman kebutuhan, serta ketidakpenuhannya suatu peluang. Dengan demikian, komponen

inti dari *Design thinking* yaitu kemampuan terhadap pemecahan persoalan melalui pemahaman yang baru (Rosyda et al., 2020).



Gambar 1. Design Thinking

Berdasarkan gambar tahapan pada *Design thinking* di atas, terdapat 5 (lima) tahapan yang dapat dilalui untuk mendapatkan pemecahan suatu permasalahan, diantaranya: 1) *emphaty*: memahami pengguna dengan cara mengamati apa yang dilakukan oleh setiap pengguna, baik dari cara mereka melakukan interaksi ataupun pemahamannya. Disamping itu, dengan melibatkan diri secara langsung dapat membantu dalam memahami nilai yang dianut oleh pengguna serta dapat merasakan apa yang pengguna rasakan secara langsung; 2) *define*: tahapan berupa penentuan masalah yang didapatkan oleh pengguna dengan cara yang lebih spesifik berdasarkan kemauan dan kebutuhan pengguna; 3) *ideation*: tahapan berupa pemecahan masalah menjadi suatu ide yang dapat diterapkan sebagai asumsi pemecahan persoalan; 4) *prototype*: menerapkan atau mengimplementasikan ide dari pemecahan persoalan yang sudah dikumpulkan dalam bentuk fisik atau melalui catatan (*storyboard*); dan 5) *test*: uji coba pengimplementasian dengan memperbaiki atas solusi yang telah ada sehingga mendapatkan sesuatu yang lebih baik sehingga memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna dalam mengakses suatu solusi (Rosyda et al., 2020).

Bisa Design

Bisa Design merupakan *start up* dengan model bisnis *on-demand services* yang mengembangkan layanan dan produk seputar komputer desain yang didirikan pada Tahun 2019. Layanannya berupa: *image regocnition service*, *video analytics service*, *natural language service*, *data analysis service*, *lab as a service*, *e-learning*, dan *IoT (Internet of Things) service* (BisaDesign, 2022).

Bisa Design bisa fokus untuk mengembangkan produknya pada Tahun 2020, yaitu: Bisa Tampil dan Bisa Design Academy. Produk tersebut ditujukan untuk platform pembelajaran Daring (Dalam Jaringan). Bisa Design dapat melakukan perkembangan hingga dapat berkolaborasi dalam penyelenggaraan *webinar*, *bootcamp*, dan *online event*. Dengan perkembangan tersebut, Bisa Design mendapatkan posisi penting dalam penggunaannya dalam membantu masyarakat

mencari ilmu, penyelesaian masalah, sampai mendapatkan kesuksesan di masa yang akan datang (BisaDesign, 2022).

Kajian Empiris

Penelitian yang dilakukan oleh Shirvanadi (2021) yang berjudul Perancangan Ulang UI/UX Situs *E-Learning* Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center), menggunakan metode penelitian *Design Thinking* yang merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia atau *human centris* untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Untuk mendapatkan *feedback* dan menggali permasalahan dilakukan proses *research* dan pengujian. Mendapatkan hasil penelitian bahwa proses desain ulang dan pengujian terhadap responden bahwa desain *website* yang baru (redesain) memudahkan pengguna dalam melakukan aktivitas dalam *website*.

Penelitian yang dilakukan oleh Fariyanto & Ulum (2021) yang berjudul Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX *Design Thinking* (Studi Kasus: Kampung Kuripan), menggunakan metode penelitian *Design Thinking*, yang mencakup tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Testing*. Pada tahap pengujian, penelitian ini menggunakan pengujian *usability* dan perhitungan *system usability scale* (SUS) untuk menguji kegunaan prototipe. Pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk menguji pengalaman pengguna prototipe dalam penelitian ini. Mendapatkan hasil penelitian bahwa pengujian UEQ untuk mendapatkan pengalaman pengguna yaitu tingkat daya tarik yang diperoleh adalah 1.967 pada tingkat yang luar biasa, dan tingkat kejelasan adalah mencapai 2.075, yang berada di atas level luar biasa, pada tingkat efisiensi 1.800 pada level yang baik, level ketepatan 1.975 berada pada level dan skala yang luar biasa, tingkat stimulasi 2.000 dan tingkat keterkinian 1.250 di level yang luar biasa. Maka dapat disimpulkan bahwa prototipe yang diajukan memiliki pengalaman pengguna yang positif berdasarkan ukuran UEQ.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosyda et al., (2020) yang berjudul Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja, menggunakan metode penelitian *Design Thinking* yang berupa *empathy*, *define*, dan *ideate*. Mendapatkan hasil penelitian bahwa penggunaan *Design Thinking* membuat semua perancangan lebih runtut dan efisien. Produk yang dirancang berdasarkan kebutuhan yang ada. *Blockchain* baik digunakan pada sistem ini karena baik dalam menjaga keamanan. Transaksi dan seluruh aktivitas yang ada terekam dengan baik dan tidak bisa diubah dari satu sisi saja.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Design thinking*. Dalam penerapannya setiap tahapan yang dilakukan pada metode tersebut yaitu mendapatkan ide sehingga dapat memecahkan persoalan yang sebelumnya ada. *Design thinking* memiliki pendekatan yang didasarkan pada *human centris* atau manusia sebagai pusat permasalahan. Dengan demikian, adanya pemecahan

masalah ini dapat menghasilkan desain yang dapat menyelesaikan masalah yang dialami oleh pengguna.

Riset dan Pengumpulan Data dilakukan dengan cara memecahkan persoalan yang dialami oleh pengguna sehingga mendapatkan solusi yang bermanfaat bagi pengguna. Adapun pengumpulan data dilakukan melalui pertanyaan Kuesioner sehingga mendapatkan informasi yang diinginkan oleh pengguna atas produk dari segi fitur, *flow*, kekurangan dan kelebihan atau adanya fitur yang tersedia maupun belum tersedia.

Pengolahan Data dilakukan melalui pengelompokan sebagai bahan solusi atas pemecahan permasalahan-permasalahan yang muncul. Pengelompokan tersebut memiliki tujuan sebagai memudahkan dalam menerjemahkan setiap adanya masalah, sehingga membantu pada proses pengembangan dan tahapan dalam memecahkan persoalan. Selanjutnya, setiap permasalahan yang berhasil untuk diterjemahkan dapat dikembangkan sebagai tahapan dalam penyelesaian permasalahan tersebut. Ide yang telah dikumpulkan akan dilakukan pemetaan sehingga didapatkan prioritas dalam pengembangan *project* berdasarkan *impact* terhadap pengguna.

Perancangan dan Pengujian dilakukan atas apa tahapan yang sebelumnya sudah direalisasikan melalui *prototype*. Adapun tahapan yang dilakukan merupakan perancangan *prototype*. Rancangan tersebut akan diimplementasikan atas apa yang didapatkan pada skenario uji sebagai umpan balik atau *feedback* dari pengguna. Hasil yang diperoleh pada pengujian ini akan digunakan untuk bahan evaluasi desain pada akhir sebelum pengembangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Emphatize

Proses *empathize* dilaksanakan untuk memahami permasalahan dan keinginan pengguna. Dengan melakukan proses ini, diharapkan dapat memahami beberapa permasalahan sehingga dapat dilakukan pengkajian pada tahapan berikutnya (Susanti et al., 2019). Pada tahap ini penulis melaksanakan riset dengan cara pertanyaan kuesioner.

Tabel 1. Pertanyaan Kuesioner

No.	Pertanyaan
1	Nama
2	Umur
3	Pekerjaan
4	Kota Asal
5	Darimana anda mengetahui tentang Bisa Design?
6	Seberapa sering anda mengakses bisa design?
7	Berapa banya <i>course</i> yang sudah kamu ikuti di Bisa Design?
8	Kendala apa yang anda alami ketika mengakses <i>website</i> Bisa Design?

9	Apakah materi pada <i>course</i> Bisa Design mudah dipahami dan membantu mu dalam menambah <i>skill</i> ?
10	Apakah fitur favorit anda pada <i>website</i> Bisa Design
11	Apakah yang perlu diperbaiki pada tampilan <i>website</i> Bisa Design?
12	Kritik dan Saran Lainnya

Define

Proses *define* dilaksanakan setelah mendapatkan hasil pada wawancara yang kemudian diterjemahkan menjadi lebih jelas sehingga dapat berfokus pada inti permasalahannya (Razi et al., 2018). Dalam tahap penyelesaian persoalan dilakukan dengan penerjemahan masalah sehingga metode yang digunakan sebagai penyelesaian persoalan tertentu dengan cara mengubah suatu pernyataan menjadi bentuk pertanyaan. Adapun tujuan dari metode ini adalah penyelesaian permasalahan berkenaan dengan solusi yang akan diterapkan (Nasution & Nusa, 2021).

Ideate

Proses *ideate* dilaksanakan untuk mengumpulkan ide-ide berkenaan dengan persoalan yang muncul melalui teknik *brainstorming*. *Brainstorming* adalah pertukaran ide yang dilakukan lebih dari 1 orang sebagai pemecahan adanya masalah sehingga dapat mengeliminasi potensi kesalahan yang akan muncul kedepannya. Kemudian setiap ide yang muncul dipilih serta dilakukan pemilihan prioritas atas dasar dampak yang signifikan kepada pengguna dalam pengembangan *website*. Dengan demikian, pengembangan prioritas ini dilakukan sebagai bentuk finalisasi dari objek permasalahan yang muncul dari pengguna (Setiyani & Tjandra, 2022).

Prototype

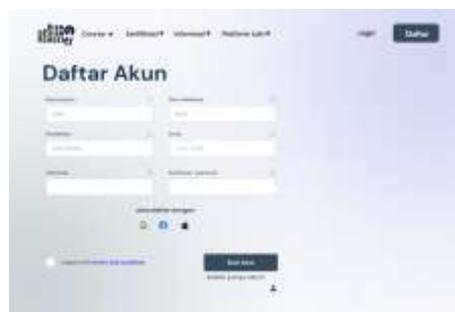
Proses *prototype* dilaksanakan sebagai bentuk finalisasi setelah mendapatkan ide dari tahapan *ideate* (Fachrian et al., 2021). Penulis menerapkan proses *prototype* ke dalam tahapan perancangan desain aplikasi Bisa Design.



Gambar 2. Landing Page



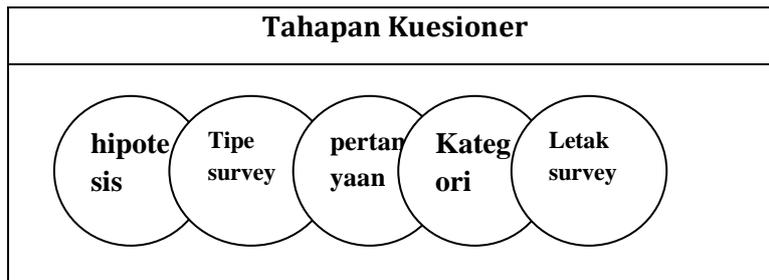
Gambar 3. Log in



Gambar 4. Daftar akun (register)

Test

Proses *test* dilaksanakan atas validasi terhadap solusi dari persoalan-persoalan yang telah ditentukan pada proses *define*. Proses ini dilakukan untuk menguji *prototype* sebagai pemahaman pengguna dan mendapatkan umpan balik atau *feedback*. Proses ini sebagai tahapan validasi solusi desain atas apa yang telah diusulkan. Adapun umpan balik yang digunakan sebagai perbaikan atas persoalan atas desain *prototype* yang tidak memiliki kesesuaian terhadap keinginan dan kebutuhan pengguna (Mada, 2017).



Gambar 5. Kuesioner

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan jawaban Kuesioner sebagai berikut:

Tabel 2. Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner

Pertanyaan	Jawaban
Darimana mengetahui Bisa Design?	Terdapat 4 (empat) jawaban yang utama, sebesar 66% responden menjawab dari kegiatan SIB di Bisa AI, 10% guru, 5% pengajar, dan 19% Msib
Seberapa sering anda mengakses Bisa Design	Sebanyak 50% responden menjawab sering, dan 50% lainnya kadang-kadang
Berapa banyak <i>course</i> yang sudah kamu ikuti di Bisa Design?	Sebanyak 25% menjawab lebih dari 20x, 50% sebanyak 10x, dan sisanya hanya 5x
Kendala apa yang anda alami ketika mengakses Bisa Design?	Beberapa fitur seperti sertifikat, akses <i>log in</i> , dan quiz tidak dapat di akses dengan baik
Apakah materi pada <i>course</i> Bisa Design mudah dipahami dan membantu mu dalam menambah <i>skill</i> ?	Sebanyak 25% responden menjawab <i>course</i> Bisa Design sangat membantu penambahan <i>skill</i> pribadi, sedangkan sebanyak 75% menjawab mungkin
Apakah fitur favorit anda pada <i>website</i> Bisa Design	Mayoritas responden menyukai fitur: Quiz, Lihat portofolio, dan <i>Free Course</i>
Apakah ada fitur tambahan yang anda harapkan di <i>website</i> Bisa Design	Sebanyak 75% responden menjawab fitur yang perlu ditambahkan adalah Kategori, sedangkan 25% lainnya menjawab Kumpulan Sertif.
Apakah yang perlu diperbaiki pada	Mayoritas responden menjawab beberapa

tampilan Bisa Design	fitur selalu membuka <i>new tab</i> saat melakukan klik sesuatu, tampilan dan warna yang terlalu mencolok, dan <i>homepage</i> yang kurang menarik
----------------------	--

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan, maka bisa diambil kesimpulan bahwa penggunaan *prototype* Bisa Design berdampak positif terhadap kenyamanan pengguna dalam menjalankan layanan-layanan dari Bisa Design. Hal ini menunjukkan bahwa, *prototype* yang dijalankan berdasarkan pendekatan *design thinking* memiliki pengaruh terhadap keberhasilan dalam menerapkan layanan sesuai keinginan dan kebutuhan pengguna.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka bisa diambil saran penelitian untuk peneliti yang akan dilaksanakan berikutnya adalah dengan menggunakan pendekatan *design sprint*. Sehingga hasil penelitian menggunakan pendekatan *design sprint* dapat dijadikan bahan perbandingan dengan penelitian ini atau menggunakan pendekatan *design thinking*. Adapun saran lainnya adalah dalam pengumpulan data menggunakan tampilan antarmuka kompetitor, sehingga dapat memunculkan kebaruan dalam desain visual dari sudut pandang perusahaan dan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- BisaDesign. (2022). *Tentang Kami*. Bisa Design. <https://bisa.design/tentang-kami>
- Cahyani, R. D., & Indriyanti, A. D. (2022). *Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan Ulang Desain Website MAN 1 Pasuruan*. 03(02), 40–48.
- Fachrian, M., Kusumo, D. S., Hadikusuma, A., Telkom, U., Programming, E., Thinking, D., Phase, E., Programming, E., Thinking, D., & Phase, E. (2021). *Pengaruh Metode Design Thinking yang digabungkan dengan metode Extreme Programming Dalam Membangun Inovasi pada Website “ Kerjayuk ” Untuk Mahasiswa Universitas Telkom*. 8(5), 10962–10969.
- FAIZAL, M., & ADRIYANTO, A. R. (2018). *Perancangan Ulang Antar Muka Website Sebagai Media Informasi Perguruan Tinggi Universitas Telkom*. *Serat Rupa Journal of Design*, 2(1), 54. <https://doi.org/10.28932/srjd.v2i1.477>
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). *Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)*. *Jurnal*

Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI), 2(2), 52-60.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

Mada, U. G. (2017). *Redesain serta Evaluasi Website Menggunakan Pendekatan User-Centered Design (Kasus: Universitas Janabadra Yogyakarta)* JEFFRY ANDHIKA PUTRA, Lukito Edi Nugroho; Rudy Hartanto. December 2018.

Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18-27. <https://doi.org/10.35877/jetech532>

Ramadhan, R. L., Syahrina, A., & ... (2021). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Telkom University Open Library Dengan Metode User Centered Design. *EProceedings ...*, 8(5), 9693-9704. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/15775>

Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>

Rosyda, S. S., Sukoco, I., Administrasi, D., Sosial, F. I., Sukoco, S. S., & Manajemen, J. S. (2020). *Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja*. 03(01), 1-12.

Setiyani, L., & Tjandra, E. (2022). UI / UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang). *International Journal of Science, Technology & Management*, 3(3), 690-702. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v3i3.505>

Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*, 8. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34156>

Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan Ui / Ux pada aplikasi M-Voting. *Simposium Nasional RAPI*, 364-370.