

PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE E-LEARNING MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

by John Doe

Submission date: 05-Jun-2021 08:46AM (UTC+0700)

Submission ID: 1600695459

File name: Paper2.pdf (4.15M)

Word count: 3589

Character count: 24763

PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

(Studi Kasus: *Website Amikom Center*)

Abstract— Amikom Center merupakan salah satu lembaga pelatihan dan sertifikasi yang telah mengembangkan metode pembelajaran *e-learning*. Mengandalkan platform *e-learning* berbasis website, Amikom Center berupaya untuk memberikan pelatihan secara online yang terbaik untuk para peserta didik. Seluruh kegiatan pembelajaran dan aktivitas lainnya berlangsung dalam website. Untuk memberikan pengalaman yang terbaik dalam kegiatan belajar-mengajar, Amikom Center melakukan desain ulang terhadap platform website milik mereka. Metode yang digunakan dalam proses desain ulang yaitu, dengan pendekatan *Design Thinking*. Untuk mendapatkan *feedback* dan menggali permasalahan dilakukan proses *research* dan pengujian. Dalam proses *research* dan pengujian website Amikom Center ditemukan beberapa permasalahan pengguna. Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan desain yang berpusat pada manusia atau *human centris* untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Penggunaan metode *Design Thinking* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna saat menggunakan website Amikom Center.

Keywords—*E-learning, Design Thinking, User Interface, User Experience.*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan internet membawa pengaruh dalam setiap kegiatan dan aktivitas sehari-hari. Salah satu kegiatan yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan internet yaitu, kegiatan belajar-mengajar. Pemanfaatan teknologi dan internet dalam kegiatan belajar-mengajar menghadirkan metode pembelajaran *e-learning* atau *electronic learning*. *E-learning* memungkinkan peserta didik belajar dengan mudah tanpa hambatan ruang dan waktu. Melalui *e-learning* dimungkinkan penyampaian materi pelajaran dengan kualitas yang relatif lebih standar daripada pembelajaran di kelas yang tergantung pada "mood" dan kondisi fisik dan psikis dari guru atau instruktur[1].

Pandemi *Covid-19* telah mewabah sejak bulan Maret 2020, membuat kegiatan belajar-mengajar secara tatap muka harus dikurangi atau bahkan ditiadakan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran Nomor : 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran *Covid-19*. Kegiatan belajar-mengajar secara tatap muka sangat beresiko terhadap penularan virus *Covid-19*. Kegiatan belajar-mengajar secara online atau dalam jaringan menjadi metode pembelajaran yang disarankan.

Lembaga pendidikan harus segera menyesuaikan perubahan metode yang mereka gunakan sebelumnya

akibat *Covid-19*. Perlu perencanaan yang matang dalam membuat pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Pembelajaran *e-learning* menggunakan *smartphone*, *desktop*, dan *website* sebagai media untuk interaksi dan internet sebagai penghubung. Agar inti dari kegiatan belajar-mengajar tidak hilang, dalam perancangan sistem *e-learning* perlu memperhatikan aspek pengalaman pengguna (*user experience*). Kemudahan dalam penggunaan dan mengakses akan meningkatkan peluang suksesnya pembelajaran secara online.

Amikom Center merupakan salah satu lembaga pelatihan dan sertifikasi yang telah mengembangkan metode pembelajaran *e-learning*. Mengandalkan platform *e-learning* berbasis website, Amikom Center berupaya untuk memberikan pelatihan secara online yang terbaik untuk para peserta didik. Untuk memberikan pengalaman yang terbaik dalam kegiatan belajar-mengajar, Amikom Center melakukan desain ulang terhadap platform website milik mereka. Metode yang digunakan dalam proses desain ulang, yaitu dengan pendekatan *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan desain yang berpusat pada manusia atau *human centris* untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Penggunaan metode *Design Thinking* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna saat menggunakan website Amikom Center.

User interface (UI) dan *user experience* merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses desain suatu produk. *User interface* atau antarmuka adalah apa yang terlihat dalam pengoperasian suatu program, sedangkan *user experience* adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program[2]. Pengalaman pengguna ditentukan oleh seberapa mudah atau sulitnya saat berinteraksi dengan elemen antarmuka yang telah dibuat oleh desainer UI. Penggunaan metode *Design Thinking* akan berpengaruh terhadap perancangan *user interface* dan *user experience* suatu produk. Metode *Design Thinking* memiliki serangkaian proses diantaranya, *Empathize, Define, Ideate, Prototype*, dan *Test*. Setiap proses dalam metode *Design Thinking* digunakan untuk mencari tahu kebutuhan dan permasalahan pengguna, kemudian akan diselesaikan menjadi sebuah solusi yang diterjemahkan dalam bentuk desain antarmuka dan interaksi.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. User Interface

User interface merupakan kumpulan dari beberapa elemen grafis yang digunakan sebagai sarana untuk berinteraksi dan mengendalikan suatu sistem. Antarmuka pengguna atau *User interface* menjadi penghubung antara manusia dengan komputer dalam berinteraksi. Antarmuka pengguna menyediakan (sarana) dari *input*, yang memungkinkan pengguna mengendalikan sistem dan *output*, yang memungkinkan sistem menginformasikan pengguna (umpan balik)[3].

B. User Experience

User experience (UX) adalah pengalaman yang diciptakan oleh produk untuk orang-orang yang menggunakan produk tersebut dalam dunia nyata[4]. Interaksi pengguna dengan tampilan antarmuka sistem akan memunculkan sebuah penilaian berdasarkan pengalaman pengguna. *User experience* bukanlah bagian dari tampilan grafis suatu tampilan antarmuka, melainkan keseluruhan proses yang dilewati oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Perancangan UX dengan pendekatan pengguna akan memberikan kenyamanan dan kemudahan selama pengguna berinteraksi dengan sistem. UX akan menjadi penghubung tujuan bisnis dan tujuan yang diinginkan oleh pengguna. Tentunya dengan perancangan UX yang melibatkan pengguna akan memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi dalam menyampaikan tujuan bisnis maupun tujuan pengguna.

C. E-Learning

E-learning didefinisikan sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan[5]. Penggunaan elektronik seperti komputer saat proses pembelajaran dan mengakses informasi yang berhubungan dengan materi ajar diantara peserta didik dan peserta didik disebut sebagai *e-learning* [6]. *E-learning* merupakan salah satu metode pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi dan internet. Dalam buku *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*[7], *e-learning* dapat dibedakan menjadi 5 jenis yaitu : *learner-led E-learning*, *instructor-led E-learning*, *facilitated E-learning*, *embedded E-learning* dan *telementoring and e-coaching*

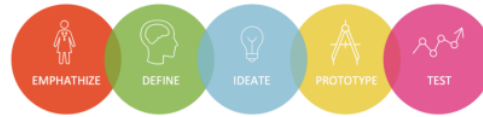
- **Learner-led E-Learning**
Learner-led e-Learning merupakan jenis *e-learning* yang dirancang untuk membuat para peserta didik dapat belajar secara mandiri.
- **Instructor-led E-learning**
Instructor-led e-learning merupakan jenis *e-learning* yang berkebalikan dengan *Learner E-Learning*, peserta didik melakukan proses pembelajaran secara interaktif dan berkomunikasi dalam sebuah platform.
- **Facilitated E-learning**
Facilitated e-learning merupakan jenis *e-learning* dengan perpaduan *Instructor-led e-learning* dan *Learner-led e-learning*. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan mengakses video pembelajaran dan berinteraksi dalam sebuah platform.
- **Embedded E-learning**
Embedded e-learning merupakan jenis *e-learning* yang berguna untuk memberi bantuan pada

peserta didik yang mengalami kesulitan selama proses belajar.

- **Telementoring and e-coaching**

Telementoring and e-coaching merupakan jenis *e-learning* yang berguna untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran melalui telekonferensi, *messaging* dan *chat*.

D. Design Thinking



Gambar 1. Proses Design Thinking[8].

Design Thinking merupakan metode pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Untuk mendapatkan solusi dari setiap masalah dapat dilakukan dengan penyesuaian kebutuhan dan permasalahan seluruh pihak yang terlibat dalam prosesnya. Metode ini memiliki beberapa tahapan mulai dari pengumpulan informasi mengenai pengguna, berdasarkan informasi tersebut dibuat mengenai apa yang dibutuhkan pengguna, membuat solusi-solusi kreatif, membangun representasi dari solusi-solusi yang ditawarkan, dan menguji hasil representasi yang telah dibangun sehingga mendapatkan *feedback* [9].

E. Usability Testing

Usability adalah tingkat kegunaan suatu produk yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan yang ditentukan secara efektif, efisien, dan memberikan kepuasan[10]. *Usability* atau kegunaan berkaitan dengan setiap interaksi manusia dengan sistem, apakah mudah digunakan dan pengalaman ketika menggunakannya. Untuk mengetahui tingkat kegunaan (*usability*) suatu produk dapat dilakukan dengan pengujian *usability*. Parameter diperlukan untuk mengetahui tingkat *usability* selama dilakukannya pengujian. Terdapat beberapa parameter untuk mengukur *usability*[11] :

- **Success Rate**, mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan semua “tugas” yang ada pada suatu website.
- **The Time a Task Requires**, mengukur waktu yang dibutuhkan oleh seorang pengguna dalam menyelesaikan suatu “tugas” pada website tersebut.
- **Error Rate**, tingkat kesalahan yang dilakukan oleh pengguna pada saat menyelesaikan “tugas” pada website tersebut.
- **User's Subjective Satisfaction**, tingkat kepuasan pengguna dalam menyelesaikan keseluruhan “tugas” ketika berinteraksi dalam website tersebut.

III. METODOLOGI

Pengerjaan desain ulang UI/UX website *e-learning* Amikom Center menggunakan metode pendekatan *Design Thinking*. Pengimplementasian tiap proses dalam *Design Thinking* memberikan ide dalam pencarian sekaligus penyelesaian masalah dalam project yang dikerjakan.

Pendekatan *Design Thinking* yang berpusat pada manusia (*human centris*) menghasilkan desain yang mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pengguna. Berikut ini merupakan beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini:

A. Empathize

Tahap pertama adalah berempati pada permasalahan yang dihadapi oleh pengguna ketika menggunakan *website* Amikom Center. Pemahaman atas permasalahan yang dihadapi oleh pengguna akan membukakan jalan keluar untuk penyelesaiannya. Pemahaman atas permasalahan pengguna tersebut diperoleh dengan melakukan *research* langsung terhadap pengguna. Dalam tahap ini juga dilakukan *research* pada produk milik kompetitor atau *competitive analysis*. *Research* terhadap produk kompetitor dilakukan dengan tujuan untuk membandingkan produk yang sedang dibuat dari segi fitur, *flow*, kelebihan dan kekurangan fitur yang sudah tersedia atau belum tersedia.

B. Define

Pada tahap ini dilakukan proses untuk menentukan permasalahan yang akan diselesaikan dengan mengelompokkan hasil dari *research* pada tahap sebelumnya. Pengelompokkan permasalahan bertujuan untuk memudahkan pendefinisian tiap masalah. Masalah yang telah didefinisikan akan membantu dalam pengembangan dan cara menyelesaikan masalah.

C. Ideate

Pada tahap ini dilakukan proses pengembangan ide atau *brainstorming*. Dalam tahap ini dilakukan pencarian konsep solusi tanpa membatasi jumlahnya dan tetap fokus pada permasalahan. Ide-ide yang sudah terkumpul akan dipetakan dengan memprioritaskan *impact* terhadap pengguna dan pengembangan *project*.

D. Prototype dan Test

Selanjutnya adalah tahap pembuatan *prototype* atau purwarupa dari *website* Amikom Center. Ide-ide yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya akan direalisasikan dalam bentuk *prototype*. Tujuan dari pembuatan *prototype* ini adalah untuk menemukan kelemahan dan kelebihan dari sebuah ide dan menunjukkan arah perbaikan yang lebih baik[8]. *Prototype* yang sudah dibuat akan diujikan kepada pengguna untuk mendapatkan *feedback*. Pengujian ini akan menunjukkan kelebihan dan kekurangan desain dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pengguna.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Website Amikom Center menyediakan berbagai pelatihan dan sertifikasi yang diselenggarakan secara *online*. Seluruh aktivitas pelatihan dan sertifikasi berlangsung dalam *website* Amikom Center. Proses perancangan desain ulang UI/UX *website* Amikom Center diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah berupa *prototype* yang dikembangkan menggunakan metode pendekatan *Design Thinking*.

A. Empathize

Tahapan *empathize* dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pengguna. Setelah melakukan tahap *empathize* diharapkan mendapatkan

beberapa *problem statement* berdasarkan permasalahan pengguna untuk diproses lebih lanjut pada tahap berikutnya. Pada tahap *empathize* penulis melakukan riset dengan melakukan *interview* dan *competitive analysis*.

1) Interview

Pada proses ini penulis telah merancang skenario *interview* yang akan dilakukan dengan responden. Pembuatan skenario bertujuan untuk mendapatkan hasil *interview* yang sesuai harapan dan tetap fokus pada kepentingan pengguna. Sebelum melakukan *interview* penulis mengarahkan responden untuk mencoba *website* Amikom Center. Setelah responden mencoba *website* Amikom Center, selanjutnya *interview* dapat dilakukan dengan menggali informasi dan permasalahan dari responden saat menggunakannya. Hasil yang diperoleh dari proses *interview* dengan responden disusun untuk diproses dalam tahap berikutnya. Hasil yang didapatkan penulis setelah melakukan proses *interview* dengan responden telah dirangkum sebagai berikut:

- Responden kesulitan ketika mencari *courses*.
- Responden kesulitan saat mencari fitur dalam *website*.
- Responden ingin berinteraksi dengan pengguna yang lain untuk berdiskusi.
- Responden ingin mengetahui kemampuannya dalam penguasaan *course*.
- Responden ingin menyimpan *course* pilihannya untuk dibeli nanti.
- Responden tidak dapat berdiskultasi dengan mentor dalam satu waktu.
- Responden kesulitan menemukan *update* informasi terbaru.
- Responden ingin melihat testimoni dan jumlah pengguna aktif yang sudah terdaftar.
- Responden menginginkan *achievement* saat berhasil menyelesaikan *course*.
- Responden ingin mendapatkan pemberitahuan dalam *website*.
- Responden ingin mendapatkan saran saat memilih *course*.
- Responden ingin mendapatkan saran dalam alur belajar pada *website*.

2) Competitive Analysis

Pada proses ini penulis mengumpulkan beberapa produk milik kompetitor untuk dianalisa. Selama melakukan analisa produk milik kompetitor, penulis mendapatkan beberapa hal baru yang belum ada pada *website* Amikom Center dari desain, fitur, dan proses bisnisnya. Hasil analisa produk milik kompetitor dijadikan sebagai referensi dalam perancangan solusi untuk desain *website* yang baru.

B. Define

Dalam tahap *define*, hasil yang didapat dalam proses *interview* kemudian didefinisikan secara lebih jelas agar dapat fokus pada inti dari permasalahan. Cara penyelesaiannya dapat berkembang setelah dilakukan

proses pendefinisian masalah. Dalam tahap ini untuk memperluas sudut pandang penyelesaian masalah penulis menggunakan metode *How Might We* (HMW). Cara kerja metode *How Might We* yaitu dengan mengubah pernyataan menjadi sebuah pertanyaan. Hal yang ingin dicapai dengan metode *How Might We* ini adalah informasi apa yang dibutuhkan dari setiap solusi permasalahan dan bagaimana langkah kita menyelesaikan solusi yang dibangun [12]. Hasil dari proses pendefinisian masalah hingga didapatkan sebuah informasi yang jelas sebagai berikut:

Tabel 1. Pendefinisian Masalah

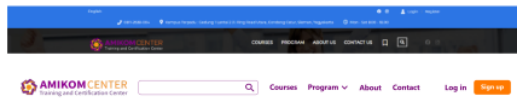
Problem/Need	Insight
Responden ingin dipermudah saat mencari course yang sesuai keinginannya.	Pengkategorian <i>course</i> dalam <i>website</i> tidak sesuai, sehingga pengguna merasa kesulitan saat mencari dan menentukan pilihannya dalam mencari <i>course</i> .
Responden ingin melihat halaman lain dalam <i>website</i> dengan mudah.	Terlalu banyak informasi yang dilihat responden saat berinteraksi dengan <i>website</i> . Struktur informasi maupun tombol dalam <i>website</i> menghambat aktivitas yang akan dilakukan oleh responden.
Responden ingin melakukan diskusi dalam <i>courses</i> .	<i>Courses</i> yang tersedia dalam <i>website</i> tidak semuanya dapat dilakukan secara individu. Diskusi aktif diperlukan selama <i>course</i> baik antara peserta dan pengajar.
Responden ingin menyimpan <i>course</i> pilihannya untuk dibayar nanti.	Alur penyimpanan item dalam <i>wishlist</i> dan pembelian membingungkan responden karena alur tersebut berbeda dengan kebiasaan mereka ketika belanja menggunakan <i>website</i> lain.
Responden ingin mendapat dan melihat update informasi terbaru	Penyusunan struktur dan informasi dalam <i>website</i> tidak sesuai dengan keinginan responden, dalam <i>website</i> tersedia sebuah <i>button</i> menu untuk mengakses <i>update</i> informasi terbaru yang diperlukan responden.
Responden ingin mendapatkan penghargaan setelah dapat menyelesaikan <i>course</i>	Durasi untuk dapat menyelesaikan <i>course</i> tidaklah sebentar, tiap peserta memiliki

	tantangannya masing-masing dalam belajar dan menyelesaikan <i>course</i> ini. Peserta berharap mendapat sebuah penghargaan atas usaha mereka menyelesaikan <i>course</i> .
Responden ingin mendapatkan saran saat memilih <i>course</i>	Responden ingin mendapatkan saran atau rekomendasi terbaik saat memilih <i>course</i> dalam <i>website</i> . Karena terus berkembangnya teknologi dan pembelajaran, responden berharap mendapatkan <i>course</i> terbaru agar tidak tertinggal.
Responden ingin mendapatkan saran dalam pemilihan alur belajar pada <i>website</i>	Alur belajar atau <i>learning path</i> saat mendalami suatu bidang dibutuhkan oleh responden untuk mempertimbangkan <i>course</i> yang akan diambil agar pembelajaran mereka terarah.

Tabel 2. *How Might We*

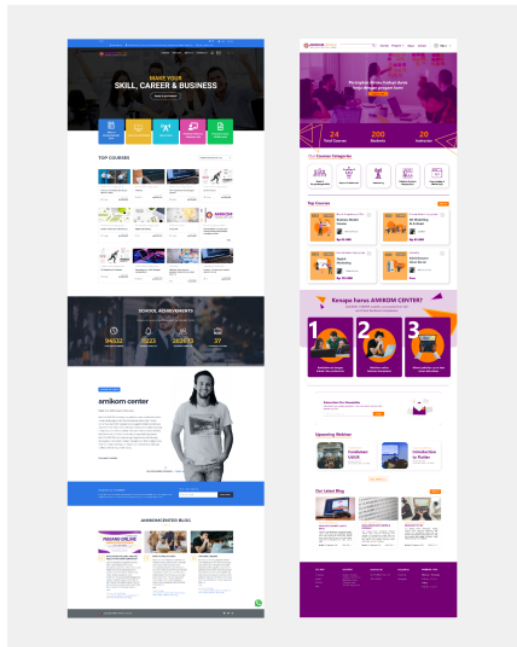
How?	Might?
Bagaimana <i>course</i> dapat ditemukan dengan mudah oleh pengguna?	Membuat pengkategorian <i>course</i> sesuai dengan <i>subject</i> bidangnya.
Bagaimana tiap halaman dalam <i>website</i> dapat diakses pengguna?	Menyusun ulang tiap elemen dalam <i>website</i> dengan memperhatikan aspek hirarki visual.
Bagaimana membuat pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lain atau pengajar selama mengikuti <i>course</i> ?	Membuat fitur dalam <i>website</i> yang dapat mengakomodasi diskusi.
Bagaimana menyimpan <i>course</i> yang ingin dibeli?	Merancang ulang <i>flow</i> dan tampilan penyimpanan item.
Bagaimana penyampaian informasi terbaru ke pengguna?	Menyediakan <i>space</i> pada halaman <i>homepage</i> sebagai tempat untuk informasi terbaru.
Bagaimana bentuk penghargaan untuk peserta yang sudah menyelesaikan <i>course</i> ?	Menerapkan metode Gamifikasi dalam <i>course</i> .

tampilan komponen dan antarmuka pengguna *website* Amikom Center yang telah didesain ulang:



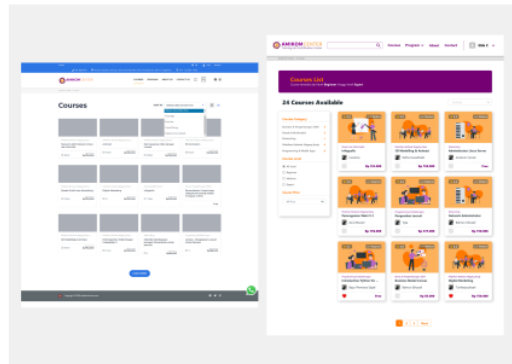
Gambar 5. *Navigation bar* lama (atas) dan *Navigation bar* baru (bawah).

Gambar 5 menampilkan *navigation bar* lama dan *navigation bar* hasil desain ulang. Pada desain *navigation bar* yang lama terdapat banyak sekali pilihan dan informasi. Hal ini sangat mengganggu dan membebankan pengguna dengan berpikir dan mengolah informasi lebih banyak saat menggunakannya. Solusi desain yang penulis buat dalam desain *navigation bar* yang baru adalah meminimalkan elemen dan informasi yang tidak diperlukan. Sehingga dapat mengurangi beban kognitif pengguna saat menggunakan *navigation bar*.



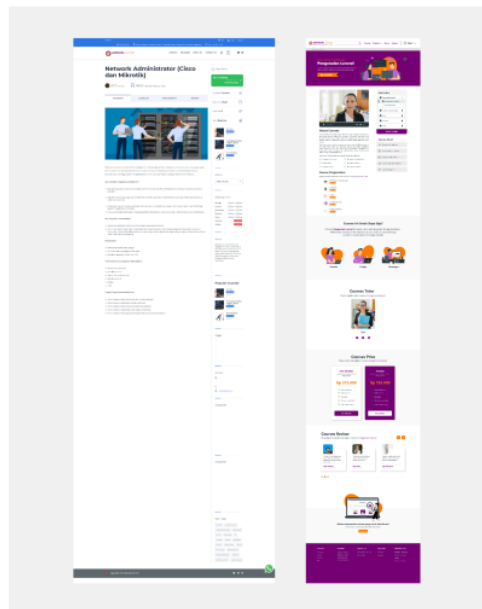
Gambar 6. *Homepage* lama (kiri) dan *Homepage* baru (kanan).

Gambar 6 menampilkan halaman *homepage* lama dan halaman *homepage* baru. Pada desain *homepage* baru terdapat perubahan struktur dan komponen yang dibuat oleh penulis. Rekomendasi *course*, *update* informasi terbaru, *e-mail subscription*, dan webinar telah termuat dalam halaman *homepage*. Pada halaman *homepage* baru diharapkan pengguna mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.



Gambar 7. *List Course* lama (kiri) dan *List Course* baru (kanan).

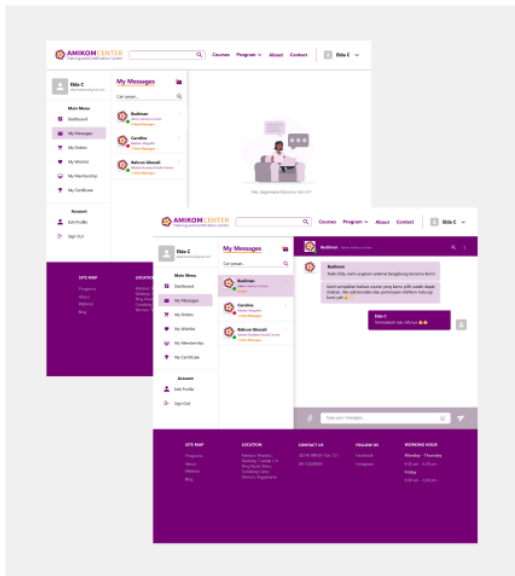
Gambar 7 menampilkan halaman *list course* lama dan halaman *list course* baru. Halaman ini digunakan oleh pengguna untuk melihat dan memilih *course* yang diinginkan. Kategori *course* dalam desain *list course* baru menjadi solusi desain yang dibuat penulis. Sehingga pengguna dapat dengan mudah memilih *course* yang diinginkan. Pada desain halaman *list course* lama tampilan *dropdown* menutupi sebagian item *course*. Oleh sebab itu penulis memberikan solusi desain dengan memanfaatkan *space* yang tersedia. Tujuannya agar komponen dalam halaman *list course* tidak mengganggu pandangan pengguna saat memilih *course* serta komponen lainnya dapat digunakan secara optimal.



Gambar 8. *Detail Course* lama (kiri) dan *Detail Course* baru (kanan).

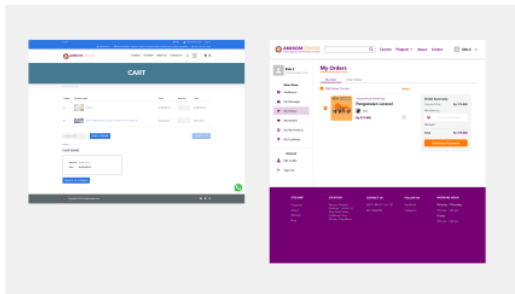
Gambar 8 menampilkan halaman detail *Course* lama dan halaman detail *Course* baru. Halaman ini digunakan oleh pengguna untuk melihat informasi detail terkait *course* yang akan dipilih. Pada desain halaman detail *course* lama terdapat *space* kosong, informasi dan komponen yang termuat di dalamnya tidak sesuai kebutuhan pengguna. Dalam desain baru penulis

mendesain ulang struktur informasi dan komponen dalam halaman detail *course* sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pemisahan komponen dan informasi dengan zona dalam desain baru akan memudahkan pengguna dalam mengolah informasi yang termuat pada halaman detail *course*.



Gambar 9. Halaman Chat dan Konsultasi

Gambar 9 menampilkan rancangan tampilan halaman *chat* dan konsultasi. Halaman ini digunakan oleh pengguna untuk berdiskusi dan konsultasi. Selain itu pengguna juga akan mendapatkan informasi berupa pesan dari admin yang dapat dibuka melalui halaman ini.



Gambar 10. Halaman Pembayaran lama (kiri) dan Halaman Pembayaran baru (kanan).

Gambar 10 menampilkan halaman pembayaran lama dan halaman pembayaran baru. Pada halaman ini pengguna melakukan penyelesaian pemesanan *course*. Terdapat dua metode pembayaran, yaitu *membership* dan *non membership*. Dalam pengujian awal, responden bingung membedakan alur 2 metode pembayaran. Dalam desain yang baru, dibuatlah sebuah solusi dengan menempatkan kolom *membership*, tujuannya agar tidak menghambat transaksi dengan mengecek ulang metode pembayaran. Dalam penggunaannya apabila pengguna memiliki *membership* dapat langsung mengisinya pada kolom, apabila pengguna tidak memiliki *membership*

dapat langsung melanjutkan ke proses pembayaran berikutnya.

E. Test

Pengujian berupa validasi solusi berdasarkan permasalahan yang sudah ditentukan dalam tahap *Define*. Tahapan pengujian ini dilakukan dengan menguji *prototype* untuk mendapatkan umpan balik. Tahap ini dilakukan untuk memvalidasi solusi desain yang sudah dibuat. Umpan balik dari responden digunakan untuk memperbaiki solusi desain dalam *prototype* yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna.

Pengujian *Usability testing* melibatkan 5 responden untuk setiap skenario, tujuannya untuk mendapatkan hasil yang efektif dan valid. Permasalahan yang sudah ditentukan dalam tahap *Define* dijadikan *point* dalam pengujian *Usability Testing*. Responden akan menjalankan *prototype* tanpa diarahkan oleh penulis. Skenario pengujian ini akan membuat penulis mengetahui sejauh mana responden dapat menjalankan *prototype* untuk menyelesaikan *task*.

Tabel. 3 Skenario Pengujian

Skenario	Goals
Pengguna Mencari Course Yang Diinginkan	Dari halaman <i>homepage</i> pengguna dapat menemukan <i>course</i> dengan fitur dan menu yang sudah disediakan dengan mudah.
Pengguna Mencari Informasi Dalam Website	Dari halaman <i>homepage</i> pengguna dapat memperoleh informasi pada struktur <i>website</i> yang baru dengan mudah.
Pengguna Menjelajahi Tiap Halaman Website	Dari halaman <i>homepage</i> pengguna dapat memperoleh informasi dalam <i>website</i> dengan mengikuti navigasi pada <i>navigation bar</i> dan menu lainnya.
Pengguna Melakukan Diskusi dan Konsultasi	Dari halaman <i>homepage</i> pengguna dapat melakukan diskusi dan konsultasi dengan fitur dan menu yang sudah disediakan dengan mudah.
Pengguna Membeli dan Menyimpan Course	Dari halaman <i>homepage</i> pengguna dapat memilih <i>course</i> dan mengikuti alur proses penyimpanan hingga pembayaran.
Pengguna Mencari Course Dari Rekomendasi	Dari halaman <i>homepage</i> pengguna dapat mencari dan memperoleh <i>course</i> yang diinginkan dari

V. KESIMPULAN

Dengan penggunaan metode *Design Thinking* dalam proses desain ulang UI/UX dalam *website e-learning* Amikom Center memberikan kemudahan dalam mencari dan menentukan masalah. Selain itu dengan tahap-tahap dalam metode *Design Thinking* membantu menjabarkan masalah secara lebih luas dari berbagai sudut pandang yang dapat menghasilkan ide dan solusi yang inovatif. *Design Thinking* bukanlah suatu metode yang harus dijalankan secara urut, setiap tahapnya dilakukan secara fleksibel. Perancangan desain ulang UI/UX *website* Amikom Center menggunakan metode pendekatan yang berpusat pada pengguna (*human centris*) seperti metode *Design Thinking* akan menghasilkan sebuah produk yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna.

REFERENCES

- [1] Siahaan, S. (2018). MENGAPA HARUS MENGGUNAKAN E-LEARNING DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN?. *Jurnal Teknodik*, 12(1), 042-054.
- [2] ABDUL NASER, D., Syafwandi, M. S., & San Ahdi, S. (2018). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE HALAMAN WEBSITE PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS NEGERI PADANG. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1).
- [3] Nasution, R. I. (2021, February). Penggunaan User Interface (UI) Google Classroom Pada Siswa Tingkat SMP di Denpasar Selatan. In *SANDI: Seminar Nasional Desain* (Vol. 1, pp. 215-221).
- [4] Garrett, J. J. (2010). *The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond*. Pearson Education.
- [5] Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. *Jurnal ilmiah foristik*, 2(1).
- [6] Yaniawati, P. (2010). *E-learning alternatif pembelajaran kontemporer*. Bandung: Arfino Raya.
- [7] Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M. S., Safitri, M., Sulaiman, O. K., ... & Sahir, S. H. (2019). *E-learning: Implementasi, strategi dan inovasinya*. Yayasan Kita Menulis..
- [8] R. Mahfunda, "Apa itu Design Thinking?," [Online]. Tersedia: <https://medium.com/design-jam-indonesia/apa-itu-design-thinking-63c8416c9dd0>.
- [9] Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 37-45.
- [10] Iso, W. (1998). 9241-11. Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs). The international organization for standardization, 45(9).
- [11] Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran tingkat ketergunaan (usability) sistem informasi keuangan studi kasus: duta wacana internal transaction (duwit). *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 2(1), 49-55.
- [12] Fikri, M. F. (2020). KONSEP PENGEMBANGAN KAMPUNG WISATA PENELEH: PENDEKATAN FENOMENOLOGI DAN DESIGN THINKING (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).

informasi keuangan studi kasus: duta wacana internal transaction (duwit). *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 2(1), 49-55. Iso, W. (1998). 9241-11. Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs). The international organization for standardization, 45(9).

PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE E-LEARNING MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unama.ac.id Internet Source	2%
2	ejournal.winayamukti.ac.id Internet Source	2%
3	smkn2kupang.sch.id Internet Source	1%
4	j-ptiik.ub.ac.id Internet Source	1%
5	vdocuments.site Internet Source	1%
6	ejournal.unp.ac.id Internet Source	1%
7	ultimagz.com Internet Source	1%
8	www.researchgate.net Internet Source	1%
9	jti.respati.ac.id Internet Source	1%

10	123dok.com Internet Source	1 %
11	dspace.uii.ac.id Internet Source	1 %
12	jurnal.uns.ac.id Internet Source	1 %
13	"E-learning tools and smart campus: boon or bane during COVID-19", Institution of Engineering and Technology (IET), 2021 Publication	1 %
14	www.ijitcs.com Internet Source	<1 %
15	id.123dok.com Internet Source	<1 %
16	jurnal.unma.ac.id Internet Source	<1 %
17	journal.uii.ac.id Internet Source	<1 %
18	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
19	modiriran.ir Internet Source	<1 %
20	www.scribd.com Internet Source	<1 %

21	doku.pub Internet Source	<1 %
22	opini.harianjogja.com Internet Source	<1 %
23	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
24	sevima.com Internet Source	<1 %
25	taufikhdt.blogspot.com Internet Source	<1 %
26	www.batamnews.co.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On