

Perancangan Prototype SIBAHAGIA Berbasis Web Menggunakan Design Thinking

Siti Herawati Fransiska Dewi¹, Ali Muhammad², Angge Firizkiansah³, Dita Setiawan⁴
^{1,2,3,4}Universitas Sains Indonesia, Kabupaten Bekasi, Indonesia

E-mail:

siti.herawati@lecturer.sains.ac.id^{1*}, ali.muhammad@lecturer.sains.ac.id²,
angge.firizkiansah@lecturer.sains.ac.id³, dita.setiawan@lecturer.sains.ac.id⁴

Abstract

The Kota Jambi Bahagia flagship programs require a monitoring system that can present clear and structured information on program implementation and realization for various stakeholders. The main issue is the absence of a website interface design that accommodates the different needs of users based on their roles, namely users from implementing government agencies (users from implementing government agencies), coordinators/administrators, and decision-makers. This study aims to design a UI/UX prototype of a website for monitoring the 11 Kota Jambi Bahagia flagship programs based on user experience principles. The research adopts the Design Thinking method, which consists of the empathize, define, ideate, prototype, and test stages. The results include user flows, wireframes, and a high-fidelity prototype that supports activity submission, monitoring, and program realization by OPD users, as well as an executive dashboard for decision-makers. Prototype evaluation is conducted through task-based usability testing. The findings indicate that the proposed prototype effectively supports program monitoring and is easy for users to understand.

Keywords: design thinking; Kota Jambi Bahagia; monitoring system; prototype; UI/UX

Abstrak

Program unggulan Kota Jambi Bahagia memerlukan sistem pemantauan yang mampu menyajikan informasi pelaksanaan dan realisasi program secara jelas dan terstruktur bagi berbagai pemangku kepentingan. Permasalahan yang dihadapi adalah belum tersedianya rancangan antarmuka *website* yang mampu mengakomodasi perbedaan kebutuhan pengguna berdasarkan peran, yaitu pengguna dari OPD pelaksana, koordinator atau administrator, serta pimpinan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype* UI/UX *website* pemantauan 11 Program Unggulan Kota Jambi Bahagia yang berorientasi pada pengalaman pengguna. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian berupa *user flow*, *wireframe*, dan *high-fidelity prototype* yang mendukung proses pengajuan kegiatan, pemantauan, serta realisasi program oleh OPD pelaksana, serta *dashboard* pemantauan bagi pimpinan. Evaluasi *prototype* dilakukan melalui *usability testing* berbasis tugas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *prototype* yang dirancang mampu mendukung pemantauan program secara lebih efektif dan mudah dipahami oleh pengguna.

Kata kunci: design thinking; Kota Jambi Bahagia; sistem pemantauan; prototype; UI/UX

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mendorong pemerintah daerah untuk memanfaatkan sistem berbasis web dalam mendukung transparansi dan efektivitas pelaksanaan program pembangunan. Sistem pemantauan yang dirancang dengan baik mampu menyajikan informasi pelaksanaan dan realisasi program secara terintegrasi serta mudah diakses oleh berbagai pemangku kepentingan. Di Kota Jambi, 11 Program Unggulan Kota Jambi Bahagia merupakan kebijakan prioritas yang memerlukan mekanisme pemantauan yang jelas dan informatif.

Permasalahan yang dihadapi adalah belum tersedianya rancangan antarmuka *website* yang mampu mengakomodasi perbedaan kebutuhan pengguna berdasarkan peran. Pengguna dari OPD pelaksana membutuhkan antarmuka yang memudahkan proses pengajuan dan pembaruan data kegiatan, koordinator atau administrator memerlukan fitur pemantauan serta validasi data, sementara pimpinan membutuhkan tampilan ringkas berupa *dashboard* untuk mendukung proses pengambilan keputusan. Perbedaan kebutuhan tersebut menuntut perancangan antarmuka yang berorientasi pada pengalaman pengguna (*user experience*).

Pendekatan *Design Thinking* efektif digunakan dalam perancangan UI/UX karena menempatkan pengguna sebagai pusat proses desain serta memungkinkan identifikasi permasalahan *usability* sejak tahap awal melalui pengembangan *prototype*[1]. Namun, kajian yang secara khusus membahas perancangan *prototype* antarmuka sistem pemantauan program pemerintah daerah dengan mempertimbangkan perbedaan peran pengguna masih terbatas.

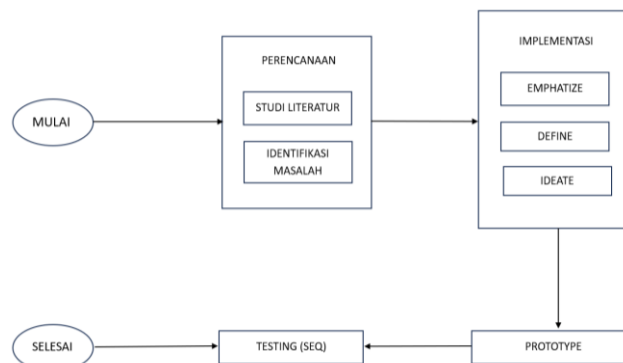
Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype* UI/UX *website* pemantauan 11 Program Unggulan Kota Jambi Bahagia menggunakan metode *Design Thinking*. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan antarmuka yang mudah digunakan, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan

pengguna, serta menjadi dasar pengembangan sistem pemantauan program pemerintah daerah di masa mendatang.

2. METODE

2.1. Tahap Penelitian

Metodologi penelitian ini mencakup serangkaian tahapan yang digunakan dalam perancangan *prototype* desain antarmuka. Penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking* yang berfokus pada pengguna sebagai pusat permasalahan, dengan tujuan menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna[2]. Pendekatan ini dipilih karena keberhasilan solusi sangat ditentukan oleh sejauh mana desain mampu menjawab kebutuhan pengguna[3]. Tahapan penelitian yang dilakukan meliputi perencanaan penelitian, penerapan tahapan *Design Thinking*, perancangan *prototype*, serta pengujian *prototype*. Alur perancangan *prototype* UI/UX digambarkan pada diagram alur penelitian yang ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Gambar 1 menunjukkan alur penelitian yang diawali dengan tahap perencanaan, yang meliputi studi literatur serta identifikasi permasalahan terkait pemantauan pelaksanaan 11 Program Unggulan Kota Jambi Bahagia. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan penelitian dengan menerapkan metode *Design Thinking* yang terdiri atas tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap pengujian, evaluasi terhadap *prototype website* dilakukan menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) untuk mengukur tingkat kemudahan

penggunaan antarmuka berdasarkan persepsi pengguna[4].

2.2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan penelitian diawali dengan penelaahan berbagai literatur yang relevan, baik berupa buku maupun artikel jurnal ilmiah, yang berkaitan dengan perancangan *prototype* UI/UX, sistem pemantauan program, serta penerapan metode *Design Thinking*. Studi literatur dilakukan untuk memperoleh landasan teori yang kuat dan memahami pendekatan penelitian terdahulu yang relevan dengan konteks pemerintahan daerah. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi permasalahan yang menjadi fokus penelitian melalui beberapa teknik pengumpulan data.

a. Metode Pengamatan (Observasi)

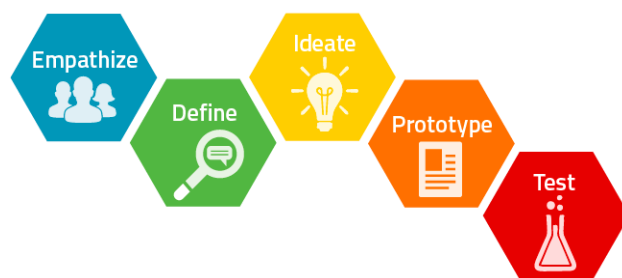
Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pelaksanaan dan pemantauan program unggulan yang dilaksanakan oleh Pemerintah Kota Jambi. Kegiatan observasi bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai alur kerja, mekanisme pelaporan, serta proses pemantauan kegiatan yang dilakukan oleh pengguna dari OPD pelaksana.

b. Metode Wawancara (Interview)

Selain observasi, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pihak-pihak terkait dalam pelaksanaan 11 Program Unggulan Kota Jambi Bahagia. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur untuk memberikan keleluasaan kepada narasumber dalam menyampaikan informasi. Narasumber dalam penelitian ini meliputi perwakilan pengguna dari OPD pelaksana serta pihak yang berperan dalam koordinasi dan pemantauan program. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi mengenai mekanisme pengelolaan program, kebutuhan pengguna, permasalahan yang dihadapi dalam proses pemantauan, serta harapan terhadap sistem pemantauan berbasis web yang akan dirancang.

2.3. Implementasi Design Thinking

Metodologi penelitian ini menjelaskan tahapan yang dilakukan dalam perancangan *prototype* UI/UX. Penelitian menerapkan metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh pengguna. *Design Thinking* merupakan pendekatan iteratif yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna serta perumusan ulang permasalahan guna menghasilkan alternatif strategi dan solusi yang sebelumnya belum teridentifikasi. Pendekatan ini menekankan pencarian solusi yang paling efektif dan efisien dengan mengutamakan pengalaman pengguna sebagai dasar perancangan. Metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Alur dari kelima tahapan tersebut digambarkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan *Design Thinking*

Pada Gambar 2 menunjukkan 5 tahapan dalam metode *Design Thinking* yang terdiri dari *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Testing*.

1. *Emphatize*

Tahap *empathize* bertujuan untuk memahami secara mendalam permasalahan dan kebutuhan pengguna[5]. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui interaksi langsung dengan pengguna, pengamatan perilaku, atau teknik lain yang relevan untuk memperoleh informasi yang akurat tentang pengalaman pengguna <>. Dalam penelitian ini, *empathize* dilakukan melalui observasi yang dikombinasikan dengan kuesioner kepada pengguna serta wawancara dengan pemangku kepentingan. Instrumen wawancara dirancang agar sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga dapat

mengungkap kebutuhan dan permasalahan pengguna secara jelas.

2. Tahap *Define*

Tahap *Define* merupakan tahap kedua dalam metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan temuan pada tahap *empathize*. Pada tahap ini, data dan informasi yang diperoleh dari pengguna dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta menentukan permasalahan inti yang harus diselesaikan dalam perancangan aplikasi[6]. Hasil dari tahap *define* menjadi dasar dalam perumusan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. Tahap *Ideate*

Tahap *ideate* digunakan untuk mengeksplorasi berbagai alternatif solusi secara kreatif berdasarkan masalah yang telah didefinisikan. Pada tahap ini, proses berpikir kreatif dilakukan untuk mengeksplorasi sebanyak mungkin ide yang beragam, sehingga solusi yang dihasilkan mampu memberikan manfaat yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna[7]. Keberagaman ide pada tahap *ideate* meningkatkan peluang terciptanya solusi yang efektif bagi pengguna.

4. Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* bertujuan untuk merepresentasikan ide solusi ke dalam bentuk model awal yang lebih konkret agar dapat diuji dan dievaluasi oleh pengguna. *Prototype* digunakan untuk memvisualisasikan konsep secara realistis sehingga pengguna dapat memberikan umpan balik yang akurat terhadap desain yang diusulkan. Melalui *prototype*, perancang dapat memperoleh masukan dari pengguna untuk menyempurnakan atau menyesuaikan solusi sesuai dengan kebutuhan pengguna sebelum tahap pengembangan lebih lanjut.

5. Tahap *Testing*

Pada tahap pengujian, *prototype website* pemantauan 11 Program Unggulan Kota Jambi Bahagia digunakan untuk dilakukan uji coba kepada sejumlah pengguna yang mewakili peran OPD pelaksana, koordinator/administrator, dan pimpinan daerah. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan antarmuka yang telah dirancang[8].

Metode yang digunakan pada tahap ini adalah *Single Ease Question* (SEQ), yaitu metode pengujian usability yang mengukur persepsi kemudahan pengguna setelah menyelesaikan setiap tugas yang diberikan[9]. Setelah pengguna menyelesaikan satu tugas, mereka diminta menjawab satu pertanyaan terkait tingkat kemudahan dalam menyelesaikan tugas tersebut. Hasil pengujian SEQ digunakan untuk menilai apakah rancangan antarmuka *prototype* telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan berdasarkan nilai yang diperoleh[4].

SEQ menggunakan skala penilaian dari 1 hingga 7, yang merepresentasikan tingkat kemudahan mulai dari sangat sulit, sulit, tidak mudah, cukup, tidak sulit, mudah, hingga sangat mudah. Nilai dari setiap tugas yang dikerjakan oleh responden kemudian dihitung untuk memperoleh nilai rata-rata sebagai indikator tingkat *usability* dari *prototype website* yang dirancang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Empathize*

Pada tahap *empathize*, peneliti berfokus pada identifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna yang berkaitan dengan perancangan *prototype website* pemantauan 11 Program Unggulan Kota Jambi Bahagia. Tahap ini bertujuan untuk memahami pengalaman, kendala, dan harapan pengguna terhadap sistem pemantauan program yang akan dirancang. Penggalan kebutuhan pengguna dilakukan dengan menitikberatkan pada permasalahan

nyata yang dialami oleh pengguna dalam proses pelaksanaan dan pemantauan program.

Proses pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap pengguna yang mewakili peran OPD pelaksana, koordinator/administrator, serta pimpinan. Hasil observasi dan wawancara tersebut dianalisis untuk memperoleh temuan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna, sehingga dapat dirumuskan permasalahan secara spesifik sebagai dasar dalam perancangan antarmuka *prototype*. Ringkasan permasalahan pengguna yang diperoleh pada tahap *empathize* disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Permasalahan Pengguna

No	Permasalahan
1	OPD pelaksana membutuhkan sistem yang dapat mempermudah proses penginputan dan pembaruan data kegiatan program unggulan.
2	Pengguna menginginkan antarmuka website yang mudah dipahami, konsisten, dan ramah pengguna.
3	Koordinator atau administrator memerlukan fitur pemantauan dan validasi data program yang terintegrasi.
4	Pimpinan membutuhkan tampilan ringkasan berupa dashboard yang menyajikan informasi capaian program secara jelas dan informatif.
5	Seluruh pengguna mengharapkan sistem pemantauan yang mampu menyajikan data pelaksanaan dan realisasi program secara akurat dan mudah diakses.

Pada tabel 1 menjelaskan tentang permasalahan yang dihadapi oleh pengguna yang dilakukan dari hasil wawancara.

3.2. Define

Pada tahap *define*, peneliti melakukan proses perumusan inti permasalahan berdasarkan hasil temuan pada tahap *empathize*. Data permasalahan yang telah dikumpulkan sebelumnya dianalisis dan dievaluasi untuk memperoleh gambaran kebutuhan pengguna secara lebih terstruktur. Tahap ini bertujuan untuk mendefinisikan masalah utama yang menjadi fokus dalam perancangan *prototype website* pemantauan program.

Tabel 2. Tabel How Might We

Problem	Insight	How	Might
OPD pelaksana membutuhkan sistem yang dapat membantu proses pengelolaan data kegiatan program	Pengelolaan data kegiatan masih dilakukan secara terpisah dan belum terintegrasi	Bagaimana sistem dapat membantu OPD dalam mengelola data kegiatan program secara terpusat?	Dengan merancang fitur input dan pembaruan data kegiatan yang terintegrasi
Pengguna menginginkan sistem yang mudah digunakan dan ramah pengguna	Antarmuka sistem yang ada belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pengguna	Bagaimana sistem dapat dirancang agar mudah dipahami oleh seluruh pengguna?	Dengan menerapkan prinsip UI/UX yang sederhana dan konsisten
Koordinator memerlukan kemudahan dalam memantau dan memvalidasi data program	Proses pemantauan dan validasi data masih memerlukan waktu yang lama	Bagaimana sistem dapat mempermudah proses pemantauan dan validasi program?	Dengan menyediakan fitur monitoring dan validasi data secara real-time
Pimpinan membutuhkan informasi ringkas terkait capaian program	Informasi capaian program belum disajikan dalam bentuk ringkasan visual	Bagaimana sistem dapat menyajikan informasi capaian program secara ringkas dan informatif?	Dengan merancang dashboard yang menampilkan ringkasan progres dan realisasi program
Seluruh pengguna membutuhkan akses data program yang cepat dan akurat	Data program belum tersaji secara terstruktur dan mudah diakses	Bagaimana sistem dapat menyediakan informasi program yang mudah diakses dan akurat?	Dengan menyajikan data program dalam bentuk laporan dan visualisasi yang jelas

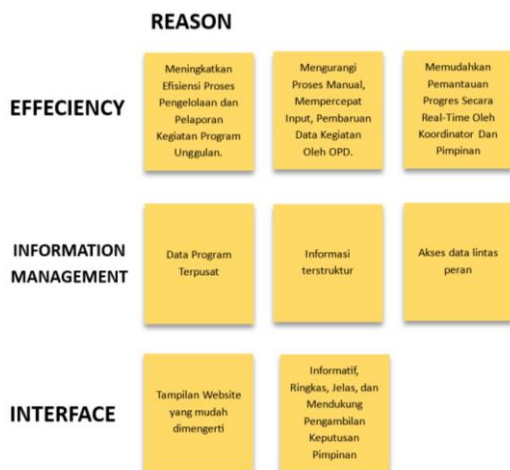
Tabel 2 tersebut menyajikan hasil perumusan masalah menggunakan pendekatan *How Might We* (HMW). Pendekatan tersebut

berfungsi sebagai panduan dalam mengubah permasalahan menjadi peluang solusi. Peluang solusi desain tersebut didasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan pengguna yang mewakili OPD pelaksana, koordinator/administrator, serta pimpinan. Berdasarkan hasil observasi diperoleh beberapa kategori permasalahan umum, yaitu permasalahan terkait pengelolaan data program, kemudahan penggunaan sistem, serta kebutuhan informasi bagi pemangku kepentingan.

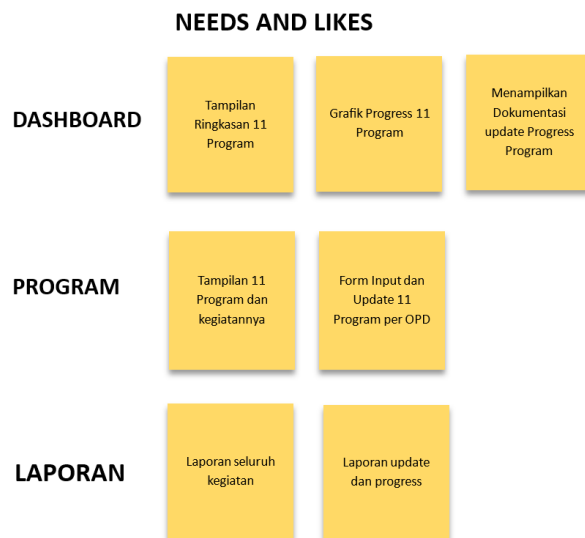
3.3. Ideate

Pada tahap *ideate*, peneliti mengembangkan berbagai ide solusi berdasarkan hasil perumusan masalah pada tahap *define*. Ide-ide yang dihasilkan kemudian disusun dan dikelompokkan menggunakan diagram afinitas, dengan tujuan untuk mengorganisasi informasi yang saling berkaitan sehingga memudahkan dalam penentuan konsep desain antarmuka.

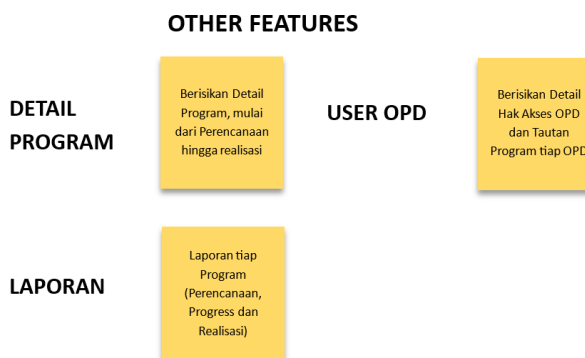
Diagram afinitas pada penelitian ini dibagi ke dalam beberapa kategori utama, yaitu *reasons* (alasan), *needs and likes* (kebutuhan dan preferensi pengguna), serta *interface* dan *other features* (fitur pendukung). Pengelompokan ide ini didasarkan pada hasil wawancara dan observasi terhadap pengguna yang mewakili OPD pelaksana, koordinator/administrator, dan pimpinan. Diagram afinitas yang disusun menjadi dasar dalam menentukan struktur fitur dan rancangan antarmuka *prototype website* pemantauan 11 Program Unggulan Kota Jambi Bahagia.



Gambar 3. Diagram Afinitas (*Reason*)



Gambar 4. Diagram Afinitas (*Needs and Likes*)



Gambar 5. Diagram Afinitas (*Other Features*)

3.4. Prototype

Tahap *prototype* merupakan tahap keempat dalam metode *design thinking* yang bertujuan untuk merealisasikan ide solusi ke dalam bentuk awal produk. *Prototype* berfungsi sebagai representasi awal dari sistem yang dirancang untuk mengevaluasi konsep desain sebelum dikembangkan menjadi sistem final. Melalui *prototype*, peneliti dapat mengidentifikasi potensi permasalahan sejak dini serta memperoleh umpan balik langsung dari pengguna, sehingga desain dapat disempurnakan sesuai kebutuhan pengguna.

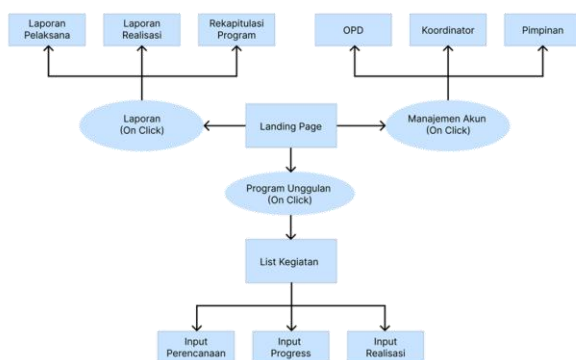
Pada penelitian ini, *prototype* yang dikembangkan berupa rancangan antarmuka *website* pemantauan 11 Program Unggulan Kota Jambi Bahagia yang telah mendukung interaksi dasar antarhalaman. Proses perancangan *prototype* dilakukan melalui beberapa tahapan,

yaitu penyusunan *sitemap*, pembuatan *wireframe*, dan pengembangan *high fidelity prototype*.

a. Sitemap

Sitemap merupakan diagram yang menggambarkan struktur dan hierarki halaman pada *website* pemantauan program. *Sitemap* digunakan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai alur navigasi sistem, memastikan keterkaitan antarhalaman, serta membantu perancangan navigasi yang efisien dan mudah dipahami oleh pengguna.

Pada *prototype website* pemantauan 11 Program Unggulan Kota Jambi Bahagia, *sitemap* dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan berbagai peran pengguna. Halaman utama menampilkan ringkasan informasi program unggulan dan capaian pelaksanaannya. Selanjutnya tersedia halaman pengelolaan data kegiatan oleh OPD pelaksana, halaman pemantauan dan validasi oleh koordinator, serta *dashboard* ringkasan capaian program yang ditujukan bagi pimpinan. Struktur *sitemap* ini menjadi dasar dalam pengembangan tampilan dan alur interaksi sistem.



Gambar 6. Rancangan *Sitemap*

b. Wireframe

Wireframe atau *low fidelity prototype* merupakan rancangan visual awal yang menampilkan struktur dan tata letak elemen antarmuka tanpa detail visual yang kompleks. *Wireframe* berfungsi sebagai kerangka dasar untuk menggambarkan

posisi menu, konten utama, dan alur navigasi sistem.



Gambar 7. *Wireframe*

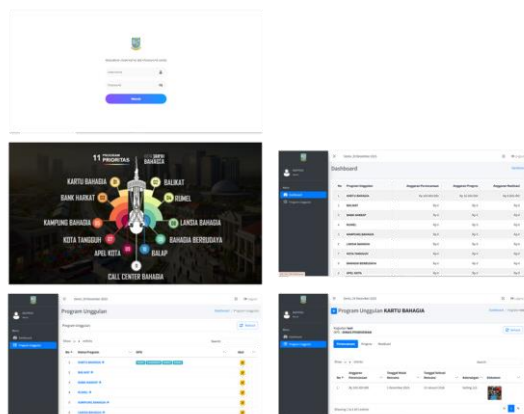
Wireframe prototype website pemantauan program dirancang menggunakan tampilan sederhana dan warna netral untuk memfokuskan perhatian pada fungsi dan struktur sistem. *Wireframe* mencakup rancangan halaman *dashboard*, halaman input dan pembaruan data kegiatan, halaman pemantauan progres program, serta halaman laporan. Tahap ini bertujuan memastikan bahwa alur penggunaan sistem telah sesuai dengan kebutuhan pengguna sebelum masuk ke tahap desain visual yang lebih detail.

c. High Fidelity Prototype

High fidelity prototype merupakan pengembangan lanjutan dari *wireframe* yang menampilkan desain antarmuka secara lebih realistis dan interaktif. *Prototype* ini menyerupai tampilan *website* yang sesungguhnya, dengan penggunaan warna, ikon, tipografi, serta interaksi antarhalaman yang telah disimulasikan.

Pada penelitian ini, *high fidelity prototype* dikembangkan menggunakan aplikasi Figma untuk menggambarkan pengalaman pengguna secara menyeluruh. Setiap halaman *prototype* dilengkapi dengan informasi yang lebih lengkap dan visual yang konsisten, sehingga pengguna dapat merasakan alur pemantauan program secara mendekati kondisi sistem akhir.

Prototype ini digunakan sebagai media evaluasi untuk memastikan bahwa desain antarmuka telah memenuhi kebutuhan pengguna sebelum tahap implementasi sistem.



Gambar 8. *High Fidelity Prototype*

3.5. Testing

Tahap *testing* merupakan tahap akhir dalam metode *design thinking* yang bertujuan untuk mengevaluasi solusi yang telah dirancang melalui pengujian langsung bersama pengguna. Pada tahap ini, sistem diuji dalam kondisi mendekati penggunaan nyata untuk memperoleh umpan balik serta menilai apakah rancangan antarmuka dan fungsi yang disediakan telah sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

Pengujian *prototype website* pemantauan 11 Program Unggulan Kota Jambi Bahagia dilakukan menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ). Metode SEQ digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem berdasarkan persepsi pengguna setelah menyelesaikan setiap tugas yang diberikan. Setelah menyelesaikan skenario pengujian, responden diminta menilai tingkat kemudahan pada skala Likert 1 sampai 7, di mana nilai 1 menunjukkan “sangat sulit” dan nilai 7 menunjukkan “sangat mudah”. Nilai penilaian kemudian diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu nilai rendah (1–4) dan nilai baik (5–7).

Pengujian dilakukan terhadap sembilan responden dengan tujuh skenario tugas yang mencerminkan aktivitas utama dalam *website* pemantauan program. Hasil pengujian SEQ

menunjukkan bahwa seluruh tugas memperoleh nilai rata-rata di atas 5, dengan sebagian besar tugas mencapai nilai di atas 6. Hal ini menandakan bahwa pengguna secara umum menilai *website* pemantauan 11 Program Unggulan Kota Jambi Bahagia mudah digunakan dan dapat dipahami dengan baik.

Tabel 3. Hasil dari pengujian dengan metode SEQ

Task	Responden									Rata2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	6.8	6.6	6.4	6.5	6.3	6.8	6.1	6.3	6.2	6.4
2	6.7	6.8	6.7	7	6.8	6.4	6.4	6.5	6.7	6.7
3	6.4	6.2	6.1	6.8	6.5	6.7	6.3	6.6	6.2	6.4
4	6.8	6.8	6.2	6.9	6.2	6.5	6.8	6.3	6.3	6.5
5	6.2	6.5	5.9	6.1	6.4	6.2	6.3	6.1	5.8	6.2
6	5.9	6.2	6.0	6.4	6.5	6.8	6.4	6.0	6.1	6.3
7	6.5	6.6	5.9	6.3	6.4	6.3	6.8	6.8	6.7	6.5

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka dan alur navigasi *website* telah memberikan pengalaman pengguna yang positif. *Prototype* yang dikembangkan telah memenuhi standar kemudahan penggunaan (*usability*) yang baik, sehingga layak untuk dilanjutkan ke tahap pengembangan dan implementasi sistem.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang menerapkan metode *Design Thinking*, proses perancangan dan pengujian *website* pemantauan 11 Program Unggulan Kota Jambi Bahagia menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan mampu mempermudah pengguna dalam mengakses dan memahami informasi program. Pendekatan iteratif yang berfokus pada pemahaman kebutuhan dan preferensi pengguna memungkinkan terciptanya desain yang berorientasi pada pengguna (*user-centered design*).

Hasil pengujian menunjukkan bahwa pengguna dapat menyelesaikan setiap tugas dengan baik setelah memahami alur kerja sistem. Fitur-fitur utama, seperti pemantauan capaian program, informasi kegiatan, serta akses data pendukung, memperoleh nilai *Single Ease Question* (SEQ) rata-rata di atas 6, yang termasuk dalam kategori baik. Hal ini mengindikasikan bahwa *website* telah memenuhi aspek

kemudahan penggunaan dan kebutuhan pengguna.

Penerapan metode *Design Thinking* yang mencakup tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* terbukti efektif dalam mengidentifikasi permasalahan serta menghasilkan solusi yang sesuai dengan konteks pengguna. Dengan demikian, *website* pemantauan 11 Program Unggulan Kota Jambi Bahagia dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung transparansi, monitoring program, dan pengambilan keputusan, serta memberikan pengalaman pengguna yang optimal bagi seluruh pemangku kepentingan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. N. Islami and M. D. Firmansyah, "Evaluasi UI/UX dari aplikasi ikmas dengan menggunakan metode design thinking dan pengujian pengguna 1) 1,2)," vol. 9, no. 1, pp. 29–38, 2024.
- [2] A. K. Nadhif, D. T. W, M. F. Hussein, and I. S. Widiati, "Perancangan UI / UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking," vol. 7, no. 1, pp. 44–55.
- [3] Y. Syahrul and P. Palcomtech, "Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa BARU," vol. 2, no. 2, pp. 109–117, 2019.
- [4] N. A. Azizah, I. N. Tri, A. Putra, and A. Bendesa, "Analisis Kebutuhan UI / UX Aplikasi Mobile Travel Planner Wonderland Dengan Design Thinking Dan Single Ease Question (SEQ)," vol. 13, no. 2, 2025.
- [5] C. M. Chandra, C. M. Putri, D. R. Theja, S. N. Hakim, and M. R. Pribadi, "Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Femine Menggunakan Metode Design Thinking," no. 2022, pp. 406–412, 2021.
- [6] R. W. Purwitasari, P. Dileon, Y. Nainggolan, N. Rahmawati, and F. D. Adhinata, "Perancangan UI / UX Webinar Booking Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Design Thinking," vol. 8, no. 6, pp. 350–359, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3700.
- [7] P. S. Manajemen, F. Ekonomi, D. A. N. Bisnis, and U. K. Indonesia, "Penerapan design thinking pada sayurbox," vol. 12, no. 1, 2022.
- [8] V. No, J. Hal, D. Anggraini, and D. Hamdani, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan Prototype Sistem Pengelolaan Data Barang," vol. 6, no. 3, pp. 597–607, 2024.
- [9] I. Br, K. Sekali, S. A. Widiyana, S. Informasi, and U. S. Ratulangi, "Perancangan UI / UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking," vol. 2, no. September, pp. 53–64, 2023.