



ISSN : 2339 - 1871

JURNAL ILMIAH BETRIK

Besemah Teknologi Informasi dan Komputer

Editor Office : LPPM Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, Jln. Masik Siagim No. 75
Simpang Mbacang, Pagar Alam, SUM-SEL, Indonesia
Phone : +62 852-7901-1390.

Email : betrik@sttpagaralam.ac.id | admin.jurnal@sttpagaralam.ac.id
Website : <https://ejournal.sttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/index>

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE SIKN PROVINSI SUMSEL

Gerri Rohmat¹, Nurul Adha Oktarini Saputri²

Program Studi Teknik Informatika Universitas Bina Darma¹²

Jalan Jendral Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu 1, Kota Palembang,
Sumatera Selatan Indonesia

Sur-el : gerirohmat5@gmail.com¹, nuruladhaos@binadarma.ac.id²

Abstrak: Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pengarsipan dan pelayanan publik. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode *Design Thinking* dalam perancangan ulang tampilan (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari *Website* SIKN Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan efisiensi, pemanfaatan, dan kualitas pelayanan pengarsipan melalui pendekatan yang berfokus pada pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan ulang UI/UX *Website* SIKN Provinsi Sumatera Selatan membawa berbagai manfaat signifikan. Perancangan ulang ini menghasilkan tampilan yang lebih intuitif, navigasi yang lebih mudah, dan interaksi yang lebih menyenangkan bagi pengguna. Dampak positif juga terlihat pada efisiensi dan produktivitas dalam pengelolaan data arsip dengan pengguna platform yang lebih lancar dan mengurangi potensi kesalahan administratif.

Kunci Utama: *User interface, User Experience, SIKN, Design Thinking, Website*

Abstract: *The development of Information and Communication Technology has brought significant changes to the world of archiving and public services. This research aims to apply the Design Thinking method in redesigning the appearance (UI) and user experience (UX) of the South Sumatra Province SIKN Website. This research aims to improve efficiency, utilization and quality of archiving services through a user-focused approach. The research results show that the application of the Design Thinking method in redesigning the UI/UX of the South Sumatra Province SIKN Website brings various significant benefits. This redesign produces a more intuitive appearance and easier navigation. easier, and more enjoyable interactions for users. Positive impacts can also be seen on efficiency and productivity in archival data management with smoother platform users and reduced potential for administrative errors*

Keywords : *User interface, User Experience, SIKN, Design Thinking, Website*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia,

termasuk cara-cara pengarsipan dan penyimpanan informasi. Dalam era digital ini, penting bagi pemerintah untuk menghadirkan

sistem pengarsipan yang efisien, terintegrasi, dan dapat diakses dengan mudah. Salah satu langkah yang diambil oleh Pemerintah Provinsi Sumatra Selatan adalah menciptakan Sistem Informasi Kearsipan Nasional (SIKN) Provinsi Sumatra Selatan yang efisien serta mudah dioperasikan.

SIKN merupakan *website* yang dapat digunakan oleh Simpul Jaringan masukan informasi kearsipan miliknya untuk selanjutnya dipublikasikan pada *website* Jaringan Informasi Kearsipan Nasional (JIKN). Selain itu *website* ini dapat juga digunakan oleh Simpul Jaringan untuk mengolah informasi kearsipan yang dimiliki dalam rangka membantu temu balik baik dalam format digital maupun lokasi fisik arsip di tempat penyimpanannya. Pencarian informasi kearsipan dapat dilakukan dengan berbagai kategori, meliputi deskripsi arsip, pencipta arsip, fungsi, repositori (tempat penyimpanan), subjek, tempat, serta objek digitalnya. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan juga instansi mengetahui arsip mana yang paling sering diakses oleh pengguna. Dengan adanya SIKN pengarsipan dan penyimpanan informasi menjadi lebih teratur, akurat, dan dapat diakses dengan cepat, sehingga mendukung efisiensi serta transparansi dalam pengelolaan data arsip.

Seiring berjalannya waktu, *website* SIKN yang sekarang sudah tidak relevan dikarenakan buruknya tata letak, navigasi, dan elemen desain lainnya seperti tidak adanya arah untuk mengakses suatu berkas. pada UI/UX *Website* SIKN Provinsi Sumsel saat ini, Kekurangan ini dapat mengakibatkan pengguna kesulitan dalam mengakses informasi yang diperlukan, mengurangi efisiensi, dan meningkatkan risiko kesalahan interpretasi data. Selain itu, terdapat

kesenjangan antara harapan pengguna dan fungsionalitas yang ada pada *website* saat ini, yang perlu diidentifikasi untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan menjawab kebutuhan sehari-hari yang belum terpenuhi. Untuk menyelesaikan masalah tersebut dibutuhkan sebuah rancangan ulang *User Interface* dan *User Experience* pada *website* SIKN. Selain itu, rendahnya keterlibatan pengguna dalam pengembangan dapat diatasi dengan menerapkan metode *Design Thinking*, yang dapat memastikan partisipasi aktif pengguna dalam merancang ulang *website* guna memenuhi kebutuhan informasi yang mudah diakses dan tidak membingungkan pengguna. Dengan demikian, solusi yang dihasilkan akan lebih sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna, serta menghadirkan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memuaskan. Dengan menerapkan *Design Thinking*, diharapkan perancangan ulang UI/UX *website* SIKN Provinsi Sumatra Selatan dapat menciptakan tampilan yang lebih intuitif, navigasi yang mudah, dan interaksi yang lebih baik bagi pengguna.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *Design Thinking*, sebuah pendekatan inovatif dan holistik untuk memecahkan masalah yang melibatkan lima tahap utama pemahaman, pengamatan, ideasi, dan prototipe dan pengujian. Pendekatan ini menekankan empati dengan pengguna, eksperimen, dan kerja sama untuk membuat solusi kreatif dan efektif untuk masalah yang kompleks. *Design thinking* dapat digunakan di banyak bidang, seperti bisnis dan teknologi hingga

pendidikan dan kesehatan. Untuk menekankan betapa pentingnya merancang keseluruhan pengalaman, bukan hanya antarmuka, *user experience* menggambarkan serangkaian keputusan berulang yang mengarah pada hasil positif dengan interaktif, produktif, dan memuaskan[1]. Selanjutnya untuk membuat desain yang memenuhi permintaan pengguna dan pembuatan desain yang ramah pengguna agar melayani kebutuhan mereka dengan lebih baik, metode *design thinking* dapat digunakan untuk mengembangkan situs web atau aplikasi seluler yang sangat melibatkan manusia [2]. Menurut T. Brown and B. Katz menyatakan memanfaatkan metode *design thinking* yang dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown merupakan salah satu cara untuk membuat UI/UX yang baik karena sangat menekankan pendekatan pada user atau pengguna[3]. Pendekatan *design thinking* telah digunakan dalam beberapa penelitian seperti penelitian yang dilakukan oleh Karunia Dwi Putri Mentari dan Nanda Nini Anggalih tahun 2022 yang melakukan perancangan *user interface* aplikasi *mobile* perawatan kulit dengan menggunakan metode penelitian *design thinking* diperoleh hasil rancangan nilai UI/UX aplikasi tersebut 10 dengan kriteria baik. Hal ini membuktikan perancangan ini telah memenuhi tuntutan kebutuhan pengguna dalam hal kegunaan aplikasi, estetika, dan fungsionalitas yang ditawarkan [4]. Penelitian yang dilakukan John Reimon Batmetan, dkk yang menggunakan metode *design thinking* untuk perancangan aplikasi *mobile*

learning didapati hasil aplikasi pembelajaran seluler yang dirancang dengan menggunakan metode *design thinking* memecahkan masalah pengajaran tradisional yang membutuhkan interaksi tatap muka [5]. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Zaki dan Iwan Sukoco tahun 2018 tentang penggunaan *design thinking* pada perusahaan konsultan teknologi digital indie labtek Bandung diperoleh hasil bahwa *design thinking* dimulai dengan pemahaman menyeluruh tentang kebutuhan klien, diikuti dengan serangkaian solusi. Akibatnya, proses pembuatan strategi pencarian solusi dibuat lebih sederhana, lebih transparan, dan sistematis, yang dapat meningkatkan efektivitas konsultasi [6].

Prinsip-prinsip utamanya termasuk fokus pada kebutuhan pengguna, menggunakan pendekatan iteratif dan eksperimental, dan siap menghadapi ambiguitas dan ketidakpastian dalam proses pemecahan masalah, berikut adalah tahapan-tahapan *design thinking* :

1. *Empathize*

Empathize adalah sebuah tahapan untuk mendapatkan sebuah perilaku, emosi, pengalaman, dan situasi pengguna (*user*). Setelah mendapatkan dan mengetahui pengguna yang akan dituju, selanjutnya melakukan wawancara (*Qualitative Research*).

2. *Define*

Setelah mendapatkan pemahaman dari tahap *empathize*, yang mencakup mengidentifikasi kebutuhan dan hambatan *user*, langkah berikutnya adalah tahap *define*, di mana penulis menentukan masalah mana

yang paling penting untuk diselesaikan dengan solusi.

3. *Ideate*

Pada tahap ketiga ini, peneliti di dalam tim bekerja bersama untuk berpikir secara kreatif, menghasilkan berbagai ide yang berbeda, dan menjelajahi berbagai kemungkinan. Tujuannya adalah untuk merangsang pemikiran bebas dan asosiatif, mendorong keluar dari kotak pemikiran konvensional, dan memungkinkan munculnya solusi-solusi baru yang mungkin tidak terpikirkan sebelumnya.

4. *Prototype*

Prototype adalah tahap untuk mengimplementasikan ide atau solusi yang sudah didapat dan dibuat kedalam sebuah purwarupa, kerangka minimum dan design. Pada akhir tahap ini, peneliti akan memiliki gagasan yang lebih baik tentang kendala yang melekat pada produk dan masalah yang ada, dan memiliki pandangan yang lebih jelas tentang bagaimana pengguna yang sebenarnya akan berperilaku, berpikir, dan rasakan ketika berinteraksi dengan bagian akhir produk.

5. *Testing*

Testing adalah proses untuk memastikan apakah rancangan solusi telah dibuat dengan benar dan dapat memecahkan masalah pengguna atau perlu dibuat lagi. Pada titik ini, peneliti akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang hambatan dan masalah yang ada pada produk, dan mereka akan lebih memahami bagaimana pengguna akan bertindak, berpikir, dan merasakan bagian akhir produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain Halaman Login

Merupakan tampilan halaman login merupakan halaman yang digunakan pengguna sistem untuk masuk ke dalam sistem.

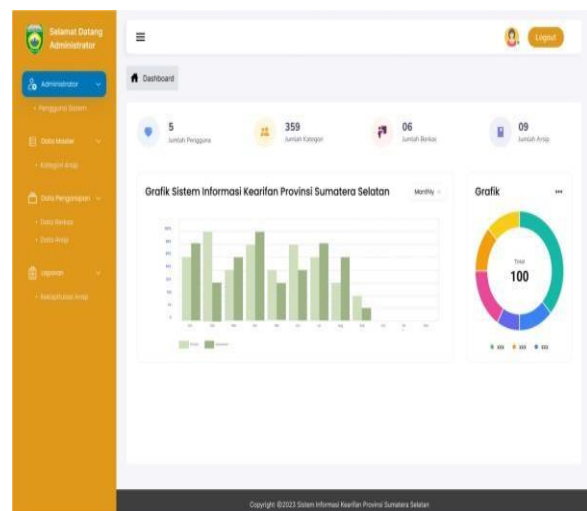


Gambar 1. Tampilan Halaman Login

Pada Gambar diatas terdapat rancangan berupa kolom Inputan username dan password, serta tombol Log In berwarna biru untuk masuk ke dalam sistem.

2. Desain Halaman Home

Merupakan tampilan (menu) awal pada halaman, yang menghubungkan seluruh halaman yang ada kepada user.



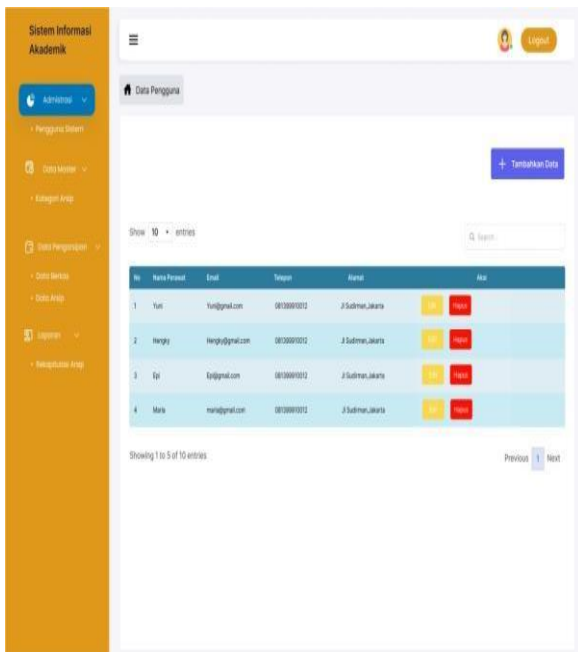
Gambar 2. Rancangan Halaman Home

Pada Gambar diatas terdapat *Header* pada bagian atas yang menampilkan informasi user berwarna biru, kemudian terdapat menu

explorebar pada samping kiri, dan halaman tengah terdapat *NavBar* dengan dibagi menjadi 2 baris. Baris pertama terdapat *Badge* yang menampilkan informasi arsip, berkas dan Informasi User, Baris kedua menampilkan informasi rekapitulasi arsip. Kemudian paling bawah terdapat *Footer* berwarna biru.

3. Desain Halaman Pengguna Sistem

Halaman “Pengguna Sistem”, merupakan halaman yang menampilkan informasi serta mengelola pengguna sistem.

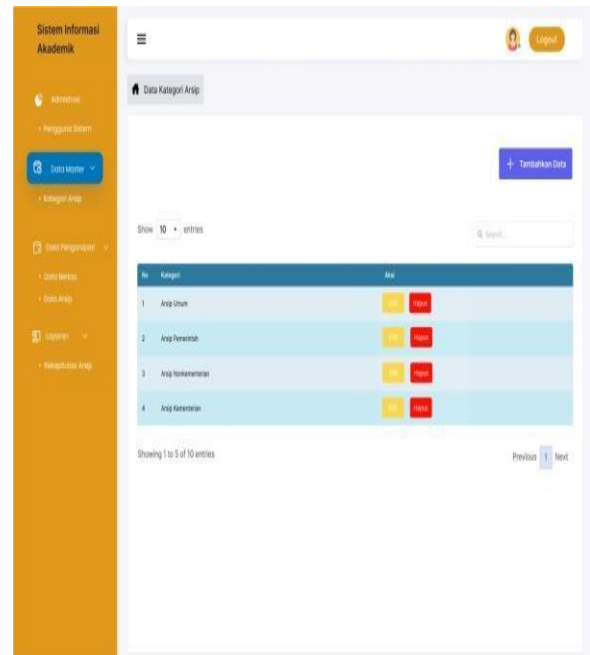


Gambar 3. Rancangan Halaman Pengguna Sistem

Pada Gambar diatas terdapat *Header* pada bagian atas yang menampilkan informasi user berwarna biru, kemudian terdapat menu *explorebar* pada samping kiri, dan halaman tengah terdapat data pengguna dalam bentuk tabel, serta tombol untuk menambahkan data pengguna berwarna biru. Paling bawah terdapat *Footer* berwarna biru. Kemudian halaman untuk input pengguna dapat dilihat seperti gambar di bawah ini.

4. Desain Halaman Kategori Arsip

Halaman “Kategori Arsip”, merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan serta mengelola informasi kategori arsip.

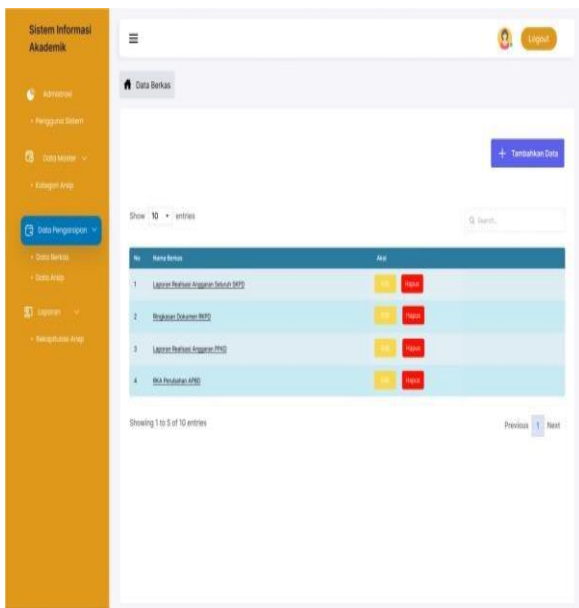


Gambar 4. Rancangan Halaman Kategori Arsip

Pada Gambar diatas terdapat *Header* pada bagian atas yang menampilkan informasi user berwarna biru, kemudian terdapat menu *explorebar* pada samping kiri, dan halaman tengah terdapat data kategori arsip dalam bentuk tabel, serta tombol untuk menambahkan data kategori arsip berwarna biru. Paling bawah terdapat *Footer* berwarna biru. Kemudian halaman untuk input kategori arsip dapat dilihat seperti gambar di bawah ini.

5. Desain Halaman Data Berkas

Halaman “Data Berkas”, merupakan halaman yang menampilkan informasi dan mengelola data berkas.

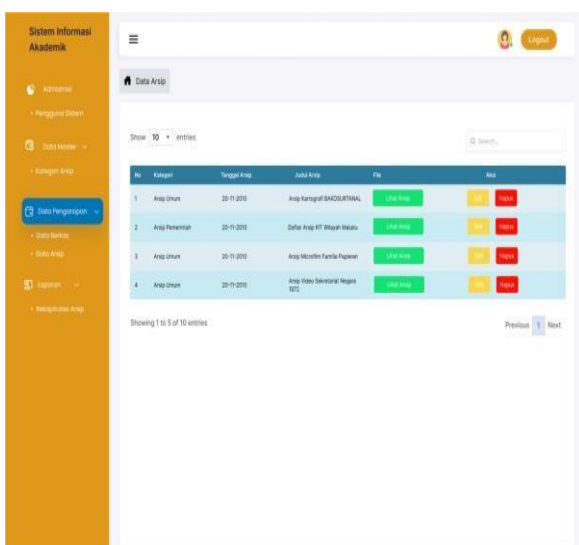


Gambar 5. Rancangan Halaman Data Berkas

Pada Gambar diatas terdapat Header pada bagian atas yang menampilkan informasi user berwarna biru, kemudian terdapat menu explorebar pada samping kiri, dan halaman tengah terdapat data berkas dalam bentuk tabel, serta tombol untuk menambahkan data berkas berwarna biru. Paling bawah terdapat Footer berwarna biru. Kemudian halaman untuk input berkas dapat dilihat seperti gambar di bawah ini.

6. Desain Halaman Data Arsip

Halaman “Arsip”, merupakan halaman yang menampilkan informasi mengenai data arsip.

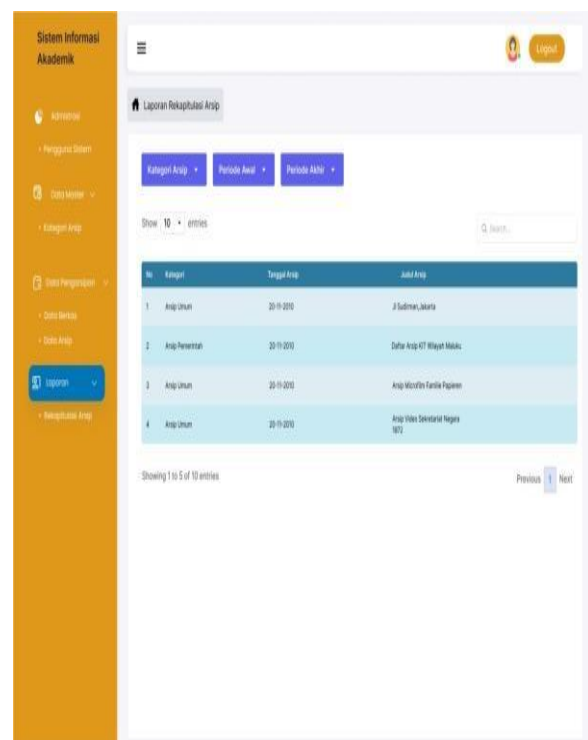


Gambar 6. Rancangan Halaman Data

Pada Gambar diatas terdapat Header pada bagian atas yang menampilkan informasi user berwarna biru, kemudian terdapat menu explorebar pada samping kiri, dan halaman tengah terdapat data arsip dalam bentuk tabel, serta tombol untuk menambahkan data arsip berwarna biru. Paling bawah terdapat Footer berwarna biru. Kemudian halaman untuk input arsip dapat dilihat seperti gambar di bawah ini.

7. Desain Halaman Laporan Rekapitulasi Arsip

Halaman “Laporan Rekapitulasi Arsip”, merupakan halaman yang akan menampilkan laporan data manajemen arsip.



Gambar 7. Rancangan Halaman Laporan Rekapitulasi Arsip

Pada Gambar diatas terdapat Header pada bagian atas yang menampilkan informasi user berwarna biru, kemudian terdapat menu explorebar pada samping kiri, dan halaman tengah terdapat data kolom inputan ListField sebanyak 3 buah, serta tombol untuk menampilkan data rekapitulasi sistem berwarna biru. Paling bawah terdapat Footer berwarna biru.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Perancangan Ulang Ui/Ux *Website* SIKN Provinsi Sumsel, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Website SIKN Provinsi Sumsel berhasil dirancang dengan tampilan yang baru yang telah di sesuaikan dengan mengikuti tahapan metode *Design Thinking*.
2. Hasil perancangan ulang *website* baru ini dapat mempermudah proses pengelolaan informasi yang lebih detail serta penginputan data arsip yang lebih *friendly* kepada pengelola sistem.

Aplikasi Mobile Perawatan,” vol. 3,no. 3, pp. 150–159, 2022.

- [5] J. R. Batmetan, A. Parera, K. Maki, and J. Ondang, “Model Desain Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning”.
- [6] A. Zaki and I. Sukoco, “Penggunaan Design Thinking Pada Perusahaan Konsultan Indie Labtek Bandung,” vol. 3, no. 2, pp. 123–129, 2018

DAFTAR RUJUKAN

- [1] E. H. Saptaputra, A. W. Utoyo, and N. Karlina, “Gamification Analysis in Ui And Ux for Parking Spot Apps,” *J. Games, Game Art, Gamification*, vol. 5, no. 1, pp. 9–14, 2021, doi: 10.21512/jggag.v5i1.7470.
- [2] S. Soedewi, A. Mustikawan, and W. Swasty, “Penerapan Metode Design Pada,” vol. 10, no. April, pp. 79–96, 2022.
- [3] H. Ilham, B. Wijayanto, and S. P. Rahayu, “Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University,” *J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 17–26, 2021, doi: 10.20884/1.jutif.2021.2.1.30.
- [4] K. D. P. Mentari and N. N. Anggalih, “Perancangan User Interface Pada