

# Design UI/UX Layanan Bimbingan Belajar Menggunakan Metode *Design Thinking*

Maya Destriani<sup>1</sup>, Diana Nur Oktaviana<sup>2</sup>, Tazkia Salsabila Ardan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>) Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Subang

Jl. RA Kartini KM 03 Sukajadi – Subang 41211

Email: [mayadestriani@unsub.ac.id](mailto:mayadestriani@unsub.ac.id), [diananur@gmail.com](mailto:diananur@gmail.com), [tazkiaardan@unsub.ac.id](mailto:tazkiaardan@unsub.ac.id)

## ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Untuk meningkatkan efisiensi dan relevansi layanan bimbingan belajar, penelitian ini bertujuan merancang prototype antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) berbasis web menggunakan metode *Design Thinking*, dengan studi kasus Apra College Subang. Metode ini mencakup lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, serta penyebaran kuesioner kepada pengguna. Prototype dirancang menggunakan perangkat lunak Figma, berfokus pada kebutuhan siswa dalam mengakses raport, mengerjakan tryout, dan memantau kemajuan belajar. Hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan skor 81,6 (kategori B - *Excellent*), mengindikasikan prototype telah memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, hasil *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan dimensi *Stimulation* memperoleh skor tertinggi (2,05), mencerminkan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan inovatif. Prototype ini berhasil menyediakan solusi berbasis teknologi yang interaktif dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran di Apra College Subang.

**Kata kunci:** UI/UX, *Design Thinking*, Bimbingan Belajar, Prototype, *System Usability Scale*, *User Experience Questionnaire* (UEQ)

## ABSTRACT

Advances in digital technology have brought significant changes to various aspects of life, including education. To improve the efficiency and relevance of tutoring services, this study aims to design a web-based user interface (UI) and user experience (UX) prototype using the *Design Thinking* method, using Apra College Subang as a case study. This method includes five stages: *Empathy*, *Definition*, *Ideation*, *Prototype*, and *Testing*. Data collection was conducted through interviews, observations, and questionnaires distributed to users. The prototype was designed using Figma software, focusing on student needs in accessing reports, conducting experiments, and integrating learning progress. Test results using the *System Usability Scale* (SUS) showed a score of 81.6 (category B - *Very Good*), indicating that the prototype met user needs. Furthermore, the *User Experience Questionnaire* (UEQ) results showed the *Stimulation* dimension received the highest score (2.05), reflecting a pleasant and innovative user experience. This prototype successfully provided an interactive and effective technology-based solution to support the learning process at Apra College Subang.

**Keywords:** UI/UX, *Design Thinking*, Tutoring, Prototype, *System Usability Scale*, *User Experience Questionnaire* (UEQ)

## Pendahuluan

Teknologi telah mengubah hampir setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Transformasi digital ini tidak hanya terjadi di sektor industri, tetapi juga merambah ke dunia pendidikan[1]. Teknologi memungkinkan akses ke informasi dan layanan menjadi lebih cepat, efisien, dan fleksibel.

APRA College Subang menyediakan layanan bimbingan belajar (bimbel) bagi mahasiswa untuk membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran, menyelesaikan tugas, dan mempersiapkan ujian. Layanan ini penting untuk menunjang kesuksesan akademik siswa, namun seiring perkembangan teknologi, sistem bimbingan yang ada, perlu disesuaikan agar lebih efektif, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

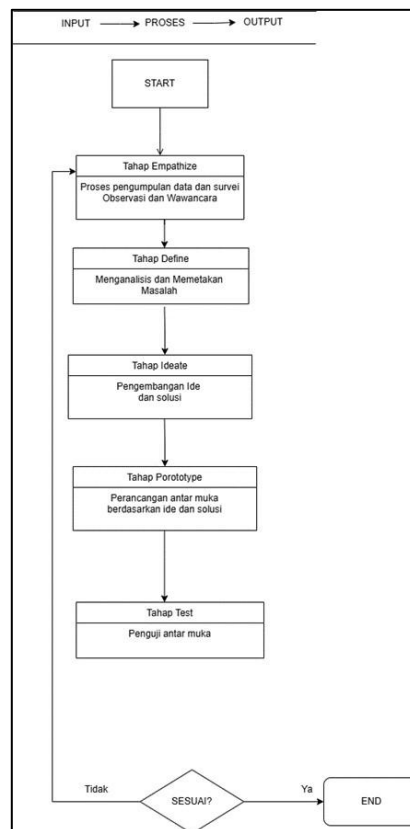
Dari permasalahan diatas, maka diperlukan sebuah sistem aplikasi untuk dapat mengakses nilai, raport dan mengerjakan Tryout secara online. Untuk merancang sebuah prototype situs website Layanan Bimbingan Belajar, maka harus memiliki *User Interface* dan *User Experience* pengguna yang baik sehingga pengguna tidak kesulitan dalam mengoperasikan website yang telah dirancang dan mendapatkan pengalaman yang mengesankan oleh pengguna setelah menggunakan prototype tersebut[2]. Maka dari itu tujuan penulisan ini bermaksud untuk membuat model perancangan User Interface dan User Experience dengan melakukan inovasi dalam bentuk website Layanan Bimbingan Belajar dengan menggunakan Metode *Design Thinking*[3]. Sebuah metode pemecah suatu masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman

dari pengguna yang bersifat pengulangan. Pada metode yang digunakan terdapat lima tahap yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*[4].

Namun demikian, berdasarkan telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu[5][6], masih ditemukan *research gap* dalam pengembangan *User Interface* dan *User Experience* pada layanan bimbingan belajar berbasis web. Studi UI/UX bimbingan belajar sebelumnya umumnya hanya berfokus pada tahap perancangan desain dan pembuatan prototype, dan hanya disertai evaluasi usability secara kuantitatif menggunakan instrumen terstandar seperti *System Usability Scale* (SUS) tanpa *Experience Questionnaire* (UEQ)[7][8]. Selain itu, masih terbatas penelitian yang mengintegrasikan metode *Design Thinking* secara menyeluruh dengan pendekatan *iterative improvement* berbasis umpan balik pengguna, sehingga proses perbaikan desain belum sepenuhnya berorientasi pada validasi pengalaman pengguna secara berulang dan terukur. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan merancang dan mengevaluasi UI/UX website layanan bimbingan belajar menggunakan metode *Design Thinking* yang dikombinasikan dengan pengujian usability dan pengalaman pengguna secara kuantitatif melalui SUS dan UEQ sebagai dasar penyempurnaan desain.

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan Prototype UI/UX ini adalah *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* berfokus kepada proses pemecahan masalah yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru dari pemasalahan yang ada. Tahapan Penelitian meliputi:



Gambar 1 Tahapan Penelitian

### *Empathize*

Tahap *Empathize* adalah merupakan tahap dimana dilakukannya pendekatan terhadap pengguna untuk mendapatkan informasi dan mengetahui apa yang diinginkan pengguna, pada proses ini dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pengguna.

### *Define*

Proses *define* adalah proses mendapatkan opini pengguna dan memahami kebutuhan pengguna.

#### *Analisis Karakteristik Pengguna*

1. Pengguna terbiasa menggunakan perangkat digital (laptop, smartphone).
2. Website dapat digunakan dengan pengguna usia minimal 17 tahun sampai 55 tahun.
3. Website dapat diakses oleh siswa, tutor dan admin.

#### *Analisis Permasalahan Pengguna*

Hasil dari user interview atau wawancara dapat kesimpulan bahwa hal yang menjadi permasalahan adalah:

Pertama calon pengguna belum pernah mengetahui dan menggunakan website Layanan Bimbingan Belajar di Apra College Subang.

#### **Analisis Kebutuhan Pengguna**

1. Pengguna membutuhkan *Try Out* untuk latihan soal dirumah masing-masing.
2. Pengguna membutuhkan halaman Raport agar mudah diakses.
3. Pengguna dapat melihat langsung nilai *Try Out* dan ranking mereka di dalam website tersebut.

#### **User Persona**

User persona merupakan rangkuman informasi tentang pengguna yang diperoleh dari penulisan menggunakan metode wawancara dan survei sebelumnya, metode ini berfungsi mendata keperluan dan pendekatan hubungan antara komputer dan manusia sehingga dapat mengetahui perilaku dan karakteristik dari pengguna yang memiliki kaitan pada permasalahan, user persona penelitian ini meliputi:

**Table 1.** User Persona

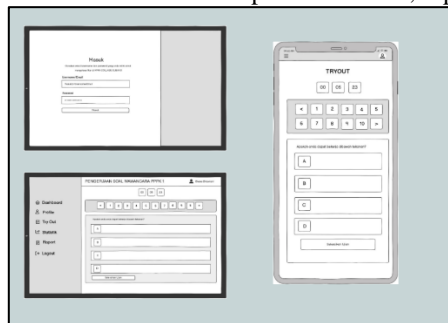
Aspek	Deskripsi
<b>Usia</b>	18–23 tahun (mahasiswa aktif APRA College Subang)
<b>Tujuan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendapatkan bimbingan belajar yang mudah diakses dan fleksibel</li> <li>2. Meningkatkan pemahaman materi perkuliahan</li> <li>3. Melakukan tryout dan mengetahui nilai raport siswa</li> </ol>
<b>Pain Points</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Informasi jadwal dan mentor tidak terpusat</li> <li>2. Proses pendaftaran bimbingan masih manual</li> <li>3. Pelaksanaan Tryout masih dilakukan dengan datang langsung ke tempat</li> <li>4. Sulit memantau nilai hasil (raport)</li> <li>5. Antarmuka sistem kurang intuitif dan membingungkan</li> </ol>
<b>Kebutuhan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. UI/UX yang sederhana, jelas, dan user-friendly</li> <li>2. Fitur pendaftaran bimbingan online, tryout dan ujian</li> <li>3. Informasi jadwal, materi, dan nilai rapor</li> <li>4. Notifikasi pengingat jadwal dan progres belajar</li> </ol>

#### **Ideate**

Tahap selanjutnya dari metode *Design Thinking* yaitu ideate atau pengumpulan ide.

#### **Low Fidelity Wireframe**

Rancangan awal yang sangat sederhana untuk menunjukkan tata letak dan struktur dasar dari sebuah aplikasi Layanan Bimbingan Belajar. Wireframe ini dibuat tanpa detail visual, seperti warna, gambar, atau font.



**Gambar 2** Low Fidelity Wireframe

#### **Tipografi**

Penggunaan tipografi pada website Layanan Bimbingan Belajar sangat memperhatikan prinsip – prinsip dari tipografi. Berikut tipografi yang digunakan pada desain website Layanan Bimbingan Belajar.

##### **a) Font Inter**

Font Inter adalah jenis huruf sans-serif yang dirancang khusus untuk tampilan digital, dengan fokus pada keterbacaan dan kejelasan pada layar komputer dan perangkat seluler. Font ini diciptakan oleh Rasmus Andersson dan pertama kali dirilis pada 2019. Inter sangat populer di kalangan desainer UI/UX karena bentuk hurufnya yang sederhana dan elegan, sehingga membuat teks lebih mudah dibaca dalam ukuran kecil sekalipun.



Gambar 3 Font Inter

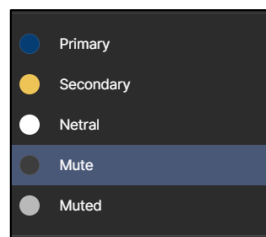
## Logo



Gambar 4 Logo Apra

## Warna

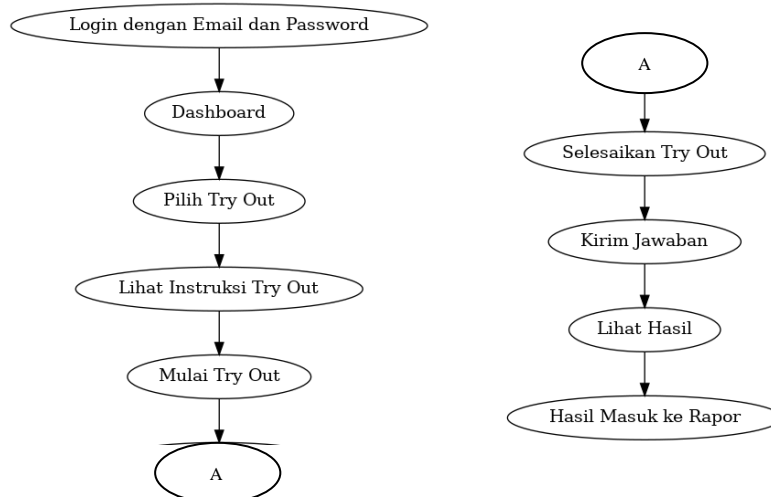
Warna mempunyai pengaruh yang besar terhadap ketertarikan visual dari sebuah *website*. Oleh karena itu, penggunaan warna pada sebuah website harus mewakili lambang perusahaan. Penggunaan warna pada *website* Layanan Bimbingan Belajar didomina si dengan warna biru dan kuning. Karena warna ini memberikan arti kreativitas, inspirasi.



Gambar 5 Warna

## User Flow

*User flow* merupakan alur diagram yang menggambarkan proses atau aktivitas yang akan dilakukan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Pada tahapan ini penulis melakukan analisa tentang perilaku dan aktivitas apa saja yang akan dilakukan pengguna ketika menggunakan website Layanan Bimbingan Belajar berdasarkan fitur-fitur yang akan dibuat pada analisa kebutuhan pengguna.



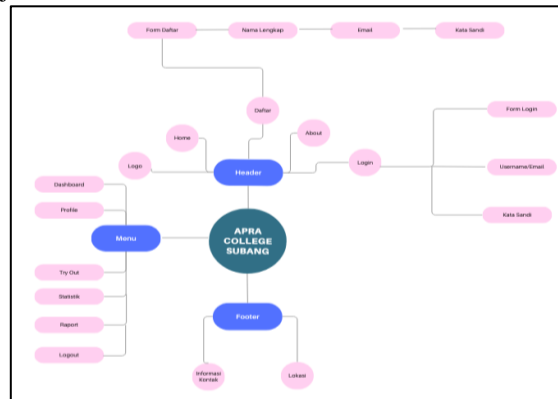
Gambar 6 User Flow Mengerjaka Try Out

Table 2 User Flow Daftar

No.	User Flow
1.	User Flow Registrasi Akun
2.	User Flow Login
3.	User Flow Mengisi Profile
4.	User Flow Melihat Rapor
5.	User Flow Mengerjakan Try Out

### Sitemap

Sitemap merupakan peta situs atau alat bantu navigasi user atau pengguna ketika ingin menjelajah suatu website. Dengan kata lain, sitemap seperti sebuah kerangka atau alur yang menggambarkan denah dari website Layanan Bimbingan Belajar.



Gambar 7 Sitemap

## Hasil Dan Pembahasan

### Prototype

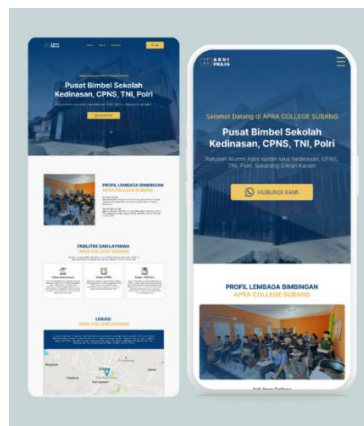
Tahap prototype merupakan pembuatan rancangan tampilan sebuah website dengan mengimplementasikan ide agar menghasilkan suatu prototype tampilan visual berupa *high fidelity wireframe*[9]. Setelah Penulis mengumpulkan informasi di tahap *Empathize*, *define*, *ideate* kemudian dilanjutkan dengan *prototype* untuk mendesain *user interface* aplikasi Layanan Bimbingan Belajar. Desain tampilan antarmuka ini dibuat sebagai acuan awal penulis dalam mengumpulkan feedback dari sudut pandang pengguna atau user. Sehingga desain ini yang akan menjadi acuan pengguna untuk menilai bagaimana kelayakan penggunaan *user interface* yang penulis rancang.

### High Fidelity Wireframe

Setelah tahapan *low fidelity wireframe*, maka tahap selanjutnya adalah pengerjaan *high fidelity wireframe*. *High Fidelity Wireframe* atau *prototype* ini bersifat interaktif sehingga pengguna mampu berinteraksi dengan fitur-fitur yang akan diletakkan dalam aplikasi yang dirancang berdasarkan dengan *low fidelity wireframe*. Tahap pembuatan *high fidelity wireframe* dilakukan dengan mengikuti acuan dari *low fidelity wireframe*.

### Desain Landing Page

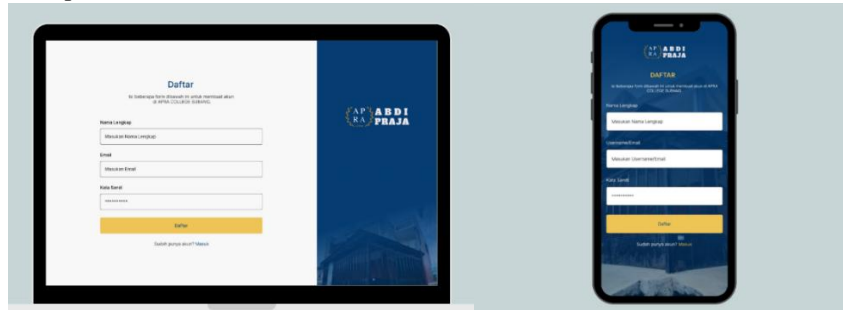
Landing page merupakan halaman utama website yang berfungsi menyampaikan informasi secara jelas dan terstruktur. Pada APRA College Subang, landing page dirancang untuk memperkenalkan layanan bimbingan belajar online dengan tampilan menarik dan akses yang mudah. Elemen utama halaman meliputi *header*, *body*, dan *footer* yang mendukung kemudahan akses layanan. Desain landing page menerapkan prinsip *visibility*, *feedback*, dan *consistency* untuk meningkatkan kenyamanan pengguna serta mendukung pengalaman belajar daring yang efektif.



Gambar 8 Desain Landing Page

### 1. Desain Halaman Daftar

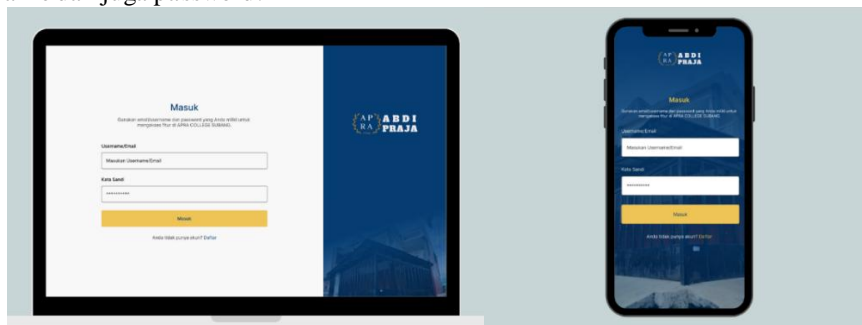
Desain Halaman Daftar digunakan ketika pengguna atau user belum memiliki akun pada Aplikasi Layanan Bimbingan Belajar Apra College. Halaman ini akan digunakan untuk mendaftar pada Website Layanan Bimbingan Belajar Apra College Subang. Halaman Daftar (*Sign Up*) merupakan komponen penting dalam Aplikasi Layanan Bimbingan Belajar APRA College Subang, yang dirancang untuk pengguna yang belum memiliki akun. Pemilihan desain Halaman Daftar menerapkan *prinsip visibility*, *feedback*, dan *consistency* untuk mendukung proses pendaftaran yang sederhana dan efisien. Penerapan prinsip UX ini bertujuan meningkatkan kenyamanan pengguna serta mengurangi kesalahan pengisian data, serta mendorong keberhasilan proses pendaftaran akun.



Gambar 9 Desain Halaman Daftar

## 2. Desain Halaman Login

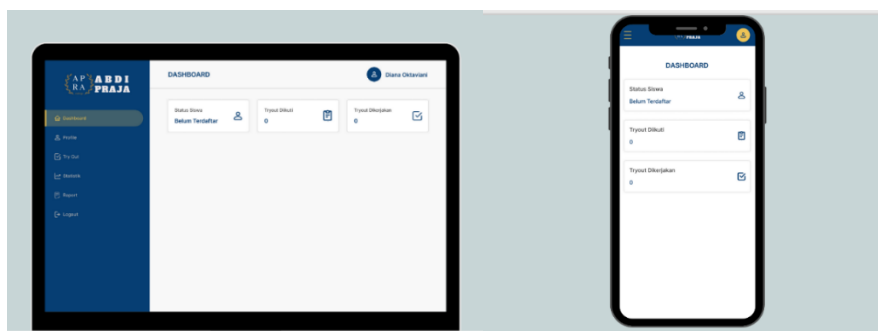
Desain Halaman Login merupakan halaman yang akan digunakan untuk masuk login ke dalam aplikasi Layanan Bimbingan Belajar Apra college subang. Dimana setiap pengguna atau user harus inputan email/username dan juga password.



Gambar 10 Desain Halaman Login

## 3. Halaman Dashboard

Halaman dashboard adalah yang memuat informasi mengenai siswa, didalamnya terdapat status siswa, try out yang diikuti dan tryout yang sudah dikerjakan. Dashboard dirancang sebagai pusat kendali (*control center*) bagi pengguna dalam mengelola aktivitas pembelajaran dan evaluasi secara daring. Desain halaman dashboard menerapkan prinsip *visibility*, *feedback*, dan *consistency* dengan menampilkan informasi belajar utama secara ringkas, visual, dan konsisten. Penerapan prinsip UX ini bertujuan meningkatkan efisiensi penggunaan serta membantu pengguna memantau perkembangan belajar secara intuitif.

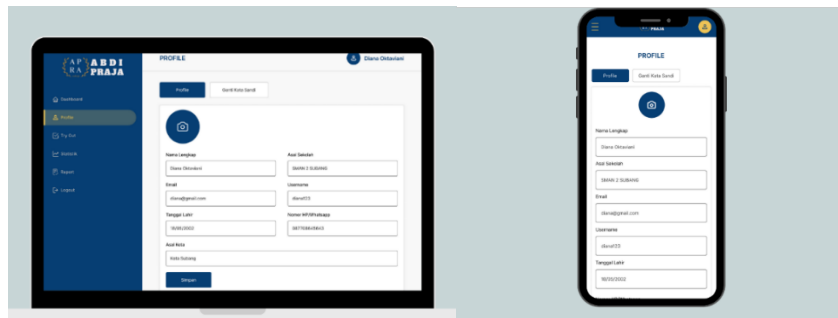


Gambar 11 Dashboard Website dan Mobile

## 4. Halaman Profile

Halaman Profile yang berisi inputan dan kelengkapan profile yang harus diisi oleh siswa, seperti asal sekolah, tanggal lahir, whatsapp, alamat. Informasi tersebut digunakan untuk mendukung proses administrasi, komunikasi, serta personalisasi layanan bimbingan belajar yang disediakan oleh APRA College Subang. Desain Halaman Profile menerapkan prinsip *visibility*, *feedback*, dan *consistency* untuk memudahkan pengguna mengisi dan memperbarui data pribadi secara mandiri. Penerapan prinsip UX ini bertujuan

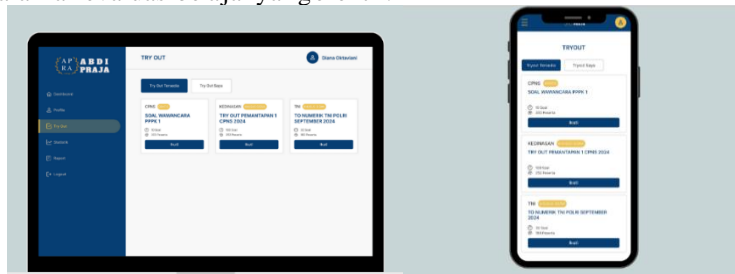
meningkatkan kenyamanan pengguna, meminimalkan kesalahan pengisian, serta mendukung kelengkapan data siswa.



Gambar 12. Halaman Profile

## 5. Halaman Tryout

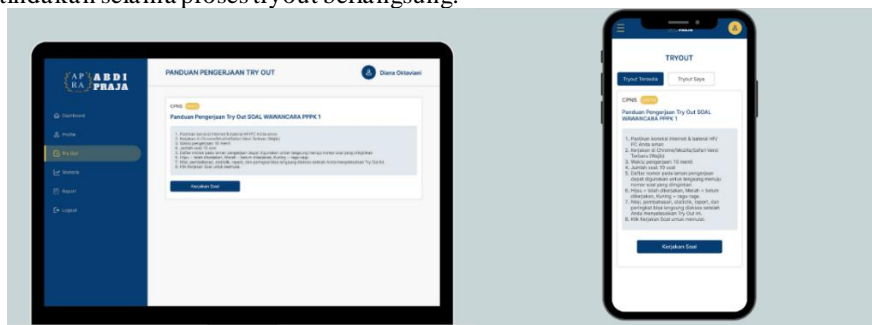
Halaman Tryout yang memuat informasi soal-soal yang bisa dikerjakan oleh siswa, ada yang gratis ada juga yang harus terdaftar atau terverifikasi terlebih dahulu untuk bisa mengerjakan soal. Halaman Tryout berfungsi sebagai sarana evaluasi pembelajaran sekaligus media untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Desain Halaman Tryout menerapkan prinsip *visibility*, *feedback*, dan *consistency* untuk menampilkan kategori tryout, status akses, serta respon sistem secara jelas dan konsisten. Penerapan prinsip UX ini bertujuan meningkatkan kejelasan informasi, mengurangi kebingungan terkait hak akses, serta mendukung pengalaman evaluasi belajar yang efektif.



Gambar 13 Tryout Website dan Mobile

## 6. Halaman Pengaduan Tryout

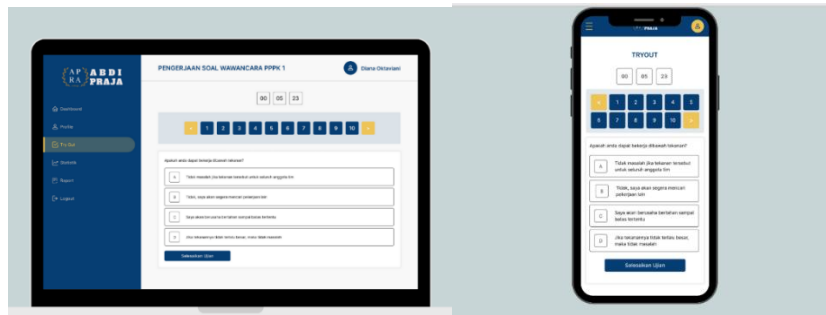
Halaman Panduan Tryout merupakan halaman yang memuat informasi lengkap mengenai aturan, ketentuan, dan tata cara yang harus dipatuhi oleh siswa sebelum mengerjakan tryout. Informasi yang disajikan pada halaman ini bertujuan untuk memastikan siswa memahami alur pengerjaan, batasan waktu, serta konsekuensi dari setiap tindakan selama proses tryout berlangsung.



Gambar 14 Panduan Tryout Website dan Mobile

## 7. Halaman Pengerjaan Tryout

Halaman Pengerjaan Tryout menerapkan prinsip *visibility*, *feedback*, dan *consistency* dengan menampilkan soal, jawaban, dan *timer* secara jelas serta memberikan umpan balik *real-time*. Penerapan prinsip UX ini bertujuan meningkatkan fokus pengguna, mengurangi kesalahan interaksi, dan mendukung proses evaluasi yang efektif.



Gambar 15 Pengerjaan Tryout Website dan Mobile

## 8. Halaman Statistik

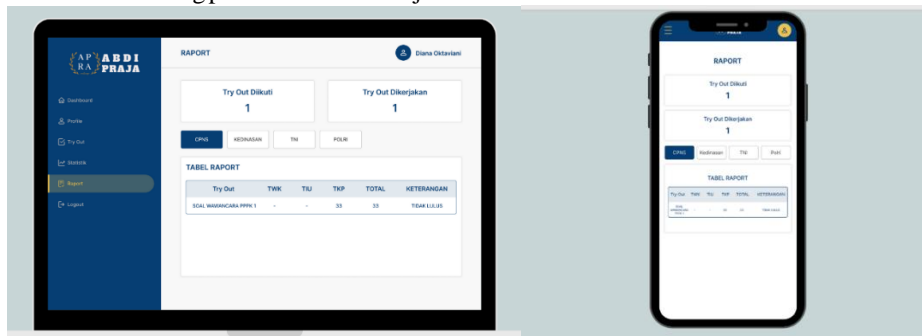
Halaman Statistik merupakan halaman yang memuat informasi mengenai capaian nilai tertinggi yang diperoleh oleh para siswa dalam pelaksanaan tryout. Informasi pada halaman ini berfungsi sebagai gambaran performa akademik siswa sekaligus sebagai sarana motivasi dalam meningkatkan hasil belajar.



Gambar 16 Statistika Website dan Mobile

## 9. Halaman Report

Halaman Report merupakan halaman yang menampilkan nilai siswa setelah menyelesaikan tryout. Informasi yang disajikan pada halaman ini mencakup hasil evaluasi belajar siswa sebagai bentuk rekapitulasi dari seluruh tryout yang telah dikerjakan. Prinsip *visibility*, *feedback*, dan *consistency* untuk menampilkan hasil belajar secara jelas, terstruktur, dan konsisten. Penerapan prinsip UX ini bertujuan meningkatkan kejelasan informasi akademik serta mendukung proses refleksi belajar siswa.



Gambar 17 Report Website dan Mobile

### 1. Pengujian Prototype

Setelah perancangan prototype selesai dibuat, selanjutnya penulis melakukan pengujian melalui penggunaan prototype kepada 25 siswa APRA College Subang untuk mengetahui kelayakan penggunaan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kemudian dilanjutkan dengan wawancara dan penyebaran kuesioner System Usability Scale (SUS).

#### Wawancara

Penulis telah mewawancarai 25 siswa responden yang telah menggunakan prototype sebagai uji coba penerapan Layanan Bimbingan Belajar di APRA College Subang. Hasil temuan wawancara disajikan sebagai berikut.

Table 3 Temuan Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Temuan
1.	Apa yang kamu rasakan ketika menggunakan <i>prototype</i> desain interaktif?	Seluruh informan menyatakan bahwa <i>prototype</i> sudah layak digunakan.

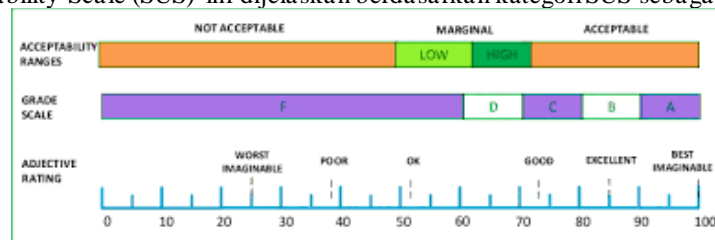


2.	Apa kekurangan dari UI aplikasi website Layanan Bimbingan Belajar Apra College Subang?	Sebagian informan menyatakan bahwa kekurangan <i>prototype</i> website ini adalah tidak menampilkan langsung hasil <i>tryout</i> .
3.	Apakah ada penambahan/pengurangan pada <i>header/footer</i> ?	Seluruh informan menyatakan bahwa tidak perlu adanya penambahan / pengurangan <i>header/footer</i> .
4.	Apakah warna dan huruf sudah sesuai apa yang perusahaan inginkan?	Sebagian informan menyatakan bahwa warna dan huruf atau beberapa elemen lainnya sudah baik. Hanya saja perlu penambahan background pada menu Daftar dan Login.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, diketahui bahwa secara keseluruhan informan sudah merasa terpenuhi kebutuhan penggunaannya pada *prototype* website Layanan Bimbingan Belajar APRA College Subang. Hanya saja mereka menyatakan perlu adanya perbaikan pada penambahan background untuk menu Daftar dan Login serta penambahan menu yang langsung menampilkan hasil *tryout*.

#### Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Untuk memperkuat hasil feedback yang diberikan pengguna dari wawancara diatas, penulis melanjutkan dengan melakukan penyebaran kuesioner System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan [10]. Hasil kuesioner System Usability Scale (SUS) ini dijelaskan berdasarkan kategori SUS sebagai berikut.



Gambar 18 Kategori SUS

Adapun hasil uji dari kuesioner System Usability Scale (SUS) dalam penulisan ini adalah sebagai berikut.

Table 4 Hasil Kuesioner SUS

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Score SUS
3	3	3	1	4	4	3	4	3	4	32	80
4	3	2	1	4	4	3	4	4	4	33	82,5
4	3	2	1	4	4	3	4	3	4	32	80
4	3	2	1	4	4	3	4	3	4	32	80
4	3	4	1	4	4	3	4	3	0	30	75
3	3	3	1	4	4	3	4	3	4	32	80
3	3	3	1	4	4	3	4	3	4	32	80
3	3	3	1	4	4	3	4	3	4	32	80
4	3	4	1	4	4	4	4	3	4	35	87,5
4	3	1	3	4	4	3	4	3	4	33	82,5
4	0	1	3	4	4	3	4	3	4	30	75
4	3	4	1	4	4	4	4	3	3	34	85
4	3	4	1	4	4	4	4	3	3	34	85
3	3	1	3	4	4	4	4	3	4	33	82,5
4	3	4	1	4	4	4	4	3	4	35	87,5
4	3	4	1	4	4	4	4	3	4	35	87,5
4	3	4	1	4	4	4	4	3	4	35	87,5
2	3	2	1	4	4	3	4	3	4	30	75
4	3	2	1	4	4	3	4	3	4	32	80
3	3	1	3	4	4	3	4	3	4	32	80
4	3	1	3	4	4	3	4	3	4	33	82,5
2	3	1	3	4	4	3	4	3	4	31	77,5
3	3	1	3	4	4	3	4	3	4	32	80
4	3	2	1	4	4	3	4	3	4	32	80
Rata - rata Score											81,6

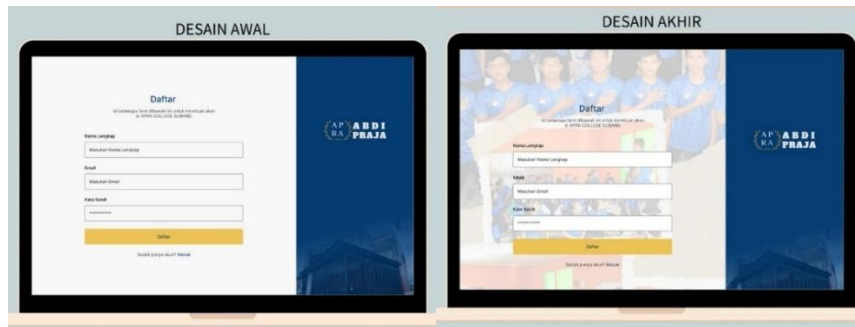
Table 5 Hasil Score SUS

Score	Kategori
81,6	B (Excellent)

Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner System Usability Scale (SUS) menunjukkan bahwa score yang diperoleh adalah sebesar 81,6 dimana dalam kategori SUS seperti yang terlihat pada gambar diatas bahwa score 81,6 berada pada kategori B (*Excellent*) yang artinya *prototype* website Layanan Bimbingan Belajar APRA College Subang sudah dinyatakan sangat layak dalam penggunaan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 2. Perbaikan Prototype

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, ditemukan adanya kekurangan tampilan prototype yakni kurangnya background pada menu Daftar dan Login serta tidak adanya tampilan hasil nilai tryout. Untuk itu, penulis melakukan perbaikan prototype sesuai dengan kebutuhan pengguna yang hasilnya dijelaskan sebagai berikut.

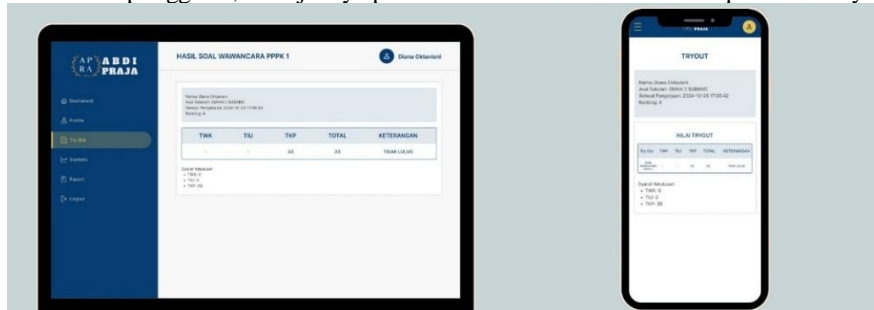


Gambar 19 Perbaikan Menu Daftar



Gambar 20 Perbaikan Menu Login

perbaikan pada menu Daftar dan Logins ebelum dilakukan perbaikan seperti yang terlihat pada gambar kiri bahwa menu daftar dan login terlihat monoton karena tidak menggunakan background. Penulis melakukan perbaikan prototype dengan menambahkan background foto siswa APRA College Subang seperti pada gambar kanan. Sesuai dengan kebutuhan pengguna, selanjutnya penulis menambahkan menu tampilan hasil tryout.



Gambar 21 Penambahan Menu Tampilan Hasil Tryout

Gambar diatas merupakan tampilan hasil tryout pada prototyoe Layanan Bimbingan Belajar APRA College Subang. Tampilan menyajikan nama siswa, asal sekolah / instansi, waktu pengerjaan Tryout, rangking, detail nilai yang dihasilkan dan kriteria kelulusan nilai. Dengan menambahkan menu tampilan hasil tryout ini bertujuan untuk mudah pengguna dalam mengakses hasil pengerjaan tryout yang telah mereka kerjakan.

## 3. Pengujian Akhir

Setelah melakukan perbaikan prototype, penulis melaksanakan pengujian akhir dengan penggunaan kembali prototype oleh pengguna kemudian dilanjutkan dengan penyebaran Kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ)[11] untuk memberikan feedback terakhir dari rancangan prototype website Layanan Bimbingan Belajar APRA College Subang.

Terdapat enam aspek dalam 26 butir pertanyaan yang digunakan dalam pengukuran keberhasilan terhadap pengujian menggunakan UEQ[12]. aspek tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1. *Attractiveness (Daya Tarik)*, yaitu impresi apa yang dirasakan oleh *user* dengan produk yang digunakan. Apakah *user* menyukainya?
2. *Perspicuity (Kejelasan)*, yaitu kemudahan yang dapat dirasakan oleh *user* terhadap produk yang digunakan. Apakah *user* familiar dengan produk tersebut?

3. *Efficiency (Efisiensi)*, yaitu interaksi antara user dan produk yang digunakan. Apakah *user efisien* dan cepat dalam berinteraksi?
4. *Dependability (Ketepatan)*, yaitu perasaan user ketika berinteraksi dengan produk. Apakah *user* bisa memprediksi ketika menggunakan produk?
5. *Stimulation (Stimulasi)*, yaitu motivasi serta kesenangan yang user dapatkan ketika menggunakan produk. Apakah produk tersebut menarik?
6. *Novelty (Kebaruan)*, yaitu kreativitas, inovasi serta pembaruan pada produk. Apakah produk tersebut kreatif, inovatif, dan mempunyai nilai yang baru?

Perhitungan data dari UEQ tidak dilakukan secara manual, melainkan akan diproses secara otomatis menggunakan excel ketika data dimasukkan ke dalam tools analysis yang tersedia di UEQ. Data yang di dimasukkan akan otomatis dilakukan perhitungan sehingga menghasilkan skala poin penilaian. Poin penilaian ini terdiri dari skala angka -3, -2, -1, 0, 1, 2, dan 3.

Adapun hasil uji UEQ dalam penulisan ini dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Uji UEQ**

Dimensi	Rata-rata
Attractiveness	2,04
Perspicuity	1,91
Efficiency	1,92
Dependability	1,95
Stimulation	2,05
Novelty	2,04

Berdasarkan hasil pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ), *prototype* website Layanan Bimbingan Belajar APRA College Subang menunjukkan kualitas pengalaman pengguna yang sangat baik pada seluruh dimensi yang diuji. Nilai rata-rata yang tinggi pada dimensi *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty* mengindikasikan bahwa *prototype* tidak hanya memiliki tampilan visual yang menarik dan inovatif, tetapi juga mudah dipahami, efisien digunakan, serta andal dalam mendukung aktivitas pengguna. Pengalaman interaksi yang menyenangkan dan memotivasi menjadi kekuatan utama *prototype*, yang menunjukkan keberhasilan perancangan UI/UX dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Secara sintesis, hasil UEQ ini menegaskan bahwa penerapan metode *Design Thinking* yang berfokus pada pengguna telah menghasilkan rancangan antarmuka yang efektif, usable, dan berdaya saing, serta layak untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai sistem layanan bimbingan belajar berbasis web. [13].

Dengan demikian, hasil uji UEQ menunjukkan bahwa *prototype* website Layanan Bimbingan Belajar APRA College Subang telah berhasil memberikan pengalaman pengguna yang positif di semua dimensi yang diuji. Dengan rata-rata skor pada setiap dimensi berada di atas 1,5, *prototype* ini dianggap memadai untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Hal ini mengindikasikan bahwa perbaikan yang telah dilakukan pada *prototype* sebelumnya berhasil meningkatkan kualitas desain dan fungsionalitas website secara keseluruhan [14].

## Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *Prototype* UI/UX layanan bimbingan belajar berbasis web berhasil dirancang dengan menggunakan metode *Design Thinking*, yang melibatkan tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. *Prototype* [15] ini telah memenuhi kebutuhan pengguna berdasarkan analisis data wawancara, observasi, dan pengujian. Namun, beberapa kekurangan seperti kurangnya fitur tampilan hasil tryout dan desain menu yang monoton berhasil diidentifikasi dan diperbaiki. Dan hasil pengujian dengan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa *prototype* memiliki skor 81,6, yang masuk dalam kategori B (Excellent). Sementara itu, hasil uji *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa *prototype* memberikan pengalaman pengguna yang positif pada semua dimensi, dengan skor tertinggi pada dimensi *Stimulation* (2,05), yang mencerminkan kepuasan dan motivasi pengguna terhadap layanan yang diberikan. Kebaruan penelitian ini terletak pada perancangan dan evaluasi iteratif *prototype* UI/UX layanan bimbingan belajar berbasis web menggunakan metode *Design Thinking* yang divalidasi secara kuantitatif melalui SUS dan UEQ.

## Daftar Pustaka

- [1] M. Destriani And Y. H. Putra, "Rencana Audit Tata Kelola Sistem Informasi Di Universitas Subang Menggunakan Framework Cobit 2019," Vol. 9, 2023.
- [2] W. R. Damayanti, A. P. Kuncoro, P. Subarkah, R. E. Saputro, U. A. Purwokerto, And U. A. Purwokerto, "Designing Ui/Ux Of Doctor's Consultation Application Using Design Thinking Method," Vol. X, No.

- 2, 2024.
- [3] T. Brown, "Design Thinking".
- [4] S. Purwanti, D. Perdiansyah, S. Ramdan, F. Ilmu, And K. Universitas, "Wireframe Website Interface Design Miftahul Huda Mosque Prosperity Council Using The Design Thinking," Vol. 11, No. 03, Pp. 1125–1132, 2022.
- [5] F. Okmayura, N. Ym, And P. M. Simatupang, "Perancangan Ui / Ux Untuk Aplikasi Bimbingan Belajar ( Bijar ) Menggunakan Figma Model Design Thinking," Vol. 05, No. 01, Pp. 1–10, 2024.
- [6] H. In, L. Detina, P. Dellia, R. P. Astutik, And A. Mubarak, "Perancangan Ui / Ux Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mata Pelajaran Peminatan Siswa Baru Dengan Metode Design Thinking," Vol. 7, No. 1, 2024, Doi: 10.32877/Bt.V7i1.1523.
- [7] S. (Jeis), "Rancangan Ui/Ux Aplikasi Pembelajaran Bimbel Dasar Komputer Menggunakan Metode User-Centered Design (Ucd)," Vol. 05, Pp. 1–11, 2025.
- [8] S. Alfarabi And M. Faisal, "Perancangan Ui / Ux Pada Aplikasi Berbasis Mobile Traveltrails Menggunakan Metode Design Thinking," Vol. 5, No. 1, Pp. 69–76, 2024.
- [9] M. Saefudin And S. A. Perdana, "Digital System Ui / Ux Design Management Submission Of Agricultural Cost Loans Using Figma Software Manajemen Rancangan Ui / Ux Sistem Digital Pengajuan Peminjaman Permodalan Biaya Pertanian Menggunakan Perangkat Lunak Figma," Vol. 7, No. 1, Pp. 74–85, 2023, Doi: 10.52362/Jisicom.V7i1.1090.
- [10] A. B. Kurniawan And T. Informatika, "Redesign Ui / Ux Dengan Metode Sus Dan Ucd Pada Website Akademik," Pp. 329–337, 2025, Doi: 10.47002/Metik.V9i2.1093.
- [11] M. Naufal, M. A.- Faruq, M. H. Aufan, U. Islam, And N. Walisongo, "Perancangan Ui / Ux Semarang Virtual Tourism," Vol. 4, No. 1, Pp. 43–52, 2022.
- [12] N. R. Wiwesa, "User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola," *J. Sos. Hum. Terap.*, Vol. 3, No. 2, 2021.
- [13] M. A. Rizkiawan And K. J. Timur, "Optimalisasi Pengalaman Pengguna : Redesign Ui / Ux Website Simakip Uhamka Dengan Metode Design Thinking," Vol. 13, No. 1, Pp. 35–44, 2025.
- [14] D. L. Stufflebeam And C. L. S. Coryn, *Evaluation Theory, Models, And Applications*. San Francisco: Jossey-Bass, 2014.
- [15] H. R. Sitorus, A. Ibrahim, Y. Utama, And H. Novianti, "Perancangan Prototype Ui / Ux Website Softcoffee Dengan Penerapan Metode Design Thinking," Vol. 4, No. 6, Pp. 2744–2753, 2024, Doi: 10.30865/Klik.V4i6.1881.