

# Penyederhanaan Akses Layanan Teknologi Pada Perancangan *User Interface* (UI) Website Padek.In dengan Metode *Design Thinking*

Novhirtamely Kahar<sup>1</sup>, Fattachul Huda Aminuddin<sup>2</sup>, Eka Melisa Pratiwi<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Nurdin Hamzah, Jambi, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Nurdin Hamzah, Jambi, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[novhirtamelykahar@unh.ac.id](mailto:novhirtamelykahar@unh.ac.id), <sup>2</sup>[fattachulhuda@unh.ac.id](mailto:fattachulhuda@unh.ac.id), <sup>3</sup>[ekamelisaa@gmail.com](mailto:ekamelisaa@gmail.com),

## Article Information

### Article history

Received 08 September 2025

Revised 13 November 2025

Accepted 14 November 2025

Available 29 November 2025

## Keywords

*Design Thinking*

*User Interface*

*UI Prototype*

*Usability Testing*

*User Experience*

## Corresponding Author:

Novhirtamely Kahar,  
Program Studi Teknik Informatika,  
Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Nurdin Hamzah, Jambi  
[novhirtamelykahar@unh.ac.id](mailto:novhirtamelykahar@unh.ac.id)

## Abstract

*In the era of digital transformation, fast and efficient access to technology services has become a primary need for users. However, interface complexity and a lack of focus on user needs often hinder the use of digital platforms. This study aims to apply the Design Thinking method to the user interface (UI) design of the Padek.In website, with a primary focus on simplifying access to technology services and improving the user experience. This approach is based on diverse user needs, field observations, literature studies, and benchmarking against similar competitors. The research process follows five main stages of Design Thinking: (1) Empathize to explore user needs and obstacles, (2) Define to formulate the core problem, (3) Ideate to generate innovative design solutions, (4) Prototype to create a UI prototype, and (5) Test through usability testing with end users. The result of this process is a prototype UI for the Padek.In website with a simple and intuitive navigation structure, accompanied by complete design documentation and a usability test report.*

**Keywords:** *Design Thinking, User Interface, UI Prototype, Usability Testing, User Experience*

## Abstrak

Di era transformasi digital, akses terhadap layanan teknologi yang cepat dan efisien menjadi kebutuhan utama bagi pengguna. Namun, kompleksitas antarmuka dan kurangnya fokus pada kebutuhan pengguna sering kali menjadi hambatan dalam penggunaan platform digital. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode *Design Thinking* dalam perancangan antarmuka pengguna (UI) website Padek.In, dengan fokus utama pada penyederhanaan akses layanan teknologi serta peningkatan pengalaman pengguna. Pendekatan ini didasarkan pada kebutuhan pengguna yang beragam, hasil observasi lapangan, studi literatur, dan *benchmarking* terhadap kompetitor sejenis. Proses penelitian mengikuti lima tahapan utama *Design Thinking*, yaitu: (1) *Empathize* untuk menggali kebutuhan dan hambatan pengguna, (2) *Define* untuk merumuskan permasalahan inti, (3) *Ideate* guna menghasilkan solusi desain yang inovatif, (4) *Prototype* sebagai tahapan pembuatan purwarupa UI, dan (5) *Test* melalui pengujian kegunaan (*usability testing*) terhadap pengguna akhir. Hasil dari proses ini adalah sebuah prototipe UI website Padek.In dengan struktur navigasi yang sederhana dan intuitif, disertai dokumentasi desain lengkap serta laporan hasil pengujian kegunaan.

**Kata Kunci:** *Design Thinking, User Interface, Prototipe UI, Usability Testing, Pengalaman Pengguna*

Copyright©2025 Novhirtamely Kahar, Fattachul Huda Aminuddin, and Eka Melisa Pratiwi

This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



## 1. Pendahuluan

Transformasi digital mendorong pelaku usaha untuk lebih aktif memanfaatkan teknologi dalam pengembangan bisnis. Salah satu kebutuhan yang paling sering muncul adalah layanan pembuatan *website* dan aplikasi, yang menjadi media utama dalam menjangkau pelanggan secara lebih luas. Berdasarkan data Kementerian Koperasi dan UKM tahun 2023, terdapat lebih dari 66 juta pelaku UMKM di Indonesia yang mulai beralih ke solusi digital untuk meningkatkan efisiensi dan aksesibilitas layanan bisnis mereka. Situasi ini menjadi peluang besar bagi penyedia jasa teknologi digital seperti *software house* dan pengembang *website*. Namun, dalam praktiknya, banyak platform penyedia layanan teknologi yang gagal memberikan pengalaman pengguna (*user experience/UX*) yang memadai karena tampilan antarmuka (*user interface/UI*) yang kompleks dan kurang ramah pengguna. Padek.In adalah salah satu startup digital yang bergerak di bidang jasa pembuatan *website*, aplikasi, dan sistem informasi. Sayangnya, desain UI yang digunakan sebelumnya belum dirancang secara sistematis dan belum mempertimbangkan kebutuhan serta karakteristik pengguna dari kalangan non-teknis. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman pengguna terhadap fitur layanan dan alur pemesanan yang tersedia. Padahal, UI dan UX yang baik sangat penting dalam meningkatkan keterlibatan pengguna, efisiensi akses, dan tingkat kepuasan terhadap layanan digital.

Untuk menjawab tantangan tersebut, pendekatan *Design Thinking* digunakan dalam penelitian ini. *Design Thinking* adalah pendekatan inovatif dalam pemecahan masalah yang menekankan empati, kolaborasi, dan kreativitas [1]. *Design Thinking* merupakan metode perancangan berorientasi pengguna yang terdiri atas lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pendekatan ini terbukti efektif dalam pengembangan desain berbasis empati dan iterasi, serta telah banyak diterapkan pada platform digital di berbagai bidang. Studi sebelumnya menunjukkan keberhasilan *Design Thinking* dalam meningkatkan keterlibatan pengguna, seperti dalam pengembangan UI/UX aplikasi edukasi kesehatan balita [2], sistem penerimaan mahasiswa baru [3], hingga aplikasi pertanian berbasis mobile [4].

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menerapkan metode *Design Thinking* dalam merancang ulang UI *website* Padek.In guna menyederhanakan akses layanan teknologi bagi pengguna non-teknis. Penelitian ini juga bertujuan untuk menggali kebutuhan pengguna melalui observasi, wawancara, dan survei, serta menghasilkan prototipe antarmuka yang lebih informatif dan intuitif. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bentuk kontribusi praktis terhadap pengembangan UI pada startup teknologi, serta menjadi referensi ilmiah bagi penelitian-penelitian berikutnya yang mengkaji pendekatan perancangan berbasis pengguna. Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada proses perancangan user interface *website* Padek.In menggunakan aplikasi desain Figma, tanpa mencakup proses pengembangan teknis *backend* maupun *frontend*. Penelitian juga tidak membandingkan metode ini dengan pendekatan UX lain seperti *Agile UX* atau *Lean UX*, dan evaluasi terbatas pada validasi prototipe melalui uji *usability* awal. Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan metode *Design Thinking* dalam konteks perancangan UI layanan teknologi digital oleh *startup* lokal. Penelitian ini menargetkan pengguna dengan latar belakang non-teknis dan menyusun desain antarmuka berbasis empati yang belum banyak dijadikan fokus dalam studi serupa di Indonesia.

## 2. Kajian Terdahulu

Penelitian ini berfokus pada penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan antarmuka pengguna (UI) untuk menyederhanakan akses layanan teknologi di platform Padek.In, sebuah startup penyedia jasa pembuatan *website* dan *software house*. Oleh karena itu, tinjauan pustaka ini mencakup kajian terhadap konsep *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), metode *Design Thinking*, serta penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas penerapan metode *Design Thinking* dalam pengembangan sistem digital di berbagai bidang, seperti pendidikan, kesehatan, pariwisata, dan layanan publik. Studi-studi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengguna dapat meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, serta pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Penelitian ini didasarkan pada konsep *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) sebagai elemen krusial dalam pengembangan sistem digital modern. UI berperan sebagai antarmuka visual yang menjadi titik interaksi antara pengguna dengan sistem, sementara UX mencakup keseluruhan pengalaman pengguna selama menggunakan produk digital, termasuk persepsi terhadap kemudahan, efisiensi, dan kenyamanan penggunaan menggunakan produk digital[5][6][8]. Antarmuka yang dirancang secara efektif dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna secara signifikan. Untuk menciptakan desain UI/UX yang optimal, pendekatan *Design Thinking* menjadi salah satu metode yang banyak digunakan. *Design Thinking* adalah pendekatan iteratif yang berpusat pada pengguna (*user-centered design*) dan terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* [2]. Proses ini menempatkan kebutuhan dan permasalahan pengguna sebagai titik tolak dalam pengembangan solusi desain, sehingga menghasilkan antarmuka yang tidak hanya fungsional, tetapi juga intuitif dan menyenangkan [3].

Berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas metode *Design Thinking* dalam perancangan antarmuka digital di berbagai sektor. Addhifa et al. [2] menerapkan metode ini pada perancangan *website* edukasi kesehatan balita dan mendapatkan skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 83,5, menandakan tingkat interaktivitas dan aksesibilitas yang tinggi. Narizki et al. [3] merancang sistem penerimaan mahasiswa baru berbasis *mobile*, dengan skor *usability* mencapai 86. Rama dan Setiawan [4] menggunakan *Design Thinking* untuk mengembangkan aplikasi pertanian berbasis *mobile* dan mendapatkan skor *Single Ease Question* (SEQ) rata-rata 6,6, meskipun terdapat kekurangan pada halaman *login* dan prakiraan cuaca. Penelitian oleh Nurhasanah dan Kusumadiarti [5] merancang sistem informasi dosen berbasis *Design Thinking*, menghasilkan prototipe yang meningkatkan kenyamanan pengguna, namun belum terintegrasi sepenuhnya dengan sistem akademik lainnya. Wibiyanto et al. [6] merancang ulang antarmuka aplikasi *e-learning* CeLOE, dan menunjukkan peningkatan dalam kenyamanan serta keterbacaan antarmuka. Selain itu, Irfiana et al. [9] menerapkan *Design Thinking* dalam *website* komunitas SPEGLAN APIK dan menunjukkan kemudahan akses desain oleh pengguna. Lukito et al. [10] merancang UI/UX *website* reservasi *gym* berbasis pendekatan berpusat pada pengguna. Amalina dan Rachmawati [11] mengembangkan aplikasi iPusnas dan mencatat peningkatan signifikan terhadap keteraksesan dan kepuasan pengguna. Penelitian oleh Sodik et al. [12]

menyederhanakan UI pada *website* monitoring skripsi, dengan hasil yang lebih mudah dipahami oleh pengguna, meskipun belum dievaluasi pada tahap implementasi akhir.

Dari keseluruhan kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *Design Thinking* mampu meningkatkan kualitas desain UI/UX dari segi aksesibilitas, keterbacaan, kenyamanan, hingga kepuasan pengguna. Namun, sebagian besar penelitian masih terbatas pada platform pendidikan, layanan publik, atau aplikasi berbasis mobile. Keterbatasan penelitian terdahulu terletak pada minimnya penerapan metode *Design Thinking* dalam konteks penyedia layanan teknologi, khususnya pada platform digital yang berfungsi sebagai penghubung antara klien dan pengembang teknologi. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada sektor pendidikan dan layanan publik, sehingga belum banyak yang meneliti bagaimana pendekatan *Design Thinking* dapat digunakan untuk menyederhanakan alur interaksi dan akses layanan pada sistem bisnis berbasis teknologi.

Menanggapi kesenjangan tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan antarmuka pengguna (UI) platform Padek.In, yang berfungsi sebagai *marketplace* layanan teknologi atau *software house*. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung berfokus pada aspek estetika antarmuka, penelitian ini menitikberatkan pada penyederhanaan akses dan proses layanan antara pengguna (klien) dan penyedia jasa teknologi, guna menciptakan pengalaman yang lebih efisien dan berpusat pada kebutuhan pengguna. Secara teoritis, penelitian ini memperluas penerapan metode *Design Thinking* dalam konteks startup teknologi, khususnya pada platform penyedia jasa digital yang menuntut keseimbangan antara fungsionalitas dan pengalaman pengguna. Sementara secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembang sistem atau *software house* dalam merancang antarmuka yang sederhana, efisien, dan berorientasi pada pengguna, sekaligus memperkuat nilai inovatif dalam pengembangan layanan digital berbasis desain berpusat pada manusia.

### 3. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan kerangka kerja *Design Thinking* sebagai kerja utama dalam proses perancangan ulang antarmuka pengguna (UI) *website* Padek.in. Perancangan adalah proses menyusun elemen menjadi kesatuan utuh dengan mendefinisikan arsitektur, komponen, dan batasannya[13]. Pendekatan ini dipilih bertujuan untuk memahami secara mendalam proses, dinamika, dan konteks penerapan metode *Design Thinking*, serta dampaknya terhadap pengalaman pengguna dan aksesibilitas layanan teknologi. Tahapan *Design Thinking* yang digunakan.

#### a. *Empathize*

Pada tahap ini, dilakukan observasi langsung dan wawancara dengan pengguna non-teknis platform Padek.In untuk memahami kebutuhan, perilaku, serta kendala yang mereka alami ketika menggunakan antarmuka lama *website*. *Website* adalah kumpulan halaman dan file digital yang tersimpan di *web server* dan dapat diakses melalui internet, berfungsi sebagai media penyajian data dan layanan berbasis internet bagi organisasi[14][15]. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan layanan yang sesuai, memahami alur pemesanan, dan melakukan

komunikasi dengan penyedia jasa. Temuan ini menjadi dasar untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang perlu diperbaiki pada tahap berikutnya.

b. *Define*

Data hasil observasi dan wawancara kemudian disintesis untuk merumuskan *problem statement* dan membangun *user persona* sebagai representasi karakteristik pengguna. Dari proses ini, diperoleh tiga permasalahan utama, yaitu: (1) navigasi antarmuka yang tidak intuitif, (2) alur pemesanan layanan yang terlalu panjang, dan (3) tampilan informasi yang belum terstruktur dengan baik. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan prioritas perbaikan dan arah desain antarmuka yang lebih efisien.

c. *Ideate*

Tahap ini dilakukan dengan *brainstorming* dan eksplorasi ide desain bersama tim perancang. Berbagai alternatif solusi dihasilkan, seperti penyederhanaan menu navigasi, penambahan fitur *search bar* untuk mempercepat pencarian layanan, serta pembuatan halaman *overview* proyek agar pengguna dapat memantau status pesanan dengan mudah. Hasil ideasi kemudian divisualisasikan dalam bentuk sketsa awal (*wireframe*) untuk mempermudah proses pengembangan prototipe.

d. *Prototype*

Berdasarkan wireframe yang telah disepakati, dikembangkan prototipe *high-fidelity* UI menggunakan aplikasi desain kolaboratif Figma. Implementasi desain difokuskan pada penyusunan tata letak yang lebih ringkas, penggunaan warna kontras untuk memperjelas hierarki visual, dan penyajian tombol aksi yang mudah dijangkau. Selain itu, dilakukan integrasi elemen interaktif seperti *hover effect* dan *progress indicator* untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menjelajahi antarmuka. Pengembangan prototipe *high-fidelity* UI dilakukan menggunakan perangkat lunak desain seperti Figma. Figma adalah aplikasi desain UI/UX berbasis *web* yang gratis dan mudah digunakan untuk membuat prototipe aplikasi dan *website*. Fitur kolaborasinya memungkinkan banyak UI/UX *designer* bekerja bersama secara *online*, sehingga menjadi pilihan populer bagi desainer karena kecepatan dan efisiensinya[6][16].

e. *Test*

Prototipe yang telah dikembangkan kemudian diuji melalui *usability testing* menggunakan platform Maze yang melibatkan pengguna non-teknis. Maze adalah platform *web* untuk *usability testing* UI/UX, yang mengukur keberhasilan tugas, waktu, dan kesalahan klik pengguna serta menghasilkan skor seperti *MAUS* dan *MIUS* [17][18]. Uji coba difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu efisiensi navigasi, kemudahan pemahaman, dan tingkat kepuasan terhadap desain baru. Hasil pengujian menunjukkan peningkatan waktu penyelesaian tugas pengguna sebesar 25%, pengurangan kesalahan klik sebesar 18%, serta peningkatan skor kepuasan (*MIUS*) menjadi 86 dari 100. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan metode *Design Thinking* mampu menghasilkan desain antarmuka yang lebih sederhana, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna Padek.In. Fitur tambahan meliputi heatmaps, rekaman video, manajemen partisipan, dan integrasi dengan Figma untuk mempercepat iterasi desain dan meningkatkan kepuasan pengguna secara *online* menggunakan *browser*. *Browser* adalah perangkat lunak untuk mengakses dan menampilkan informasi dari internet[19].

#### 4. Hasil dan Pembahasan

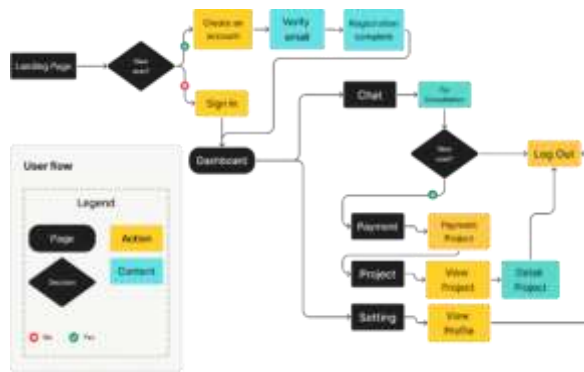
Penelitian ini mengacu pada tahap *Empathize* dalam metode *Design Thinking*, yang berfokus pada membangun empati dengan pengguna melalui pendekatan kualitatif seperti wawancara dan observasi perilaku pengguna. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan target utama pengguna, yaitu pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), serta kalangan mahasiswa yang memiliki ketertarikan terhadap jasa teknologi digital. Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi terhadap perilaku pengguna ketika menjelajahi platform digital sejenis, khususnya bagaimana mereka mencari informasi, memilih layanan, dan kendala yang dihadapi selama proses tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa pengguna cenderung mengandalkan media sosial dan rekomendasi dari rekan sebagai acuan dalam mencari penyedia jasa teknologi, karena platform yang tersedia belum memberikan pengalaman pengguna yang optimal, baik dari segi antarmuka maupun navigasi.

Selain pendekatan kualitatif, peneliti juga melakukan survei *online* menggunakan *Google Form* terhadap 12 responden berusia 17 tahun hingga 24 tahun. Survei ini bertujuan untuk memahami pengalaman, kebutuhan, dan preferensi pengguna terkait layanan pembuatan website. Aspek yang disurvei mencakup pengalaman sebelumnya dalam menggunakan jasa pembuatan website, minat terhadap platform layanan teknologi, saluran yang biasa digunakan untuk mencari jasa teknologi, kendala atau hambatan saat pertama kali mengakses situs, informasi yang dianggap penting (seperti deskripsi layanan, portofolio, dan testimoni), penilaian terhadap kemudahan penggunaan antarmuka, serta saran dan harapan terkait fitur tambahan dan transparansi harga.

Hasil survei menunjukkan bahwa 83% responden belum pernah menggunakan jasa pembuatan *website*, namun tertarik dengan platform yang menyajikan informasi secara jelas dan mudah diakses. Media sosial dan rekomendasi teman menjadi saluran utama dalam mencari layanan. Beberapa responden mengaku bingung memulai akses situs teknologi, sementara yang lain mengeluhkan informasi layanan yang tidak jelas dan harga yang tidak transparan. Penilaian antarmuka memperoleh rata-rata skor 4,6 dari 5, menegaskan pentingnya desain yang intuitif dan informatif. Saran tambahan dari responden meliputi fitur live chat dan transparansi kisaran harga.

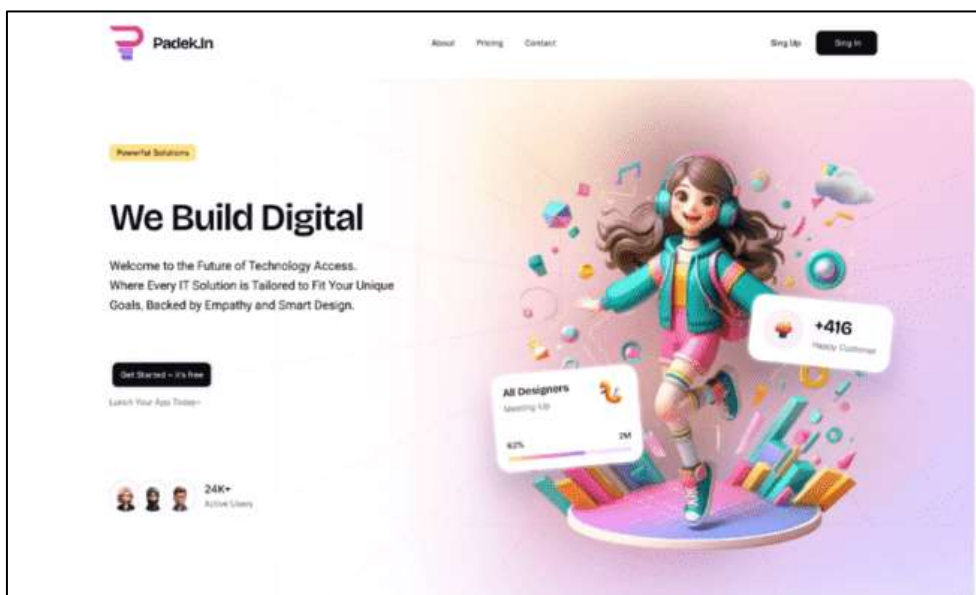
Berdasarkan hasil riset, dilakukan penyusunan struktur dan alur pengguna melalui *sitemap* dan *user flow*. *User Flow* adalah rangkaian langkah pengguna dari awal hingga akhir saat menggunakan sistem, biasanya digambarkan dalam *flow chart* untuk membantu evaluasi desain UX. Salah satu tipe, *task flow*, menggambarkan satu aktivitas spesifik pengguna tanpa percabangan dari masuk hingga keluar sistem[20]. Struktur ini bertujuan untuk mengarahkan pengguna secara efisien mulai dari halaman utama, *login*, dashboard, pemesanan layanan, hingga pembayaran dan pengelolaan proyek. Diagram *user flow* dari website *Padek.In* dapat dilihat pada Gambar 1.

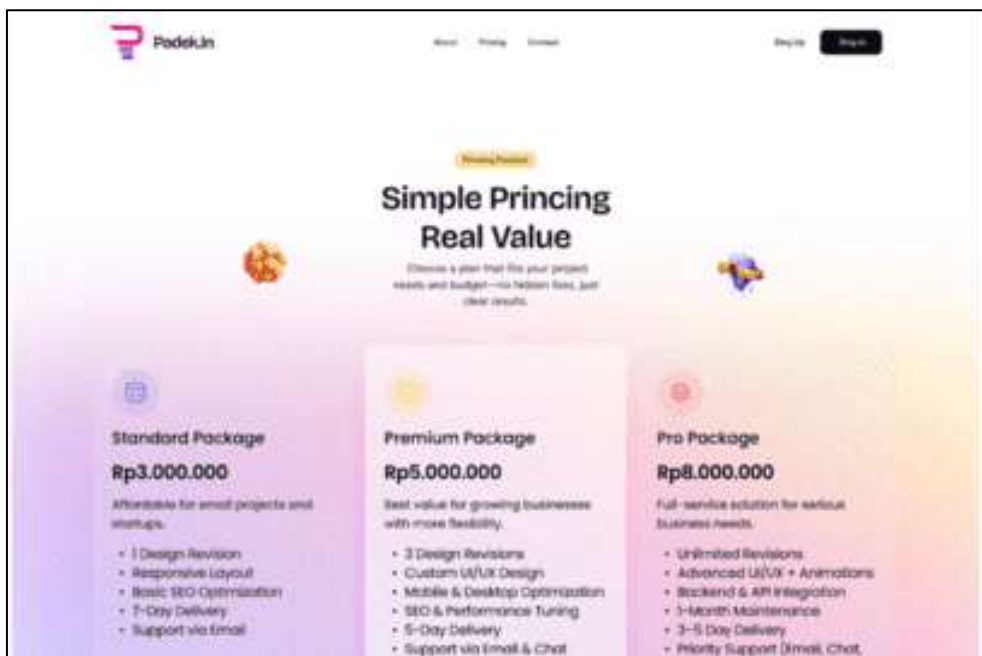


Gambar 1. *User flow*

Selanjutnya, hasil wawancara dengan salah satu pengembang Padek.In bernama Fajri, yang merupakan *software developer*, turut memberikan kontribusi penting dalam pengambilan keputusan desain UI. Ia menyampaikan bahwa struktur halaman utama idealnya memiliki bagian *hero section* yang informatif, menampilkan layanan inti, tombol *call-to-action*, dan testimoni pengguna. Dalam hal fitur, ia menyarankan adanya fitur pencarian layanan, formulir pemesanan, tampilan profil penyedia jasa, sistem ulasan dan rating, serta mekanisme komunikasi langsung antara pengguna dan pengembang.

Sebagai implementasi visual dari hasil perancangan, dibuatlah desain antarmuka dalam bentuk *high-fidelity prototype (Hi-Fi)* yang menyerupai tampilan produk akhir. Prototipe ini meliputi halaman utama, portofolio, *pricing*, *dashboard klien*, dan halaman pembayaran. Setiap desain mempertimbangkan hasil observasi dan preferensi pengguna, termasuk pemilihan warna, tipografi, dan struktur navigasi yang mendukung pengalaman pengguna yang efisien. Contoh hasil desain visual dapat dilihat pada Gambar 2 hingga Gambar 4 berikut:

Gambar 2. Tampilan *Hi-Fi Landing Page*

Gambar 3. Tampilan *Hi-Fi Pricing*Gambar 4. Tampilan *Hi-Fi Produk*

Sebagai tahap akhir, untuk mengevaluasi efektivitas rancangan antarmuka, dilakukan *usability testing* menggunakan platform Maze terhadap prototipe interaktif Hi-Fi. Sebanyak lima responden dari tim pengembang *Padek.In* berpartisipasi dalam pengujian dua tugas utama, yaitu proses pendaftaran (*Sign Up*) dan pemesanan layanan. Hasilnya menunjukkan bahwa semua responden dapat menyelesaikan tugas dengan tingkat keberhasilan 100%. Rata-rata waktu penyelesaian pada tugas pertama adalah 17,8 detik dan 73,4 detik untuk tugas kedua. Kendati



terdapat catatan minor seperti konsistensi label dan ukuran tombol, umumnya tampilan dinilai bersih dan navigasi mudah dipahami. Desain juga dinilai telah memenuhi prinsip dasar *usability* yang mencakup efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

## 5. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang antarmuka pengguna (UI) untuk website Padek.In dengan pendekatan *Design Thinking*. Melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, penelitian ini mengungkap kebutuhan nyata pengguna berdasarkan observasi, wawancara, dan survei, serta mampu merespons tantangan desain dengan solusi yang bersifat *human-centered* dan berbasis data. Pengembangan UI dilakukan secara iteratif dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna akan kejelasan informasi, kemudahan navigasi, serta pengalaman visual yang profesional. Evaluasi melalui *usability testing* menunjukkan bahwa desain antarmuka yang dihasilkan mampu memberikan kemudahan dalam menyelesaikan tugas utama, dengan tingkat keberhasilan penggunaan sebesar 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa rancangan yang dihasilkan tidak hanya fungsional secara teknis, tetapi juga memberikan nilai tambah dari sisi pengalaman pengguna (*user experience*).

Implikasi dari penelitian ini memperkuat pentingnya penerapan metodologi desain yang berpusat pada pengguna dalam pengembangan platform digital, khususnya dalam konteks penyediaan layanan teknologi yang inklusif dan efisien. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang teknologi digital lainnya yang ingin membangun sistem serupa dengan pendekatan desain yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan pasar. Ke depan, studi lanjutan dapat difokuskan pada pengembangan fitur yang lebih canggih seperti integrasi sistem pembayaran otomatis, personalisasi layanan berbasis data pengguna, serta pengujian yang lebih luas terhadap beragam segmen pengguna untuk memastikan skalabilitas dan keberlanjutan sistem yang dirancang.

## 6. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim pengembang Padek.In yang telah memberikan data, akses, dan wawasan teknis yang sangat membantu dalam proses perancangan dan evaluasi antarmuka pengguna. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam wawancara, survei, dan pengujian *prototype*. Seluruh kontribusi dan dukungan tersebut sangat berarti dalam menyelesaikan penelitian ini.

## 7. Pernyataan Penulis

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menyatakan bahwa data dan makalah bebas dari plagiarisme serta penulis bertanggung jawab secara penuh atas keaslian artikel.

## Daftar Pustaka

- [1] Purwadhika, “Penjelasan 5 Tahap Design Thinking dan Arti Design Thinking Adalah,” Purwadhika, 2023. <https://purwadhika.com/blog/penjelasan-5-tahap-design-thinking-dan-arti-design-thinking-adalah> (accessed Feb. 27, 2025).
- [2] M. F. Addhifa, T. N. Adi, and E. L. Thohiroh, “Perancangan dan Implementasi UI/UX Website Edukasi Kesehatan Balita Menggunakan Metode Design Thinking,” *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 87–96, 2024, doi: 10.30865/klik.v5i1.1961.
- [3] M. J. Narizki, R. A. Widyanto, and N. A. Prabowo, “Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1127–1135, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3652.
- [4] D. A. Rama and R. F. Setiawan, “Perancangan UI/UX Design Aplikasi Mobile Pertanian Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jupiter Publ. Ilmu Keteknikan Ind. Tek. Elektro Dan Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 120–135, 2024, doi: 10.61132/jupiter.v2i2.104.
- [5] A. Nurhasanah and R. S. Kusumadiarti, “Perancangan UI/UX Sistem Informasi Dosen (SIM-DOS Piksi Ganesha) Menggunakan Metode Design Thinking,” *Decod. J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 179–190, 2024, doi: 10.51454/decode.v4i1.333.
- [6] A. N. Wibiyanto, A. P. Kurniawan, and T. Zani, “Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi Mobile e-Learning CeLOE Telkom University,” *JAESS J. Appl. Eng. Soc. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 40–46, 2023, doi: 10.25124/jaess.v1i1.6737
- [7] B. Kurniawan and M. Romzi, “Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.
- [8] R. P. Putra, Sulistiowati, and A. D. Churniawan, “Perancangan UI/UX Aplikasi Kepuasan Mahasiswa Terhadap Layanan Program Studi Pada Universitas Dinamika,” *J. Inov. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 45–60, 8AD, [Online]. Available: <https://univ45sby.ac.id/ejournal/index.php/informatika/article/download/474/404/>
- [9] Irfiana, R. Soelistijadi, and S. N. Anwar, “Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan Ui/Ux Berbasis Mobile Pada Website Spegalan Apik,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 10, no. 1, pp. 81–95, 2025, doi: 10.29100/jipi.v10i1.5799.
- [10] A. Lukito, E. Darmanto, and Y. Irawan, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Reservasi Gym untuk Efektivitas Pengalaman Pengguna,” *J. Fasikom*, vol. 14, no. 3, pp. 590–599, 2024, doi: 10.37859/jf.v14i3.8030.
- [11] N. D. Amalina and E. P. Rachmawati, “Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Ulang UI&UX Aplikasi iPusnas,” *J. Inform. Polinema*, vol. 11, no. 3, pp. 317–326, 2025, doi: 10.33795/jip.v11i3.7233.
- [12] A. Sodik, R. R. Putri, I. Firdaus, and S. A. Husada, “Penerapan Metode Design Thinking Pada User Interface Dan User Experince Aplikasi Monitoring Skripsi Berbasis Website,” *J. Ilm. Telsinas Elektro, Sipil dan Tek. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 176–189, 2024, doi: 10.38043/telsinas.v7i2.5611.
- [13] F. N. Agung, I. Junaedi, and A. B. Yulianto, “Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Customer Dengan Platform Web,” *J. Manajemen Inform. Jayakarta*, vol. 2, no. 4, p. 320, 2022, doi: 10.52362/jmijayakarta.v2i4.916.

- [14] Y. Wahyudin and D. N. Rahayu, “Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 15, no. 3, pp. 26–40, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i3.74.
- [15] H. Alamsyah, T. Roynaldi, and T. U. Kalsum, “Analisa Sistem Keamanan Web Menggunakan OWASP Zed Attack Proxy ( ZAP ),” *Jcosys J. Comput. Sci. Inf. Syst.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2025, doi: 10.53514/jco.v5i1.613.
- [16] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur’aini, and M. H. Aufan, “Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma,” *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [17] B. R. Ulfa and A. Ambarwati, “Pengujian Usability Aplikasi Mobile E-Surat Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ),” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 9, no. 4, pp. 3458–3466, 2022, doi: 10.35957/jatisi.v9i4.3038.
- [18] R. R. Marbun, F. Al Mufied, and R. Fauzi, “Perancangan User Interface/User Experience (Ui/Ux) Website Helpmeong Untuk Shelter Menggunakan Metode Goal-Directed Design,” *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 7, no. 4, pp. 1096–1109, 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i4.3190.
- [19] A. Pattianakotta, A. A. E. Sinsuw, Lumenta, and A. S. M, “Sistem Informasi Arsip Dokumen Kantor Pelayanan Kekayaan Negara Dan Lelang Manado,” *E-journal Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 4, no. 7, pp. 8–14, 2015.
- [20] R. P. Sutanto, “Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra,” *Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 41–51, 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.