

# PERANCANGAN ULANG UI/UX *WEBSITE STARTUP PILIH JURUSAN* MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Alif Iqbal Oktariato

Program Studi Teknik Informatika S1, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Singaperbangsa Karawang, Jl. H. S. Ronggowaluyo Telukjambe Timur – Karawang 41361

E-mail : alifoktariato07@gmail.com

## ABSTRAK

Jenjang perguruan tinggi berfokus pada satu bidang program studi yang nantinya akan membawa mahasiswa/i tersebut siap untuk masuk ke dalam dunia kerja. Namun masih banyak remaja yang masih merasa kebingungan dalam memilih jurusan yang akan mereka tempuh. Dari masalah yang dihadapi tersebut, muncul sebuah startup bernama Pilih Jurusan yang bertujuan untuk membantu remaja calon mahasiswa/i dalam menghadapi kebingungannya saat memilih sebuah jurusan. Dibalik penyediaan layanan yang prima dan optimal, desain *website* dari Pilih Jurusan dapat terbilang masih *outdated*, tidak konsisten dan kurang *user-friendly* pada tampilannya sehingga terjadi problematika pada kenyamanan dan pengalaman pengguna. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dan panduan Google Material Design 3.0 untuk merancang ulang desain tampilan antarmuka (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) dari website Pilih Jurusan yang konsisten dan *user-friendly*. Metode ini digunakan agar dapat menciptakan sebuah rancangan ulang yang dapat secara langsung mengetahui masalah dan keinginan pengguna. Pengujian penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) dan *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian dari metode tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemudahan pemakaian *website* berada pada skor 6 (mudah) dan 7 (sangat mudah) serta memiliki nilai skor *usability* pada skor 88 dengan kategori *acceptable excellent* yang berarti sudah dapat diterima sangat baik oleh pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *design thinking* dan Google Material Design 3.0 dapat membantu perancangan ulang UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci : *Design Thinking, Google Material Design, Pilih Jurusan, Single Ease Question, System Usability Scale*

## ABSTRACTS

*The tertiary level focuses on one field of study program which will later prepare students to enter the world of work. But there are still many of them who still feel confused in choosing their major. From that problem, a startup emerged named Pilih Jurusan which aims to help young prospective students to deal with their confusion and decision when choosing a major. Despite providing an excellent and optimal service, the website design of Pilih Jurusan were said to be outdated, inconsistent and less user-friendly in appearance, resulting in problems with user's comfort and experience. This research uses the design thinking method and Google Material Design 3.0 guidelines to redesign the interface and user experience of the Pilih Jurusan website to be consistent and user-friendly. The design thinking method is used to create a design rework that can directly identify the user's problems and needs. This research's testing was carried out using the Single Ease Question (SEQ) and System Usability Scale (SUS) methods. Where the test results from these two methods show that the level of 'ease of use' of the website is at a score of 6 (easy) to 7 (very easy) and has a usability score level of 88 with an acceptable excellent category, which means it can be very well received by users. The research results show that the use of design thinking and Google Material Design 3.0 can help redesign UI/UX to suit user needs.*

*Keywords: contains a maximum of 5 important words in the study.*

## 1. PENDAHULUAN

Perguruan tinggi adalah bentuk institusi penyelenggara pendidikan tertinggi yang dimana di dalamnya terdapat beberapa program studi atau jurusan yang dapat di daftar oleh para calon mahasiswa dan mahasiswi. Namun, banyak dari mereka yang masih merasa kebingungan dalam memilih program studi atau jurusan yang akan mereka tempuh ketika menginjak ke perguruan tinggi. Mayoritas dari mereka yang sedang mencari tahu akan tujuan dan target program studi sedang berada dalam perkembangan masa remaja. Dimana secara psikologis, masa tersebut adalah proses peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa yang berarti individu tersebut sedang berada didalam tahapan pencarian identitas diri. Tujuan masa depan dan karier merupakan satu diantara banyaknya fenomena perkembangan kognitif yang terjadi pada masa remaja [1]. Rahayu berpendapat bahwa pengaruh yang cukup besar dalam perjalanan pendidikan dan pekerjaan masa depan seorang individu adalah kemampuan mereka semasa remaja dalam pengambilan keputusan pemilihan karir [2].

Ada beberapa faktor dan alasan yang dapat menyebabkan remaja calon mahasiswa/i tersebut bingung dalam memilih program studi atau jurusan. Saputro mengungkapkan bahwa faktor keputusan remaja dalam memilih program studi atau jurusan dapat muncul dari faktor keluarga (orang tua), teman sejawat, kurangnya masukan informasi, kepribadian calon mahasiswa/i, sekolah asal, citra kampus dan prospek lapangan kerja dari program studi tersebut [3]. Melihat fenomena tersebut, diperlukan adanya bantuan pendekatan konseling karir yang diberikan ke remaja calon mahasiswa/i agar dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka dalam menentukan pemilihan karir dan masa depannya [4].

Dari masalah yang dihadapi tersebut, muncul sebuah startup yang bernama Pilih Jurusan yang bertujuan untuk membantu remaja calon mahasiswa/i dalam menghadapi kebingungannya dalam memilih sebuah program studi atau jurusan. Pilih Jurusan adalah sebuah layanan konseling dan bimbingan karir berbasis online yang bertujuan untuk menjadi ruang alternatif bagi para remaja untuk lebih mengenal potensi diri mereka masing-masing dengan menyediakan layanan berupa konsultasi/konseling karir, workshop dan tes psikologi.

Dibalik penyediaan layanan yang prima dan optimal untuk remaja calon mahasiswa/i, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh pemegang pada akhir tahun 2022 silam, desain website Pilih Jurusan dapat

terbilang masih outdated dan kurang user-friendly di dalam tampilan User Interface (UI) nya. Dimulai dari masalah konsistensi baik dari segi design system, layout website dan responsibilitas, maupun masalah penggunaan warna, tata letak, dan desain yang masih belum mengikuti standar website masa kini.

Masalah dari segi UI ini akan berpengaruh kepada perasaan dan pengalaman pengguna ketika memakai website dari Pilih Jurusan, yang dimana bisa menyebabkan pengguna menjadi kurang nyaman sehingga menjadi tidak tertarik dan lebih memilih untuk memakai layanan yang lain. Masalah dari UI jika dapat diselesaikan maka secara otomatis akan menyelesaikan problematika yang dirasakan oleh pengguna dalam segi user experience (UX).

McKay berpendapat bahwa sebuah website memiliki User Interface yang baik jika website tersebut memiliki desain yang nyaman dilihat oleh mata, intuitif, dan dapat mudah dikenal [5]. Sedangkan pada User Experience, website harus dapat memberikan komunikasi yang baik serta terasa natural dan efektif kepada pengguna. Maka daripada itu, UI/UX dapat terbilang sangat bagus jika website tersebut menggunakan sebuah prinsip Usability yaitu dapat mudah digunakan (efektif dan efisien), mudah untuk dipelajari dan mudah untuk diingat oleh pengguna [6].

Standar dan prinsip UI/UX dapat berubah-ubah dan semakin bertambah dari tahun-pertahun mengikuti perkembangan zaman. Selama beberapa tahun ini, standar tampilan UI dan UX selalu mengikuti perkembangan produk-produk dari perusahaan besar di internet, yaitu Google dan Microsoft. Seperti contohnya pada segi UI, penelitian yang dilakukan oleh Joo [7], Oliveira dan Lopes [8] memperlihatkan bahwa perkembangan elemen desain ini mengikuti tren yang sesuai pada zamannya, misalnya pada tahun 2000-an ketika Windows XP masih menggunakan tren website yang berwarna monoton, berbentuk kotak-kotak dan mengikuti layout XP dan kemudian dibandingkan pada zaman sekarang dimana tren website berubah menjadi lebih minimal, penuh warna, serta banyak tambahan micro-interaction. Sedangkan pada segi UX, Web 4.0 sekarang ini lebih mengutamakan adanya simbiosis atau interaksi yang natural antara pengguna dan web dibandingkan dengan Web 2.0 (2004) yang memiliki interaksi lebih banyak dengan web tetapi memiliki sedikit kontrol [9]. Pada saat ini, standar dan panduan yang digunakan oleh perusahaan-perusahaan lainnya dalam membuat website adalah sebuah panduan guideline yang diciptakan oleh Google bernama Material Design agar membantu terciptanya sebuah tampilan desain yang selalu konsisten.

Untuk mengatasi masalah yang dialami website Pilih Jurusan, diperlukan adanya sebuah rework atau rancangan ulang terhadap website Pilih Jurusan dari segi UI/UX agar dapat menghasilkan sebuah website yang nyaman dan mudah digunakan oleh pengguna. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Shirvanadi, sebuah perancangan ulang UI/UX sebuah website dapat diselesaikan menggunakan metode Design Thinking yang dapat menghasilkan sebuah website yang nyaman dan memudahkan pengguna dalam memakai website tersebut [10]. Sedangkan di penelitian lainnya yang dilakukan oleh Firdausi, metode Design Thinking dapat menghasilkan sebuah desain UI/UX yang sesuai dengan keinginan pengguna [11].

Design Thinking adalah suatu metodologi pendekatan dan pemecahan masalah yang berorientasi kepada pengguna dengan menciptakan suatu kreatifitas dan inovasi untuk memecahkan suatu masalah tersebut. Carlgren et al berpendapat bahwa metode pendekatan Design Thinking ini memiliki keunggulan karena metode ini berfokus terhadap pengguna, mengetahui masalah pengguna, menghasilkan ide dari masalah pengguna, adanya visualisasi menggunakan prototype dan hasil testing yang iteratif dapat membantu inovasi semakin berkembang [12].

Dengan adanya pelaksanaan dari penelitian ini, adalah bertujuan untuk menghasilkan tampilan desain UI/UX menggunakan Design System agar konsisten dan sesuai dengan panduan Material Design serta dapat mengevaluasi hasil perancangan ulang UI/UX website Pilih Jurusan terhadap pengalaman pengguna.

## 2. METODE PENELITIAN

Lima tahapan dalam metode *design thinking* adalah sebagai berikut:

### 2.1 Emphatize

Tahapan empathize, sesuai artiannya berhubungan dengan interaksi langsung dengan pengguna untuk dapat ber-empati terhadap perasaan pengguna. Di dalam tahapan ini, diperlukan untuk mencari tahu dan memahami masalah yang nantinya akan dipecahkan dengan adanya bantuan dari perpektif pengguna

### 2.2 Define

Pada tahapan ini, data-data yang telah didapat kemudian di sintesis untuk mendapatkan pemahaman masalah yang lebih dalam dan mengidentifikasi masalah utama dari pengguna.

### 2.3 Ideate

Kemudian di tahapan ideate, akan dibentuk sebuah solusi sesuai dengan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahapan define. Tujuan dari tahapan ideate adalah untuk terus menghasilkan ide dan solusi sebanyak mungkin, yang kemudian akan dirangkum dan di evaluasi. Beberapa ide dan solusi tersebut kemudian akan digunakan dalam tahapan berikutnya.

### 2.4 Prototype

Pada tahapan ini, solusi dan ide yang telah di evaluasi kemudian dikembangkan menjadi sebuah model atau *prototype*. Dengan adanya visualisasi dari pembuatan *prototype*, ide dan solusi akan menjadi lebih mudah dipahami dan dapat meninjau apakah solusi tersebut dapat dijadikan kenyataan

### 2.5 Testing

Di dalam tahapan ini, prototype yang telah dibuat akan diuji bersama dengan pengguna agar dapat mengambil feedback dan menyesuaikan solusi sesuai dengan kebutuhan pengguna tersebut.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Emphatize

Pada tahapan empathize ini, mendapatkan data kuantitatif dan kualitatif dari penyebaran kuesioner daring (online survey) dan data lebih mendalam pada wawancara (in-depth interview).

Hasil kuesioner mendapatkan hasil rentang umur responden berkisar antara 17 hingga 24 tahun. Dengan responden umur 21 tahun menjadi paling terbanyak dengan angka 28% dari keseluruhan 25 responden. Setelah itu, responden diminta untuk menjawab permasalahan utama apa saja yang membuat responden menjadi kurang nyaman ataupun membuat bingung responden dari setiap halaman. Mulai dari halaman utama hingga bagian dashboard, responden diberikan opsi untuk melihat secara langsung halaman melalui website di device mereka masing-masing atau dengan melihat layar tangkap (screenshot) dari halaman tersebut di dalam form survey.

Dari kuesioner daring yang telah diberikan oleh responden, berikut adalah rangkuman hasil jawaban responden dengan tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Contoh Tabel

Halaman Website	Masalah Paling Terbanyak	Persenan Pengguna Mengalami Masalah Tersebut
Halaman Utama	Pemilihan Warna	68%
Sub-Halaman Layanan	Desain Halaman Keseluruhan	80%
Halaman Kontak Kami	Pemilihan Warna	44%
Halaman Tentang Kami	Desain Halaman Keseluruhan	36%
Sub-Halaman Visi dan Misi	Desain Halaman Keseluruhan	52%
Halaman Dashboard	Tidak ada	48%
Halaman Instruksi Tes	Ukuran dan Jenis Font	56%
Halaman Tes	Tidak Ada	68%
Halaman Keranjang	Pemilihan Warna	44%

Hasil analisis kuesioner daring responden menunjukkan bahwa mayoritas responden sangat mengeluhkan dan memperlumahkan penggunaan warna dari Pilih Jurusan dan kemudian disertai dengan desain dari halaman itu keseluruhan. Mayoritas dari responden menggunakan pilihan jawaban “Lainnya” untuk menjawab “tidak ada” atau mengungkapkan bahwa tidak ada masalah lain dari halaman tersebut.

Selain menanyakan mengenai masalah yang dialami pengguna pada setiap halaman yang ditampilkan, terdapat pertanyaan mengenai informasi yang ditampilkan pada halaman “Kontak Kami” apakah sudah memenuhi kebutuhan pengguna saat ingin menghubungi sebuah Perusahaan atau tidak, dan mayoritas dari pengguna sebesar 72% sudah puas dengan yang sudah ada dan 28% dari mereka masih memerlukan sesuatu, seperti tambahan sosial media dan nomor whatsapp.

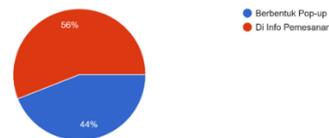
Apakah informasi yang ditampilkan di halaman sudah sesuai dengan kebutuhan kamu saat ingin menghubungi sebuah perusahaan?  
25 responses



Gambar 3.1 Pie Chart Jawaban “Kontak Kami”

Berikutnya, terdapat pertanyaan mengenai bentuk desain metode pembayaran yang muncul pada halaman “Keranjang”. Dikarenakan metode pembayaran yang disediakan oleh Pilih Jurusan masih sedikit dan hanya memiliki 3 opsi saja, maka responden ditanya mengenai posisi yang lebih cocok untuk mereka dalam memilih metode pembayaran, dan mayoritas responden dengan 56% memilih untuk menempatkan opsi tersebut di info pemesanan dan 44% sisanya meminta untuk menempatkan opsi metode pembayaran dengan berbentuk pop-up.

Popup Metode Pembayaran Menurut kamu, apakah metode pembayaran seharusnya ditempatkan kepada keranjang dibawah info pemesanan atau berbentuk pop-up seperti ini?  
25 responses



Gambar 3.2 Pie Chart Jawaban Metode Pembayaran

Wawancara secara lebih mendalam atau in-depth interview dilakukan terhadap lima responden yang tertarik untuk menggunakan layanan Pilih Jurusan. Kelima dari mereka sudah pernah menggunakan website Pilih Jurusan, baik dari inisiatif mereka sendiri ataupun karena mengikuti sesi mencoba menggunakan layanan sebelum melakukan wawancara. Fokus objektif pertanyaan dimulai dari mengenal responden, mengetahui pemahaman responden terhadap layanan yang diberikan, tujuan yang ingin dicapai, hingga masalah yang dialami oleh responden ketika memakai layanan Pilih Jurusan. Dalam mempertanyan sebuah masalah yang terjadi saat menggunakan website Pilih Jurusan, pada wawancara ini beberapa pertanyaan utama yang diberikan kepada responden merupakan pertanyaan yang sama seperti yang berada di kuesioner daring sebelumnya. Namun perbedaan dari pertanyaan kuesioner tersebut, pada in-depth interview ini, pertanyaan utama memiliki beberapa sub-pertanyaan untuk dapat mengetahui secara lebih dalam mengenai masalah dan perilaku pengguna dalam berinteraksi menggunakan website.

Lima responden telah memberikan masukan dan jawaban yang sangat membantu serta membangun dalam memberikan sebuah ide dan solusi yang telah dipermasalahkan oleh masing-masing responden. Data yang telah didapatkan kemudian akan dibawa ke tahapan design thinking selanjutnya yaitu pada tahapan define dan ideate.

Gambar dibawah ini menggambarkan poin-poin how might we yang telah berhasil dibuat dari pain points yang ada.

### 3.2 Define

Data yang didapatkan pada tahapan sebelumnya terutama mengenai profil, pengetahuan, tujuan, motivasi dan frustrasi responden akan dijabarkan menggunakan user persona. Mulai dari pengenalan identitas responden tersebut (nama, umur, domisili) serta deskripsi singkat mengenai sifat atau perilaku), tujuan atau motivasi responden, hingga frustrasi atau masalah mereka terhadap layanan ataupun yang berkaitan langsung terhadap layanan. Dengan dibuatnya user persona ini akan memudahkan penulis dalam berempati terhadap pengguna. Berikut adalah salah satu hasil user persona yang didapatkan:



Gambar 3.3 User Persona

Adanya permasalahan dan frustrasi yang dialami serta dirasakan oleh responden dalam menggunakan layanan pada website Pilih Jurusan kemudian dibentuk menjadi sebuah pain points seperti yang telah dijabarkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.4 Pain Points

### 3.3 Ideate

Data yang telah dijadikan pain points pada tahapan sebelumnya kemudian akan dibentuk sebuah brainstorming ide untuk pemecahan masalah-masalah tersebut secara lebih meluas atau bisa disebut sebagai dasar dari ide yang akan dibangun.

Masalah yang telah dikemukakan oleh pengguna dijadikan sebagai masing-masing pernyataan tentang apa yang dapat kita lakukan untuk mengatasi masalah tersebut.



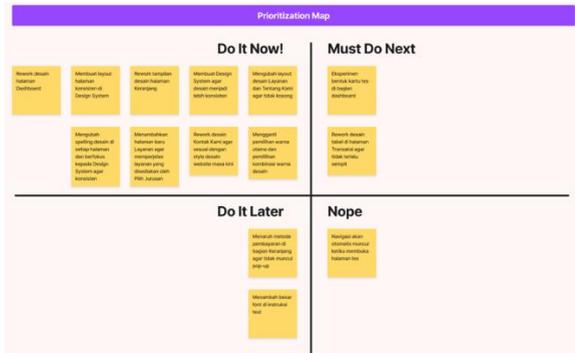
Gambar 3.5 How Might We

Ide yang telah dibentuk pada how might we di tahapan sebelumnya kemudian akan dikumpulkan dan dikelompokkan dalam satu kategori berdasarkan kesamaan atribut, kebutuhan ataupun inti dari ide. Gambar dibawah ini adalah hasil affinity diagram yang dibuat berdasarkan pengelompokan atribut. Kategori yang telah berhasil terbuat dibagi menjadi 3, yaitu warna dan konsistensi, fitur dan desain.



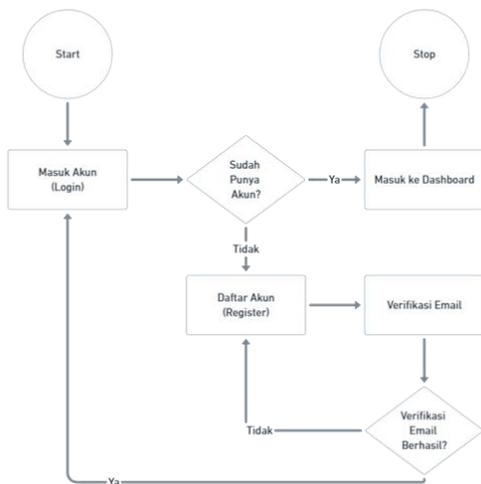
Gambar 3.6 Affinity Diagram

Prioritization map disini dilakukan sebagai lanjutan metode setelah pengelompokan ide dari affinity diagram. Ide tersebut kemudian akan dikelompokkan kembali sesuai dengan prioritas yang terbagi menjadi empat kelompok, yaitu do it now, must do next, do it later, dan nope.

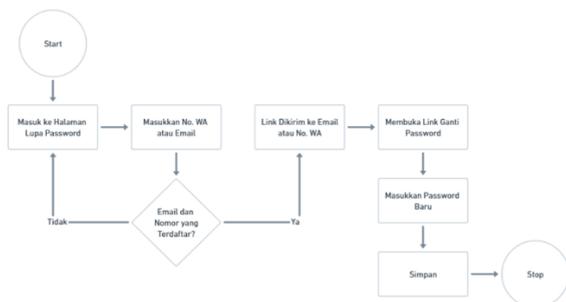


Gambar 3.7 Prioritization Map

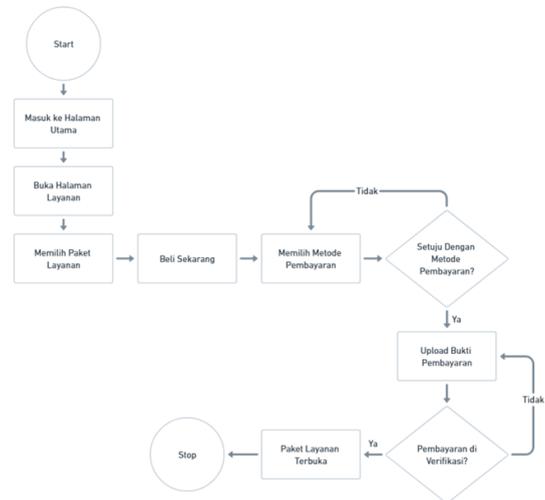
Setelah dibentuknya sebuah ide-ide yang akan membangun perancangan ulang nantinya, selanjutnya akan diperlukan adanya user flow untuk mengetahui alur yang dilalui oleh pengguna ketika menggunakan website. Pada perancangan ulang website Pilih Jurusan ini, telah dibentuk empat user flow sesuai dengan aktifitas dan kegiatan yang akan dilakukan pada usability testing nantinya.



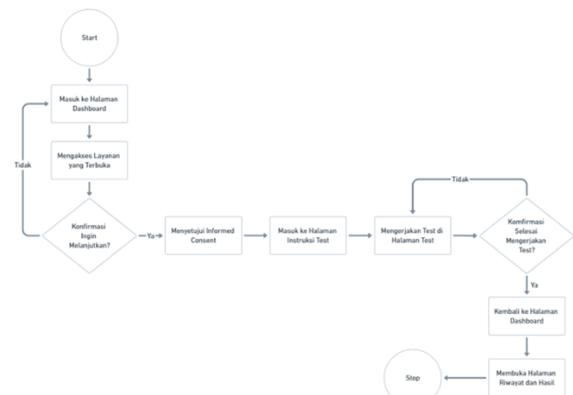
Gambar 3.8 User Flow Login dan Register



Gambar 3.9 User Flow Lupa Password



Gambar 3.10 User Flow Membeli Layanan



Gambar 3.11 User Flow Mengakses Layanan Tes

### 3.4 Prototype

Sebelum membentuk adanya sebuah desain halaman website yang konsisten, diperlukan adanya pembuatan design system guna membantu penulis dalam merakit tampilan desain dengan lebih konsisten dan lebih rapi melalui bantuan kumpulan komponen-komponen desain. Disini penulis menggunakan panduan Google Material Design 3.0 untuk membuat design system website Pilih Jurusan.

Setelah design system telah berhasil dirancang sesuai dengan keinginan pengguna dan penulis, kemudian selanjutnya dibentuklah sebuah mockup atau high-fidelity prototype untuk rancangan ulang website Pilih Jurusan sesuai dengan panduan design system yang telah dibuat sebelumnya.

#### 1) Halaman Utama



Gambar 3.12 Desain Halaman Utama

2) Halaman Layanan



Gambar 3.13 Desain Halaman Layanan

3) Halaman Detail Layanan



Gambar 3.14 Desain Halaman Detail Layanan

4) Halaman Tentang Kami



Gambar 3.15 Desain Halaman Tentang Kami

5) Halaman Kegiatan



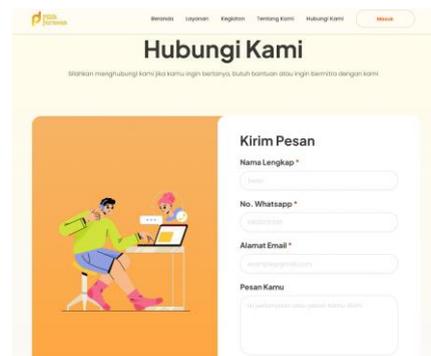
Gambar 3.16 Desain Halaman Kegiatan

6) Halaman Detail Kegiatan



Gambar 3.17 Desain Halaman Detail Kegiatan

7) Halaman Hubungi Kami



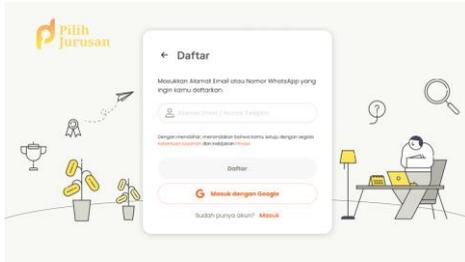
Gambar 3.18 Desain Halaman Hubungi Kami

8) Halaman Masuk



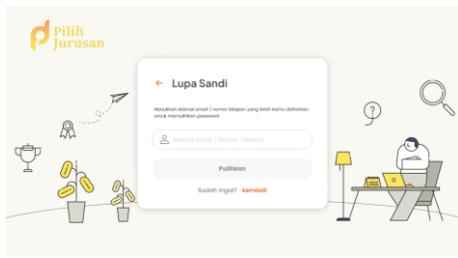
Gambar 3.19 Desain Halaman Masuk

9) Halaman Daftar



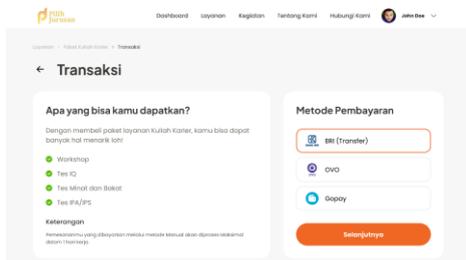
Gambar 3.19 Desain Halaman Daftar

10) Halaman Lupa Password



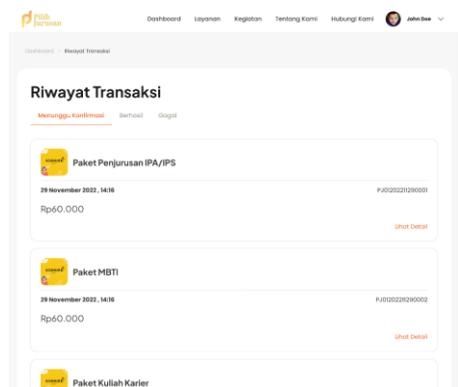
Gambar 3.20 Desain Halaman Lupa Password

11) Halaman Transaksi



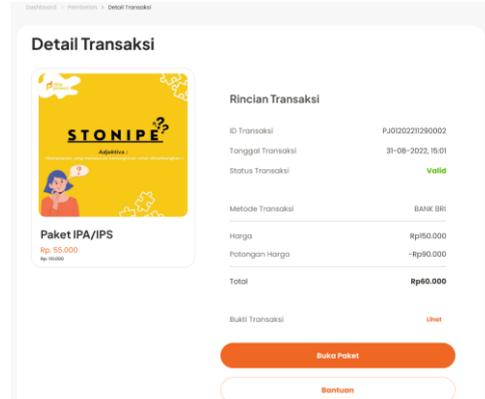
Gambar 3.21 Desain Halaman Transaksi

12) Halaman Riwayat Transaksi



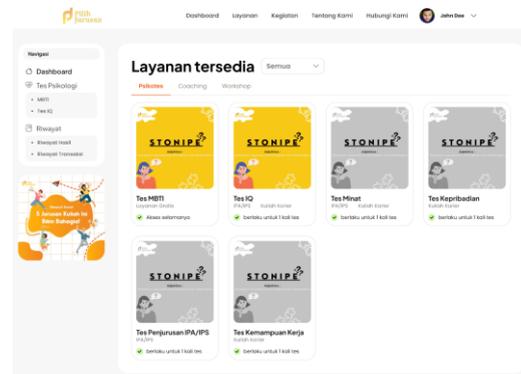
Gambar 3.22 Desain Halaman Riwayat Transaksi

13) Halaman Detail Transaksi



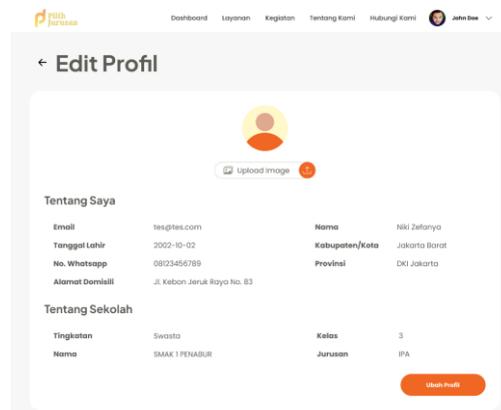
Gambar 3.23 Desain Halaman Detail Transaksi

14) Halaman Dashboard



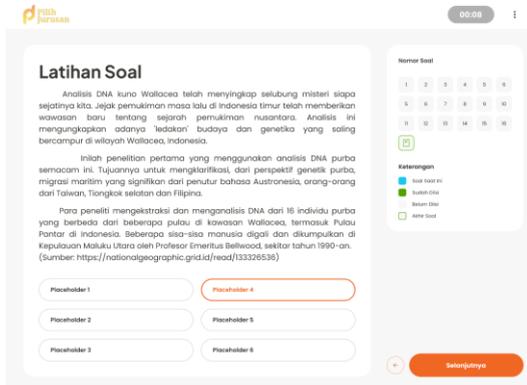
Gambar 3.24 Desain Halaman Dashboard

15) Halaman Edit Profil



Gambar 3.25 Desain Halaman Edit Profil

16) Halaman Tes



Gambar 3.26 Desain Halaman Tes

3.5 Test

Dengan bantuan menggunakan platform Maze, responden diberikan wadah untuk memberikan penilaian Single Ease Question (SEQ) setelah menguji prototype yang telah digunakan, terutama setelah selesai menguji setiap fungsi dengan skenario task yang telah diberikan. Berikut adalah hasil dari penilaian responden terhadap kemudahan mereka dalam menggunakan website menggunakan metode SEQ.

Tabel 2. Penilaian SEQ

Fungsi	Task	Nilai SEQ Responden					Avg
		R1	R2	R3	R4	R5	
Daftar	Melakukan registrasi akun	6	7	7	5	7	6,4
Masuk	Masuk ke dalam akun yang telah berhasil di registrasi	7	7	7	7	7	7
Lupa Kata Sandi	Menggunakan fitur "Lupa Kata Sandi?"	7	7	7	7	7	7
Eksplorasi	Melihat detail halaman utama	7	7	6	6	7	6,6
Eksplorasi	Melihat detail halaman Layanan	7	7	6	7	5	6,4
Eksplorasi	Melihat detail halaman Tentang Kami	6	7	6	7	7	6,6
Eksplorasi	Melihat detail halaman Kegiatan	6	7	6	6	7	6,4
Eksplorasi	Melihat detail halaman Hubungi Kami	7	7	6	7	6	6,6
Transaksi	Membeli sebuah layanan pada Pilih Jurusan	7	7	7	7	6	6,8
Dashboard	Melihat detail halaman Dashboard	7	7	7	7	7	7
Edit Profil	Mengubah detail informasi dari profil yang telah dibuat	7	7	7	7	7	7
Akses Psikotes	Mengakses layanan psikotes yang telah dibeli.	7	7	6	7	7	6,8
Halaman Psikotes	Melihat detail 10 jenis halaman psikotes	7	6	6	7	7	6,6
Rata-rata		6,7	6,9	6,5	6,7	6,7	

Dari hasil pengujian SEQ yang dilakukan setelah responden mengerjakan tiap task, dapat dilihat bahwa tanggapan dari para responden menunjukkan bahwa fungsi-fungsi yang ada pada website Pilih Jurusan memiliki nilai diantara 6 (mudah) dan 7 (sangat mudah).

Tabel dibawah ini memperlihatkan nilai/skor yang diberikan oleh responden terhadap usability dari website Pilih Jurusan menggunakan metode System Usability Scale (SUS).

Tabel 3. Penilaian SUS

R	Pertanyaan SUS									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	4
2	4	2	5	1	4	2	4	1	5	2
3	4	2	5	2	5	1	4	2	4	2
4	5	3	4	1	5	2	5	1	5	1
5	4	2	5	1	5	1	4	2	5	1

Data diatas adalah data/nilai asli yang telah diberikan oleh responden terhadap website Pilih Jurusan setelah menggunakan prototype dari website yang telah dibuat. Kemudian data diatas akan dihitung sesuai dengan peraturan perhitungan skor SUS, yaitu:

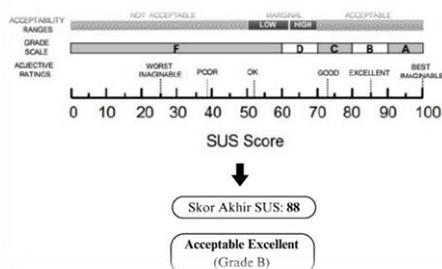
- 1) Pada setiap pertanyaan ganjil, skor asli dari responden dikurangi satu.
- 2) Kemudian pada setiap pertanyaan genap, skor akhir didapatkan dari nilai lima dikurangi skor asli dari responden.
- 3) Nilai skor SUS yang telah didapatkan dari hasil penjumlahan skor tiap pertanyaan dari satu sampai sepuluh kemudian dikali 2,5.

Ketiga aturan diatas hanya berlaku untuk perhitungan tiap satu orang responden. Untuk menghitung nilai skor rata-rata dari tiap responden. Dengan ketiga aturan tersebut kemudian didapatkan hasil akhir dari pengujian usability dengan SUS seperti yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Perhitungan Nilai Akhir SUS

R	Pertanyaan SUS										Jumlah	Skor Akhir (Jumlah x 2,5)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	37	93
2	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	34	85
3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	33	83
4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	36	90
5	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	36	90
Nilai rata-rata SUS												88

Dari hasil nilai rata-rata SUS yang telah didapatkan pada tabel diatas gambar dibawah ini menunjukkan hasil usability dari website Pilih Jurusan.



Gambar 3.27 Nilai Akhir SUS

Dengan menggunakan skala penilaian dari SUS, dengan hasil rata-rata SUS bernilai 88 menempatkan kategori usability pada website Pilih Jurusan ini pada kategori “Acceptable Excellent” dengan nilai B yang dimana artinya telah dapat diterima dengan baik oleh para pengguna.

Hasil penilaian atau skor yang didapatkan sangat dibantu oleh adanya pembuatan design system yang merujuk kepada konsistensi dan mengikuti tren perkembangan UI/UX yang ada pada zaman ini dengan bantuan Google Material Design 3.0. Maka daripada itu, pengguna dapat dengan mudah mengenali beberapa jenis desain yang telah mereka temui selama menjelajahi web, sehingga mereka tidak perlu lagi belajar untuk mencoba menggunakan website baru ini.

Terlebih dengan adanya konsistensi desain menyebabkan pengguna menjadi semakin familiar dengan website tanpa menyebabkan adanya kebingungan dan permasalahan yang menyebabkan pengguna keluar dan tidak mau menggunakan website.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang berhasil didapatkan berdasarkan hasil penelitian skripsi perancangan UI/UX menggunakan metode design thinking pada website Pilih Jurusan adalah sebagai berikut:

1. Perancangan ulang user interface dan user experience website Pilih Jurusan menggunakan proses metode design thinking dengan tahapan proses user-centric dimulai dari empathize, define, ideate, prototype hingga testing dapat membantu pembuatan design system yang konsisten dan sesuai dengan Google Material Design sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Hasil pengujian dari desain user interface website Pilih Jurusan dengan usability testing terhadap 5 responden menggunakan metode penilaian SEQ mendapatkan skor di antara 6 (mudah) dan 7 (sangat mudah) sedangkan pada penilaian SUS didapatkan skor 88 dengan kategori Acceptable Excellent yang berarti sudah dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat diambil dari selama pengerjaan proses penulisan skripsi dan proses penelitian ini berupa:

1. Pada tahapan empathize bisa mengumpulkan data dari lebih banyak responden pada survey agar mendapatkan insight yang lebih mendalam dan meluas terhadap perilaku serta perasaan pengguna terhadap website Pilih Jurusan.
2. Tahapan pengujian atau testing juga bisa menggunakan metode lainnya agar dapat menghasilkan skor dan penilaian yang lebih maksimal.
3. Untuk penelitian selanjutnya mungkin bisa dapat lebih lanjut meneliti soal perkembangan prototype website Pilih Jurusan ini dan terus mengikuti tren perkembangan zaman
4. Penelitian selanjutnya juga dapat menjadikan prototype website ini sebagai contoh atau landasan untuk membuat mobile version dari website yang sudah dibuat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Hidayat, S. (2017) Pengaruh Layanan Informasi Karir Terhadap Pemilihan Jurusan di Perguruan Tinggi Pada Siswa Kelas XI SMA N 6 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017.2018. *Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung.*
- [2]. Rahayu, F. S. (2021). Kemampuan Membuat Pilihan Karir Mahasiswa. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling, 10(1), 1-8.*
- [3]. Saputro, M. (2017). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Mahasiswa dalam Memilih Program Studi. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains, 6(1), 83-94.*
- [4]. Dewany, R., Iswari, M., & Daharnis, D. (2022). Pendekatan Konseling Karir Trait and Factor dalam Membantu Siswa SMA Untuk Memilih Jurusan di Perguruan Tinggi. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi,*

2(2), 113-123.

*Management*, 25(1), 38-57.

- [5]. McKay, E. N. (2013). UI is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication.
- [6]. Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction.
- [7]. Joo, H. (2017). A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to User Interface Change. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(20), 9931-9935.
- [8]. Oliviera, B., & Lopes, C, T. (2023). The Evolution of Web Search User Interfaces— An Archaeological Analysis of Google Search Engine Result Pages. *arXiv preprint arXiv:2301.08613*.
- [9]. Aghaei, S., Nematbakhsh, M. A., & Farsani, H. K. (2012). Evolution of the World Wide Web: From WEB 1.0 TO WEB 4.0. *International Journal of Web & Semantic Technology*, 3(1), 1-10.
- [10]. Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center).
- [11]. Firdausi, F. A. (2021). Analisa dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri*, 9-16.
- [12]. Carlgren, L., Rauth, I., & Elmquist, M. (2016). Framing Design Thinking: The Concept in Idea and Enactment. *Creativity and Innovation*