

Task dengan skor tertinggi, yaitu *website* terbaru lebih efisien (lebih cepat & jelas) dibanding *website* lama halaman utama, menunjukkan bahwa elemen-elemen tersebut berhasil dirancang dengan baik. Navigasi yang jelas, tata letak yang rapi, serta tampilan visual yang *modern* berkontribusi terhadap pengalaman positif pengguna. Hal ini sesuai dengan teori *User Experience* (UX) yang menyatakan bahwa kemudahan navigasi dan konsistensi tampilan merupakan faktor penting dalam meningkatkan kepuasan pengguna.

Namun demikian, masih terdapat catatan penting yang perlu diperhatikan, khususnya pada *task* 3 dengan skor terendah yaitu informasi lebih cepat ditemukan di *website* terbaru dibanding *website* lama. Skor 5.8 mengindikasikan bahwa informasi layanan masih terasa panjang dan kurang ringkas sehingga menyulitkan sebagian pengguna. Kondisi ini selaras dengan prinsip *Design Thinking*, di mana proses iterasi dan perbaikan diperlukan untuk menyesuaikan desain dengan kebutuhan nyata pengguna.

Dengan demikian, pembahasan ini menunjukkan bahwa rancangan *website* telah berhasil meningkatkan kualitas interaksi pengguna dibanding versi sebelumnya, meskipun masih memerlukan penyempurnaan lebih lanjut. Penyempurnaan dapat difokuskan pada aspek penyajian informasi agar lebih ringkas, jelas, dan mudah diakses oleh pengguna. Temuan ini sekaligus menegaskan, bahwa *usability testing* tidak hanya memberikan data kuantitatif, tetapi juga masukan kualitatif yang relevan untuk mendukung proses perbaikan desain secara berkelanjutan.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil merancang UI dan UX *website* PT. Lingga Perdana menggunakan pendekatan *Design Thinking*, sehingga menghasilkan antarmuka yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian purwarupa melalui *usability testing* menunjukkan bahwa seluruh *task* yang diberikan

kepada responden dinyatakan lulus, dengan nilai rata-rata keseluruhan 6.2, berada di atas ambang kelulusan 5.5. Hal ini menandakan bahwa prototipe *website* layak digunakan dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dibanding versi sebelumnya. Meskipun demikian, beberapa aspek, seperti penyajian informasi, masih dapat disempurnakan agar lebih ringkas dan mudah diakses. Oleh karena itu, disarankan agar perusahaan melakukan iterasi lanjutan sesuai prinsip *Design Thinking* untuk meningkatkan kualitas interaksi pengguna dan memastikan *website* terus relevan dengan kebutuhan pengguna.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar pengembangan *website* selanjutnya difokuskan pada penyajian informasi yang lebih ringkas sehingga pengguna dapat memahami isi konten dengan lebih cepat. Selain itu, diperlukan perbaikan konsistensi tampilan visual, serta penataan struktur organisasi dan *footer* agar lebih mudah dipahami pengguna. Pengujian pada masa mendatang juga sebaiknya melibatkan dengan jumlah responden yang lebih luas serta pengembangan desain responsif juga diperlukan untuk memastikan *website* dapat memberikan pengalaman terbaik pada berbagai perangkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. A. Sholaihah dan R. Andrian, "UI UX Design: Seni Kerajinan yang Melibatkan Pengalaman Digital Dalam Meningkatkan Loyalitas Pelanggan," *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, pp. 49-54, 2024.
- [2] N. Rahmadani dan S. N. Fardida, "Peran UI/UX Pada Layanan Aplikasi Mytelkomsel Terhadap Keputusan Pembelian dan Loyalitas Pelanggan," *SAFARI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, vol. 4, no. 3, Juli 2024.
- [3] S. Hartanto, "Analisis Penerapan UI/UX Dalam Aplikasi Media Sosial: Dampaknya Terhadap Keterlibatan Pengguna dan Loyalitas Platform," *JUTIN: Jurnal Teknik terintegrasi*, vol. 7, no. 4, pp. 2128-2137, 2024.
- [4] J. Penarosa, "Perancangan Desain UI/UX Pada *Website* Dinas Pemuda Olahraga Dan Pariwisata Kabupaten Landak Menggunakan Metode User Centered Design(UCD)," *E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, p. 101, 2023.
- [5] M. R. Akbar dan A. Maulana, "Perancangan Company Profile Arh Construction Group," *Jurnal Desain Komunikasi kreatif*, vol. 4, no. 2, pp. 51-56, 2022.
- [6] Y. T. A. Laksono dan M. A. Islam, "Penerapan Design Thinking Dengan Menggunakan Gaya Desain Monoline Pada Perancangan Logo D'PAPO Surabaya," *Jurnal Barik*, vol. 1, no. 2, pp. 261-274, 2020.
- [7] B. A. P. Ariyanto, "Perancangan Ulang Antarmuka *Website* Gereja Bethel Indonesia Miracle Service Cabang Khusus 5 Menggunakan Metode Design Thinking," *E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, p. 111.
- [8] A. B. Cavanaugh, "Analisis Dan Perancangan UI/UX Dengan Metode User Centered Design Pada *Website* Dlu Ferry," *Jurnal Sistem Informasi Universitas Dinamika (JSIKA)*, vol. 10, no. 3, p. 48, 2021.
- [9] E. C. Shirvanadi, "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design thinking (Studi Kasus: Amikom Center)," *Journal Uli*, vol. 2, pp. 1-8, 2021.
- [10] D. T. Widiatmoko dan B. S. Utami, "Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani)," *AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 19, no. 1, pp. 120-136, 2022.

- [11] s. R. R I dan S. A. Saputra, "Perancangan UI/UX Design Pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design," *Jurnal Ilmiah MATRIK*, vol. 25, no. 1, pp. 7-14, 2023.
- [12] R. N. Isnainidin, D. G. Arikesa, R. I. Nasution dan M. F. Hidayat, "Penggunaan User Interface (UI) Aplikasi Google Classroom pada Siswa Tingkat SMP di Denpasar Selatan," vol. 1, 2021.
- [13] D. H. Putra, M. Asfi dan R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111-117, 2021.
- [14] B. Kurniawan dan M. Romzi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya (JSIM)*, vol. 5, no. 1, 2022.
- [15] M. A. Prastiyo dan J. Sundari, "Analisis dan Rancangan UI/UX pada PT. Sherindo Cargo dengan Metode Design Thinking dan SUS," *Jurnal Masyarakat Informatik*, vol. 14, no. 2, pp. 131-145, 2023.
- [16] Y. S. Jamilah dan A. C. Padmasari, "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi SAY.CO," *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar*, vol. 9, no. 1, 2022.
- [17] N. R. Wiwesa, "User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan," *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, vol. 3, no. 2, 2021.
- [18] S. Sonny dan S. N. Rizki, "Pengembangan Sistem Presensi Karyawan Dengan Teknologi GPS Berbasis WEB Pada PT BPR DANA MAKMUR BATAM," *Jurnal Comasie*, vol. 4, no. 4, 2021.
- [19] R. Oktora, A. L. Kusumatriksna, A. N. Hasyati, R. Untari, A. Syakilah, E. fernando, V. C. Wulandari dan T. Sutarsih, *Statistik eCommerce*, L. Anggraini, Penyunt., Badan Pusat Statistik, 2022.
- [20] N. Zazhemi dan H. Marcos, "Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi GhosyDonat dalam Meningkatkan Keterlibatan Pengguna," *Jurnal Media Informatik [JUMIN]*, vol. 7, no. 1, pp. 604-611, 2025.
- [21] R. Yulius, M. F. A. Nasrullah, D. K. Sari dan M. A. Alban, *Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya*, 1 penyunt., F. Neta, Penyunt., EUREKA MEDIA AKSARA, 2022.
- [22] A. R. Pradana dan M. Idris, "Implementasi User Experience Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design

Thinking (Studi Kasus: Amikom Center),” *AUTOMATA (Prosiding Automata)*, vol. 2, no. 2, 2021.

- [23] A. Sriwulandari, H. Hidayati dan B. Pudjoatmojo, “Analisis dan Evaluasi Aspek Usability Pada Web HRMIS Telkom University Menggunakan Usability Testing,” *e-Proceedings of Engineering (Telkom University Open Library)*, vol. 12, no. 2, p. 537, 2025.



LAMPIRAN

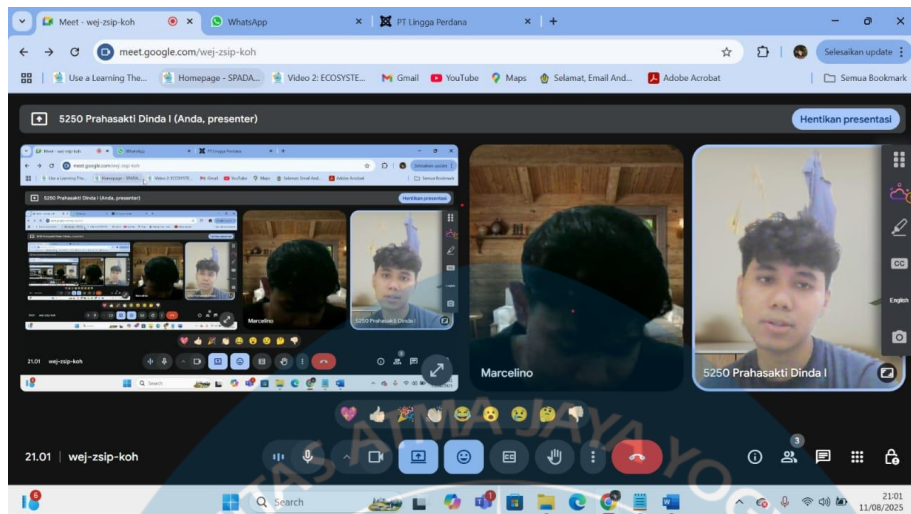
Bukti Wawancara Dengan Responden 1



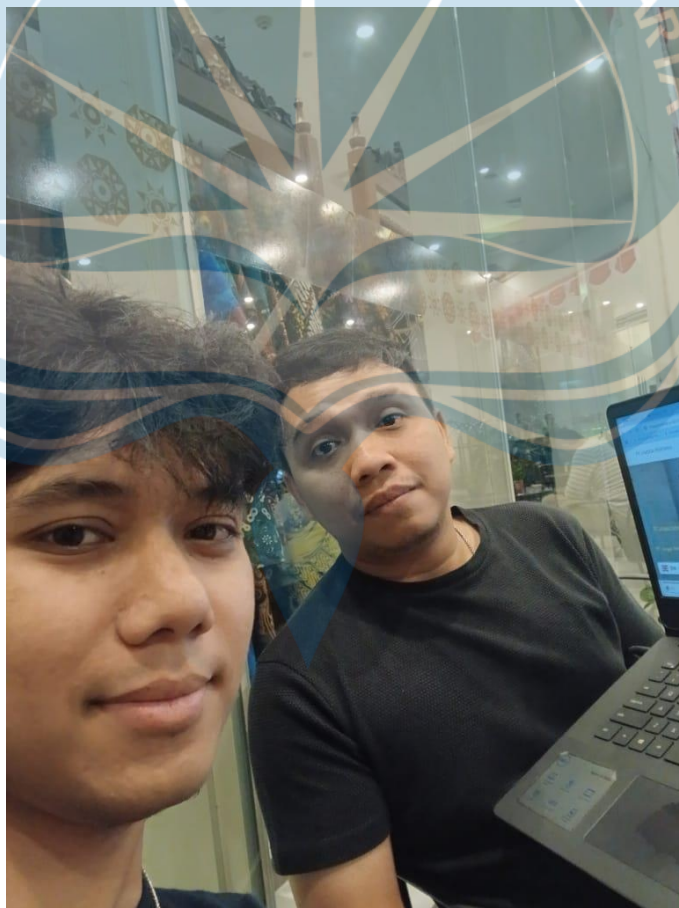
Bukti Wawancara Dengan Responden 2



Bukti Wawancara Dengan Responden 3



Bukti Wawancara Dengan Responden 4



Bukti Wawancara Dengan Responden 5



ORIGINALITY REPORT

18%	17%	8%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	5%
2	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
3	repository.dinamika.ac.id Internet Source	1%
4	repository.nurulfikri.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
6	repository.pnj.ac.id Internet Source	<1%
7	eprints.uad.ac.id Internet Source	<1%
8	repository.its.ac.id Internet Source	<1%
9	eprints.utdi.ac.id Internet Source	<1%