



Perancangan Ulang UI/UX Dengan Figma Pada Website OKE OCE Indonesia Menggunakan Metode Design Thinking

Ahmad Yahya*, Atmoko Nugroho

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Semarang, Semarang
Jl. Soekarno Hatta, RT.7/RW.7, Tlogosari Kulon, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Email: ^{1*}G211210097@student.usm.ac.id, ²atmoko@usm.ac.id

Email Penulis Korespondensi: G211210097@student.usm.ac.id

Submitted: 28/09/2024; Accepted: 07/10/2024; Published: 15/10/2024

Abstrak—Website OK OCE Indonesia berperan sebagai sarana penting dalam mendukung gerakan sosial OK OCE yang bertujuan untuk menciptakan lapangan kerja serta mendorong kemandirian ekonomi melalui pengembangan kewirausahaan. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, serta meningkatnya ekspektasi dan kebutuhan pengguna, ditemukan sejumlah masalah dalam aspek desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada website ini. Masalah utama yang diidentifikasi adalah rendahnya tingkat keterlibatan pengguna akibat desain yang kurang intuitif, sulitnya navigasi, dan tata letak yang tidak mendukung akses informasi secara efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX website OK OCE Indonesia dengan menggunakan metode Design Thinking. Metode ini diterapkan melalui tahapan empati, definisi masalah, ideasi, pembuatan prototipe, hingga pengujian, guna menghasilkan solusi desain yang user-centered dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Hasil sementara dari perancangan ulang ini menunjukkan bahwa desain baru berhasil meningkatkan kualitas pengalaman pengguna, terutama dalam hal kemudahan navigasi, konsistensi visual, serta daya tarik antarmuka. Secara keseluruhan, perubahan ini diharapkan dapat mendukung misi OK OCE dalam memperluas dampak sosialnya dengan lebih efektif, sekaligus berkontribusi pada pengembangan kewirausahaan di Indonesia melalui teknologi digital yang lebih efisien dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat.

Kata Kunci: UI/UX; Figma; OK OCE Indonesia; Design Thinking; Website; Kewirausahaan.

Abstract—The OK OCE Indonesia website plays a crucial role in supporting the OK OCE social movement, which aims to create jobs and promote economic independence through entrepreneurship development. With the advancement of digital technology and the growing expectations and needs of users, several issues have been identified in the interface design and user experience (UI/UX) of this website. The main problems identified are low user engagement due to a less intuitive design, difficult navigation, and a layout that does not support efficient information access. This research aims to redesign the UI/UX of the OK OCE Indonesia website using the Design Thinking method. This method is applied through the stages of empathy, problem definition, ideation, prototyping, and testing, to produce a user-centered and adaptable design solution. Preliminary results from this redesign show that the new design has successfully improved the quality of the user experience, particularly in terms of ease of navigation, visual consistency, and interface appeal. Overall, these changes are expected to better support the mission of OK OCE in expanding its social impact more effectively, while also contributing to entrepreneurship development in Indonesia through more efficient and responsive digital technology.

Keywords: UI/UX; Figma; OK OCE Indonesia; Design Thinking; Website; Entrepreneurship.

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang, kebutuhan pengguna terhadap akses informasi yang cepat dan efisien menjadi semakin meningkat [1]. Website OK OCE Indonesia, yang merupakan platform utama dalam mendukung gerakan sosial OK OCE, memiliki peran krusial dalam memberikan informasi dan mendukung aktivitas kewirausahaan di berbagai daerah [2]. Perbaikan dalam UI/UX sangat penting karena dapat secara langsung mempengaruhi pengalaman pengguna, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas kewirausahaan. Namun, tampilan dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang ada saat ini dirasa belum mampu memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna secara optimal [3]. Masalah ini dapat menghambat keterlibatan pengguna, mengurangi efektivitas interaksi, serta menurunkan kepuasan pengguna terhadap website. Oleh karena itu, perancangan ulang UI/UX pada website ini menjadi sangat penting untuk memastikan keterlibatan pengguna yang lebih baik dan mendukung gerakan OK OCE dalam mencapai tujuan utamanya [4].

Solusi yang diharapkan dari penelitian ini adalah menciptakan desain UI/UX baru untuk website OK OCE Indonesia yang lebih responsif, mudah digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna modern [5]. Dengan menggunakan metode Design Thinking dan platform desain Figma, penelitian ini berupaya menghadirkan pengalaman pengguna yang lebih menarik, efisien, dan memudahkan akses informasi [6], [7]. Metode Design Thinking, yang berfokus pada empati dan pemahaman pengguna, diharapkan dapat menghasilkan solusi yang lebih inovatif dan sesuai dengan harapan pengguna. Desain ulang ini diharapkan dapat mendukung tujuan gerakan OK OCE dalam menciptakan lapangan kerja dan wirausaha baru dengan lebih efektif, serta meningkatkan keterlibatan pengguna pada platform tersebut [8].

Penelitian sejenis yang terkait dengan perancangan UI/UX telah dilakukan sebelumnya tentang pengembangan UI/UX pada website pemerintah daerah menunjukkan bahwa perancangan yang user-centered dapat meningkatkan keterlibatan pengguna [9]. Penelitian lainnya menyebutkan bahwa penerapan metode Design Thinking pada perancangan website UMKM mampu mempermudah pengguna dalam bernavigasi dan menemukan

informasi yang dibutuhkan [10]. Penelitian lain juga menegaskan pentingnya desain yang intuitif dalam meningkatkan kepuasan pengguna pada platform digital kewirausahaan [11].

Dari berbagai penelitian tersebut, dapat diidentifikasi GAP Analysis bahwa meskipun banyak penelitian yang telah membahas pentingnya perancangan UI/UX pada platform digital, masih sedikit yang secara spesifik meneliti penerapan metode Design Thinking pada platform kewirausahaan sosial seperti OK OCE [12]. Dengan meningkatnya kebutuhan akan desain yang adaptif dan responsif, penggunaan Figma sebagai alat desain dalam konteks ini juga menjadi relevan, tetapi belum banyak diangkat dalam penelitian sebelumnya. Selain itu, penggunaan Figma sebagai alat desain dalam konteks ini belum banyak diangkat dalam penelitian sebelumnya, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam bidang ini [13].

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang ulang UI/UX website OK OCE Indonesia dengan harapan meningkatkan pengalaman pengguna, mempermudah akses informasi, serta meningkatkan keterlibatan pengguna dalam platform. Harapan yang ingin dicapai adalah terciptanya sebuah website yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional, mendukung penciptaan wirausaha baru, dan memberikan dampak positif bagi perkembangan ekonomi kerakyatan di Indonesia. Penelitian ini juga bertujuan untuk menyajikan rekomendasi yang dapat diimplementasikan oleh pengelola website dalam meningkatkan layanan kepada pengguna.

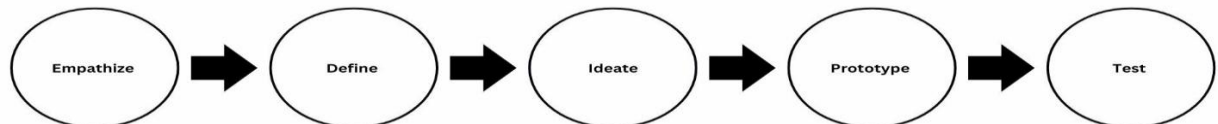
2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Analisa Kebutuhan

Berdasarkan beberapa masalah yang ada pada desain website OK OCE Indonesia, tampilan yang terlalu ramai, tata letak yang berantakan, dan proses pendaftaran anggota yang membingungkan menjadi perhatian utama. Selain itu, desain antarmuka yang sulit dipahami menyulitkan pengguna dalam bernavigasi dan mengakses informasi yang mereka butuhkan. Oleh karena itu, penulis memberikan perbaikan pada desain website OK OCE Indonesia ini menggunakan metode Design Thinking.

2.2 Metode Desain Thinking

Design thinking adalah metode pendekatan yang digunakan sebagai inovasi strategis dalam proses perancangan dan untuk melakukan pendekatan terhadap pengguna melalui proses empati. Design thinking digunakan sebagai metode analisis dengan memahami kebutuhan pengguna dan berfokus pada bentuk, hubungan, perilaku, interaksi, serta emosi manusia untuk menghasilkan solusi yang optimal [14]. Alur Design thinking dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Tahapan Metode Design Thinking [15]

- Empathize**
Proses Empathize adalah kegiatan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara dan observasi kebutuhan pengguna.
- Define**
Define menggambarkan ide atau pandangan pengguna menjadi dasar produk aplikasi yang akan dibuat. Pada tahap ini, dibuat daftar kebutuhan pengguna.
- Ideate**
Ideate menggambarkan solusi yang dibutuhkan dengan melakukan evaluasi bersama tim desain dan menggabungkan kreativitas dari masing-masing desainer aplikasi.
- Prototype**
Proses Prototype mengimplementasikan ide yang sudah didapatkan dari tahapan sebelumnya menjadi sebuah aplikasi dan produk yang dapat diuji coba. Tahapan ini menghasilkan produk jadi dan skenario penggunaan aplikasi.
- Test**
Proses Test merupakan uji coba aplikasi yang sudah jadi dengan melakukan percobaan kepada pengguna. Berdasarkan pengalaman pengguna, didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada.

Penggunaan metode Design Thinking dalam penelitian ini memiliki landasan teori yang kuat. Seperti pada penelitian oleh Suryadana tahun 2023 Design Thinking adalah proses iteratif yang mendorong kolaborasi antar tim dan memastikan bahwa solusi yang dihasilkan adalah hasil dari pemahaman mendalam tentang pengguna dan konteksnya [16]. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu menghasilkan produk yang lebih inovatif dan memenuhi harapan pengguna.

2.3 User Flow

User Flow merupakan diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang menggambarkan rangkaian aktivitas yang terjadi dalam suatu sistem [17]. Diagram ini mengilustrasikan langkah-langkah yang diambil pengguna dari awal hingga akhir dalam menggunakan aplikasi, sehingga memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai interaksi pengguna dengan sistem. Dengan memvisualisasikan alur pengguna, tim pengembang dapat mengidentifikasi setiap langkah dalam proses, mulai dari titik masuk pengguna hingga pencapaian tujuan akhir. Hal ini memungkinkan pengembang untuk menganalisis dan mengoptimalkan setiap langkah, serta memastikan pengalaman pengguna yang lebih baik dalam navigasi sistem [18].

2.4 Wireframe

Wireframe adalah representasi visual awal dari antarmuka pengguna dalam bentuk low-fidelity (Lo-Fi) yang digunakan oleh desainer untuk merencanakan dan menyusun informasi yang akan ditampilkan [19]. Wireframe memberikan gambaran yang jelas tentang struktur dan tata letak antarmuka, termasuk penempatan elemen-elemen penting seperti tombol, gambar, dan konten teks. Dengan menggunakan wireframe, desainer dapat lebih cepat dalam merumuskan ide-ide desain dan melakukan revisi berdasarkan umpan balik awal sebelum memasuki tahap pengembangan lebih lanjut. Penggunaan wireframe juga membantu tim pengembang untuk memastikan bahwa semua elemen penting diperhatikan, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses desain [20]

2.5 Perancangan Desain

Dalam proyek perancangan website OK OCE Indonesia, pendekatan Design Thinking diterapkan sebagai kerangka kerja untuk mengembangkan solusi desain. Proses ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu memahami masalah yang dihadapi pengguna, melakukan ideasi untuk menghasilkan berbagai solusi potensial, merancang sketsa awal, hingga pembuatan prototype yang dapat diuji. Pendekatan ini mendorong kolaborasi yang intensif antara tim desain dan pengguna untuk menciptakan solusi yang relevan dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik. Dalam proses perancangan, aplikasi Figma digunakan sebagai alat bantu untuk menciptakan desain interaktif dan prototype, yang memungkinkan tim untuk melakukan iterasi desain berdasarkan umpan balik pengguna secara langsung.

a. Context Diagram

Di dalam sistem aplikasi Ok Oce Indonesia, terdapat 2 aktor yang berperan dalam sistem tersebut, yaitu admin dan user/pelaku usaha. Admin bertugas untuk mengelola data, melakukan perbaikan dan memelihara sistem yang ada di website Ok Oce Indonesia. Sedangkan user/pelaku usaha memiliki peran penting di dalam sistem aplikasi Ok Oce Indonesia. User atau pelaku usaha memiliki data diri untuk login, yang nantinya akan digunakan sebagai inputan ke dalam sistem agar user maupun masyarakat umum dapat menggunakan website ini [21]. Data tersebut sudah dikelola sebelumnya oleh seorang admin. Adapun peran user maupun masyarakat umum dalam website ini, yaitu user/pelaku usaha dapat melihat informasi-informasi seputar Ok Oce Indonesia. Context Diagram untuk website tersebut dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Context Diagram Website OK OCE Indonesia

b. Use Case Diagram

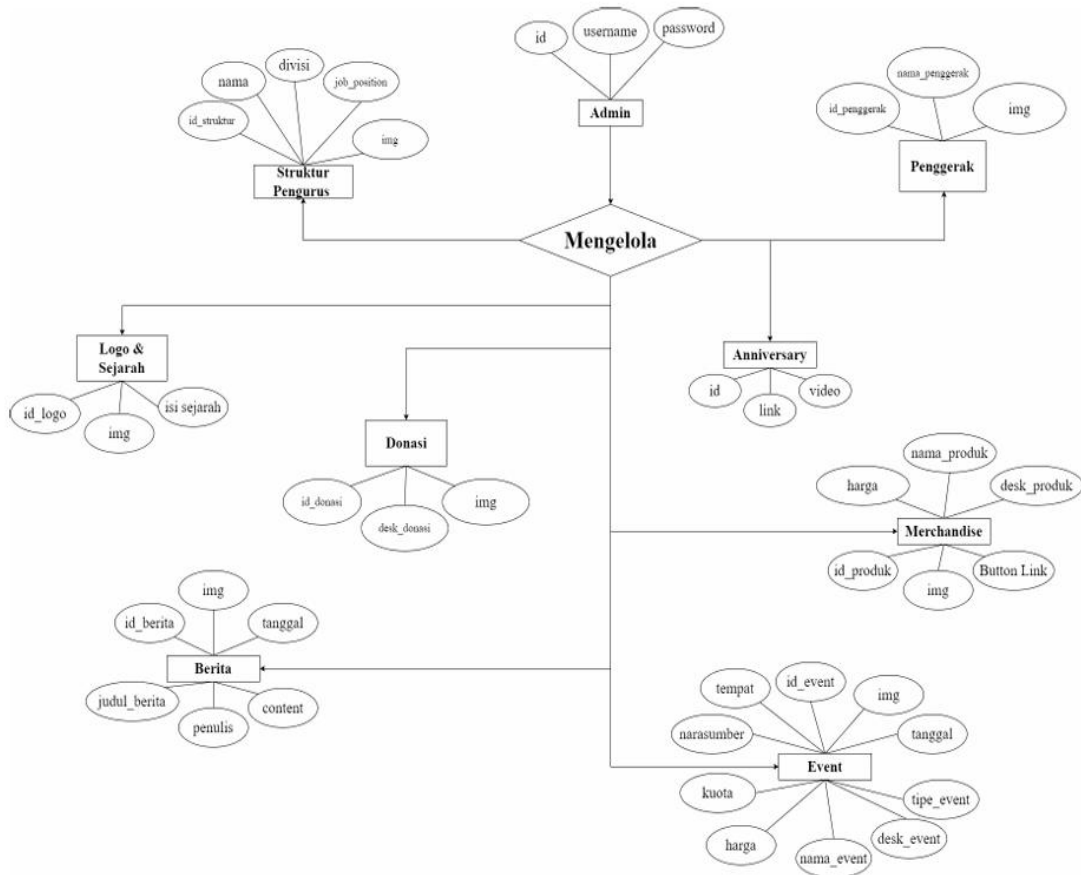
Use Case Diagram untuk website OK OCE Indonesia menggambarkan interaksi antara pengguna dengan berbagai fitur utama yang disediakan, seperti melihat informasi program, mendaftar, menghubungi tim, dan mengunduh dokumen. Diagram ini membantu dalam memahami alur penggunaan dan memastikan semua kebutuhan pengguna dapat terpenuhi dengan efektif [22]. Use Case Diagram yang menggambarkan interaksi pengguna dengan berbagai fitur utama, seperti melihat informasi program, mendaftar, dan menghubungi tim, dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Use Case Diagram Website OK OCE Indonesia

c. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) untuk Ok Oce menggambarkan hubungan antara berbagai entitas dalam sistem, seperti Admin, User, Donasi, Berita, dan Event [23]. Admin memiliki peran utama dalam menambah dan mengelola informasi pada entitas seperti Struktur, Logo dan Sejarah, Penggerak, Donasi, Berita, Event, Merchandise, dan Anniversay. Setiap entitas berinteraksi dengan User, yang dapat mengakses informasi, melakukan donasi, membaca berita, mengikuti event, dan membeli merchandise. Relasi antar entitas ini mencerminkan bagaimana data dipertukarkan dan dikelola dalam sistem, memastikan bahwa setiap komponen terhubung secara efektif untuk mendukung fungsi dan tujuan Ok Oce dalam memfasilitasi kegiatan sosial dan ekonomi. ERD yang menjelaskan hubungan antar entitas dalam sistem ini dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Entity Relationship Digaram Website OK OCE Indonesia

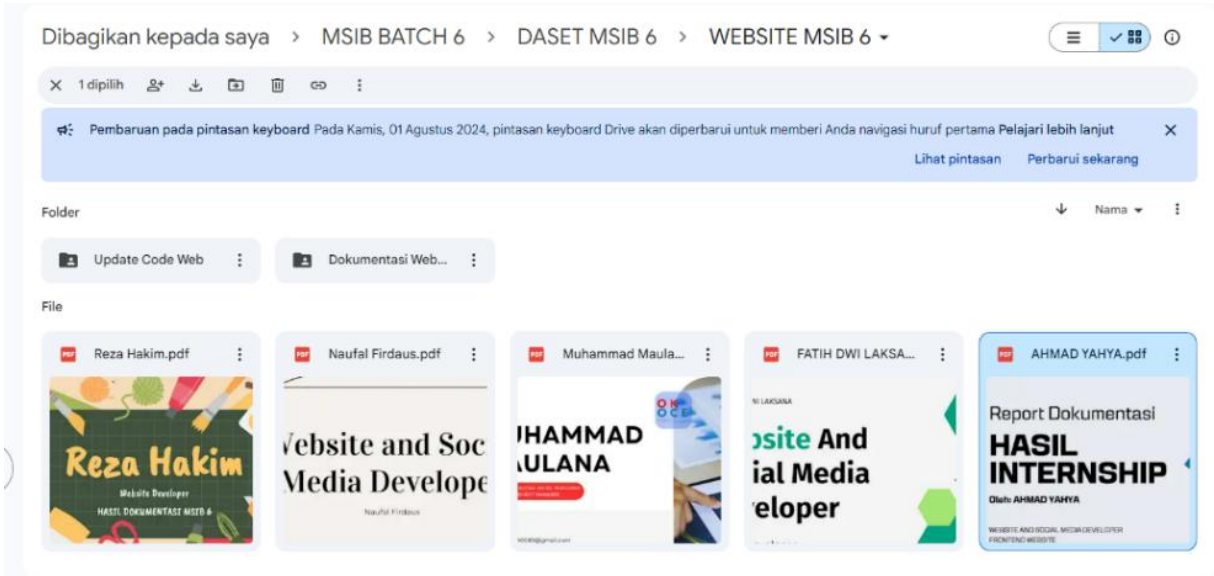
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Proses Redesain Website OK OCE

Dalam pembuatan Redesain Website OK OCE, penulis menggunakan Design Thinking sebagai pendekatan dan juga menggunakan aplikasi Figma untuk mendesain website OK OCE. Design Thinking merupakan sebuah metodologi yang memberikan pendekatan berbasis solusi yang akan memecahkan sebuah permasalahan. Design Thinking sangat berguna untuk mendapatkan solusi dan ide sebanyak mungkin agar dapat memudahkan pengguna. Ada 5 tahapan Design Thinking yaitu:

3.1.1 Empathize

Pada tahap Empathize dilakukan kegiatan mencari atau research kebutuhan serta kendala apa saja yang dialami oleh user yang sudah mencoba website ok.oce.id sebelum dilakukan perubahan. Dalam menemukan informasi dan data-data dibutuhkan dilakukan dengan cara berdiskusi dan membuat laporan masing-masing anggota divisi Data Riset. Adapun beberapa catatan yang diberikan oleh perwakilan dari pihak OK OCE yaitu desain yang dibuat harus menonjolkan produk dari OK OCE, menunjukkan kelebihan dan keuntungan yang didapat saat memilih jasa OK OCE, serta penjelasan agar calon customers mengerti. Selain itu, desain juga harus dibuat lebih minimalis dengan penggunaan warna yang minim dan sederhana, serta mudah dipahami oleh pengguna. Laporan diskusi dari divisi Data dan Riset ini dapat dilihat pada gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Laporan diskusi divisi Data dan Riset

3.1.2 Define

Define untuk mengidentifikasi beberapa permasalahan utama yang dihadapi oleh pengguna website OK OCE sebelum dilakukan perubahan. Berdasarkan hasil diskusi dan laporan dari anggota divisi Data Riset, dapat di definisikan tujuan utama untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan fokus pada:

- a. Memperjelas informasi produk dari OK OCE untuk meningkatkan pemahaman pengguna.
- b. Mengoptimalkan navigasi situs untuk memudahkan pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan.
- c. Menyederhanakan tampilan dan penggunaan warna agar lebih minimalis dan mudah dipahami oleh pengguna.

3.1.3 Ideate

Pada tahap ideate, tim fokus pada pemilihan dan pengelompokan ide, serta memilih solusi terbaik yang telah dianalisis pada tahap define. Designer diminta untuk mengumpulkan sebanyak mungkin ide desain berdasarkan solusi yang telah diidentifikasi. Salah satu teknik yang digunakan adalah Crazy 8, di mana tim membuat delapan desain tampilan dasar dalam waktu singkat untuk menghasilkan berbagai ide kreatif sebagai landasan awal. Hasil dari teknik Crazy 8 ini dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Crazy 8 Website OK OCE Indonesia

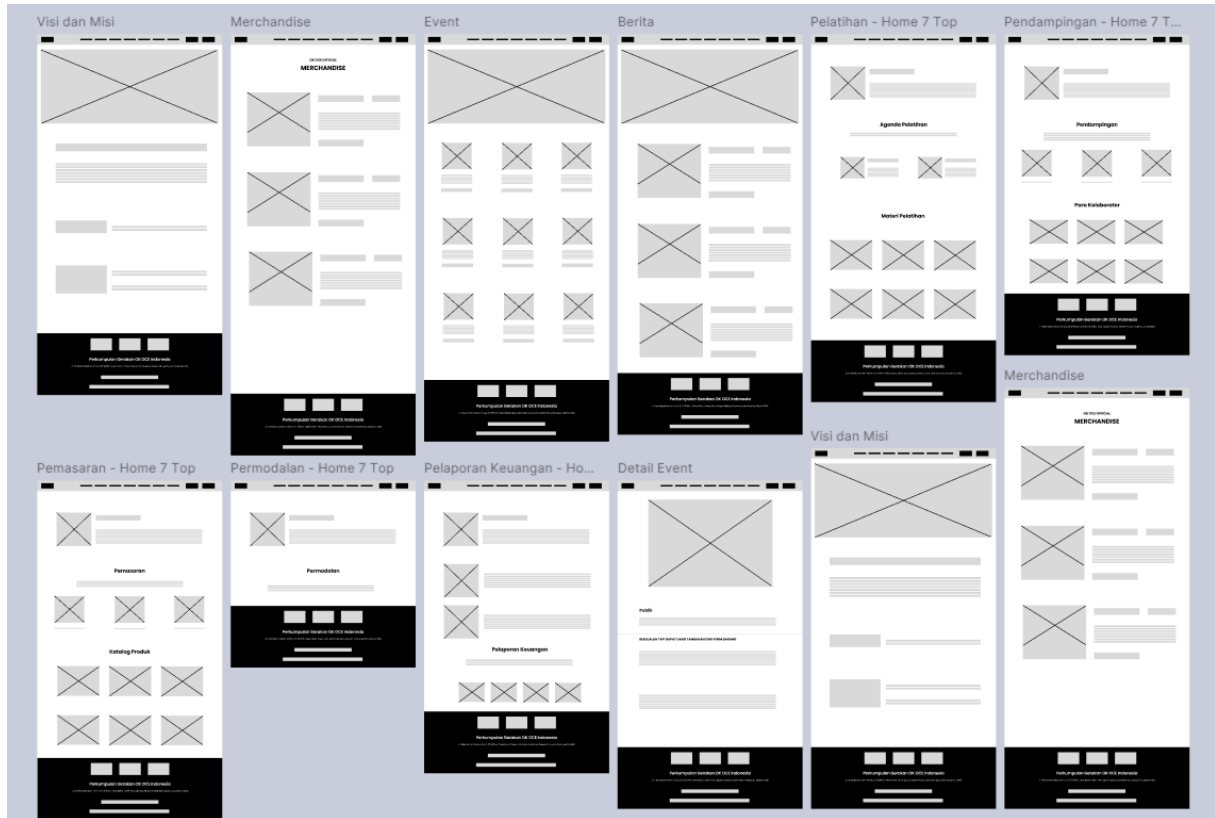
Ide	Deskripsi
Halaman Utama Minimalis	Menggunakan 3 warna dasar (Merah, Biru, putih)
Navigasi Lengkap	Tedapat Fitur Pendaftaran dan Login
Fokus pada Testimoni	Gambar dan kutipan dari anggota yang puas
Halaman Produk Interaktif	Deskripsi produk lengkap dan menarik
Integrasi Media Sosial	Tautan ke akun media sosial OK OCE
FAQ	Halaman FAQ mudah diakses dari menu utama
Halaman Tentang Kami yang Menarik	Foto tim dan cerita di balik OK OCE yang di susun rapi dan jelas.
Peta Lokasi Usaha	Peta interaktif yang menunjukkan lokasi usaha anggota OK OCE

Tabel 1 di atas menampilkan delapan ide desain yang dihasilkan dari metode Crazy 8 untuk website OK OCE Indonesia. Setiap ide dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna, seperti Halaman Utama Minimalis dengan warna dasar yang menarik, Navigasi Lengkap untuk akses fitur penting, serta Fokus pada Testimoni untuk membangun kepercayaan. Selain itu, Halaman Produk Interaktif menawarkan deskripsi produk yang menarik, Integrasi Media Sosial memudahkan koneksi, dan FAQ memberikan informasi cepat. Halaman Tentang Kami yang Menarik menyajikan foto tim, sementara Peta Lokasi Usaha membantu pengguna menemukan lokasi anggota OK OCE dengan mudah.

3.1.4 Wireframe

Wireframe adalah sketsa model desain yang mendekati tampilan final, tetapi masih dalam bentuk yang sederhana. Pada wireframe, tata letak dan konten dari desain sudah terlihat jelas, namun warna dan gambar ilustrasi belum dimasukkan. Wireframe digunakan oleh desainer sebagai panduan agar desain tetap konsisten dan sesuai dengan

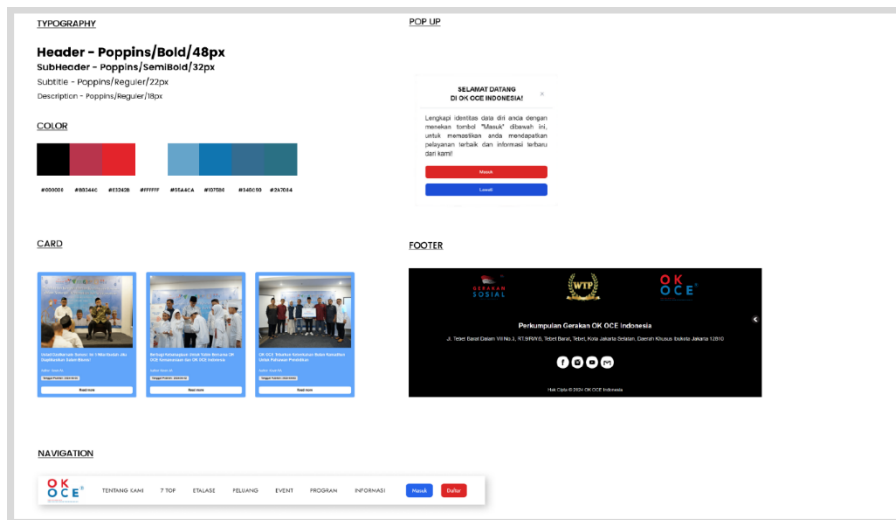
tema yang diinginkan tanpa perubahan yang signifikan. Gambar 6 di bawah ini menunjukkan wireframe untuk website baru yang dirancang agar memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif.



Gambar 6. Wireframe Website Baru

3.1.5 Styleguide

Styleguide berisi komponen-komponen seperti warna, font, icon, logo, button, dan header yang digunakan dalam pembuatan desain. Styleguide membantu desainer dengan menyediakan komponen-komponen ini secara lengkap, sehingga memudahkan dalam proses desain. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang elemen-elemen yang diterapkan, gambar 7 di bawah ini menyajikan styleguide dari website OK OCE yang mencakup berbagai komponen desain yang digunakan.

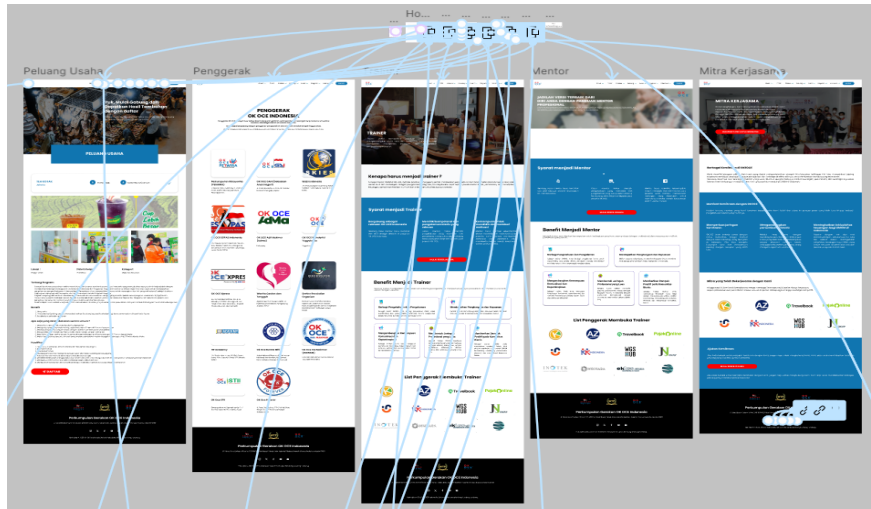


Gambar 7. Styleguide Website OK OCE

3.1.6 Prototype

Prototype digunakan untuk menghubungkan satu frame ke frame lainnya, sehingga saat desain dijalankan, pengguna dapat mengakses dan berinteraksi di dalamnya seperti pada sebuah website yang sesungguhnya. Gambar

8 di bawah ini menunjukkan prototype dari website OK OCE yang dirancang untuk memberikan pengalaman interaktif kepada pengguna.



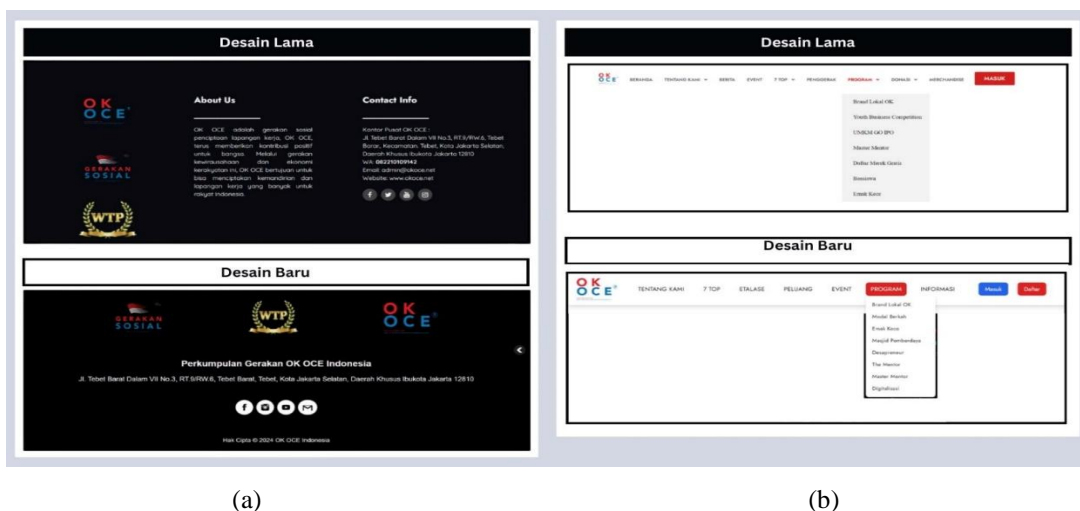
Gambar 8. Prototype

3.1.7 Test

Setelah selesai membuat UI Desain, langkah selanjutnya adalah melakukan User Research. Pada tahap terakhir dari proses Design Thinking, yaitu testing, desain yang telah dibuat di Figma dikembangkan menjadi sebuah website frontend yang berfungsi penuh. Penulis kemudian melakukan presentasi langsung dengan penguji dari OK OCE.

3.2 Hasil Rancang Ulang Website OK OCE

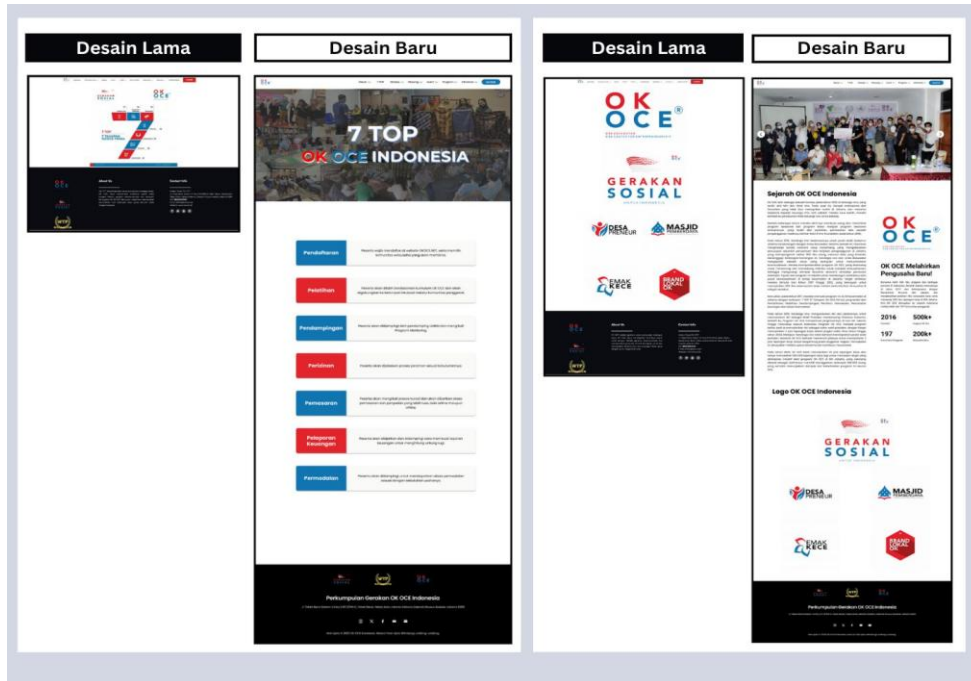
Dalam pembuatan proyek di Website OK OCE Indonesia, pendekatan Design Thinking digunakan dalam perancangan penelitian dan pembuatan desain. Proses ini mencakup berbagai tahap, mulai dari pembuatan desain hingga pembuatan prototype. Proyek ini memanfaatkan aplikasi Figma sebagai alat bantu untuk merancang desain. Gambar 9 di bawah ini memperlihatkan perbandingan antara desain lama dan desain baru untuk footer (a) dan header (b), yang menunjukkan perubahan dan perbaikan yang dilakukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.



Gambar 9. Footer (a) dan Header (b)

Gambar 9 di atas menunjukkan perbandingan antara desain lama dan desain baru untuk footer dan header website OK OCE. Pada footer, desain baru memperlihatkan logo perusahaan yang diletakkan di atas, sementara pada desain lama, logo berada di samping kiri. Selain itu, elemen seperti "About Us", "Kontak", dan "Sosmed" pada footer baru ditempatkan di bawah logo, meningkatkan struktur dan memudahkan pengguna dalam menemukan informasi penting. Sedangkan pada header, desain baru menghapus beberapa menu seperti Beranda, Berita, Pengerak, dan Donasi, serta menambahkan menu baru seperti Peluang dan Informasi, bersama dengan tombol daftar. Perubahan ini bertujuan untuk menyederhanakan navigasi dan meningkatkan aksesibilitas bagi pengguna, memastikan pengalaman yang lebih efisien saat menjelajahi website. Gambar 10 dibawah ini

menampilkan perbandingan antara desain lama dan desain baru, yang memperlihatkan perubahan signifikan pada tampilan halaman 7 TOP (a) dan logo Sejarah (b).

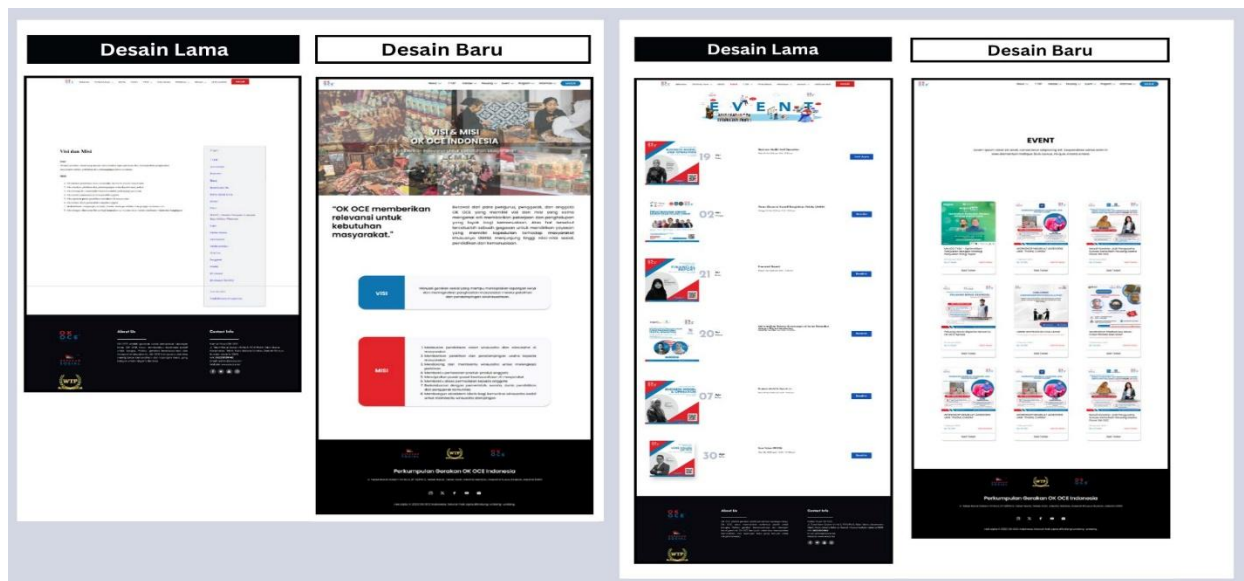


(a)

(b)

Gambar 10. Halaman 7 Top (a) dan Logo Sejarah (b)

Gambar 10 diatas menampilkan perbandingan antara desain lama dan baru untuk halaman 7 TOP dan Logo Sejarah. Pada halaman 7 TOP, desain lama terletak di bagian atas dan menunjukkan tampilan sederhana, sedangkan desain baru di bagian bawah menampilkan banner besar dengan judul "7 TOP OK OCE INDONESIA," bersama enam kategori program yang jelas (Pendaftaran, Pelatihan, Pendampingan, Perizinan, Pemasaran, Pelaporan Keuangan, Permodalan). Hal ini memudahkan navigasi pengguna dan memberikan kesan yang lebih profesional melalui penggunaan warna cerah dan elemen visual. Di halaman Logo dan Sejarah, gambar di bagian atas menampilkan desain lama, sementara bagian bawah menunjukkan desain baru yang mencakup elemen hero, informasi tentang sejarah berdirinya OK OCE Indonesia, dan progres yang telah dicapai. Perubahan ini bertujuan untuk memberikan konteks yang lebih mendalam dan informasi yang lebih lengkap kepada pengunjung mengenai organisasi tersebut. Gambar 11 di bawah ini menampilkan tampilan Halaman Visi Misi (a) dan Event (b) pada website OK OCE.



(a)

(b)

Gambar 11. Halaman Visi Misi (a) dan Event (b)

Gambar 11 memperlihatkan perbandingan antara desain lama dan baru untuk halaman Visi Misi dan Event. Pada halaman Visi Misi, desain lama yang terletak di bagian atas menunjukkan tampilan yang kurang menarik, sedangkan desain baru di bagian bawah menambahkan elemen hero serta penjelasan visi misi yang disajikan dalam kolom. Hal ini dirancang untuk memberikan tampilan yang lebih menarik dan memudahkan pemahaman mengenai visi dan misi organisasi. Sementara itu, pada halaman Event, gambar di bagian atas menampilkan desain lama, sedangkan di bagian bawah, desain baru mengadopsi elemen grid yang menampilkan acara dalam kotak-kotak seragam, lengkap dengan informasi singkat, gambar, dan tombol call-to-action yang jelas. Perubahan ini bertujuan untuk mempermudah pengunjung dalam melihat dan mengakses informasi mengenai berbagai acara dengan lebih cepat dan efisien.

3.3 Hasil Kuisisioner

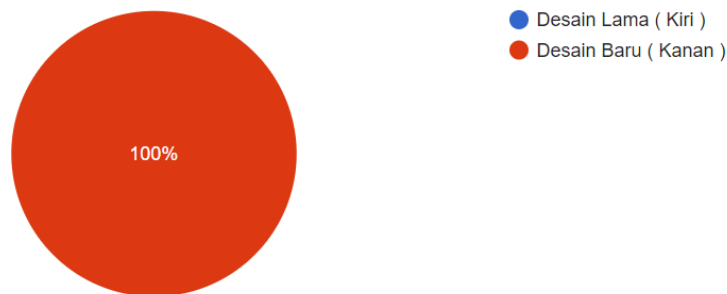
Untuk melakukan penelitian terhadap desain yang sudah dibuat, penyebaran kuisisioner online dilakukan untuk membandingkan desain lama dan desain baru. Responden disajikan gambar desain lama dan desain baru, lalu diminta untuk mengamati setiap detail dari kedua desain tersebut. Pada akhir kuisisioner, responden diminta untuk memilih desain mana yang lebih baik dari segi kemudahan penggunaan, efisiensi, estetika visual, kesesuaian warna, keterbacaan teks, dan tata letak navigasi. Kuisisioner ini telah diisi oleh 23 responden. Gambar 12 di bawah ini menunjukkan hasil dari kuisisioner yang telah diisi oleh para responden, memberikan gambaran yang jelas mengenai preferensi mereka terhadap desain yang telah disajikan. Adapun hasil dari kuisisioner tersebut adalah sebagai berikut.

Setelah melihat 2 desain yaitu **Desain Lama (Kiri)** dan **Desain Baru (Kanan)** diatas.



Menurut anda desain manakah yang memiliki desain yang bagus dan baik serta efektif saat digunakan ? Jelaskan alasannya

23 jawaban



Gambar 12. Hasil Kuisisioner

Gambar 12 Hasil Kuisisioner menampilkan hasil survei mengenai preferensi desain antarpengguna. Setelah membandingkan dua desain, yaitu Desain Lama (Kiri) dan Desain Baru (Kanan), seluruh responden (23 jawaban) memilih Desain Baru sebagai desain yang lebih baik dan efektif untuk digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa Desain Baru dianggap lebih menarik dan fungsional, mungkin karena tata letak yang lebih intuitif, estetika yang modern, atau kemudahan navigasi yang lebih baik dibandingkan dengan Desain Lama. Keputusan mayoritas ini menandakan pentingnya umpan balik pengguna dalam pengembangan desain. Tabel 2 Hasil Kuisisioner dibawah ini menampilkan rinciannya dan detailnya, memberikan gambaran yang lebih jelas tentang pendapat dan preferensi pengguna terhadap kedua desain tersebut.

Tabel 2. Hasil Kuisisioner

Pekerjaan	Nama/Asal Instansi	Alasan Memilih Desain Baru
Pelajar/ Mahasiswa	-	Desain Baru/kanan karena segi tampilan menarik, mudah dipahami (singkat padat & jelas)
Pelajar/ Mahasiswa	Universitas Negeri Malang	Menurut saya, desain baru (Kanan) lebih baik dan efektif karena tampilannya lebih modern dan menarik secara visual, dengan penggunaan warna dan font yang konsisten. Desain baru juga menawarkan tata letak yang lebih intuitif dan mudah dinavigasi, serta responsif di berbagai perangkat. Konsistensi elemen visual di seluruh situs juga memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan profesional.
Pelajar/ Mahasiswa	Universitas Bakrie	Design baru atau design kedua lebih bagus dan menarik serta data-data terkait OKOCE lebih efektif dan rapih



Pekerjaan	Nama/Asal Instansi	Alasan Memilih Desain Baru
Pelajar/ Mahasiswa	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa	Desain 2, tampilan lebih terlihat menarik, tidak monoton dan jelas.
Pelajar/ Mahasiswa	Universitas Athena	Lebih gacor
Tidak ingin menyebutkan	-	Karena lebih menarik dan tata letaknya lebih rapi serta terstruktur
Pelajar/ Mahasiswa	Universitas Pendidikan Indonesia	Tampilan lebih jelas serta tidak berantakan dan penggunaan warna konsisten. Item mudah dipahami
Pelajar/ Mahasiswa	Universitas Padjadjaran	desain baru lebih nyaman untuk dipandang mata dari segi pemilihan warna, layout, dan penempatan fitur
Pelajar/ Mahasiswa	Universitas Singaperbangsa Karawang	Desain kanan lebih user friendly, artinya pengguna lebih mudah untuk mengoperasikan websitenya. Selain itu, desain yang kanan memiliki tampilan yang clean karena element nya tidak bertumpuk seperti pada halaman desain yang kiri.
Pelajar/ Mahasiswa	Universitas Pembangunan Jaya	Karena tata letaknya terlihat lebih rapi sehingga mudah dipahami
Pelajar/ Mahasiswa	Universitas Esa Unggul	Alasan saya adalah lebih terstruktur dan paduan warnanya sesuai dan tidak terlihat membosankan
Pelajar/ Mahasiswa	Universitas Islam Al Ihya Kuningan	Kenapa saya memilih desain 2? karena desain 2 desain nya lebih user friendly dan visual penglihatan nya lebih dapet
Pelajar/ Mahasiswa	Universitas Ary Ginanjar	Desain baru, lebih tertata dan sangat mudah di pahami
Pelajar/ Mahasiswa	UNJ	Tertata rapi dan enak di baca.
Pengurus/ Mitra OK OCE	OK OCE	Karena lebih interaktif dan user friendly
Pelajar/ Mahasiswa	Unpad	lebih user friendly
Pelajar/ Mahasiswa	Universitas Islam Sultan Agung	Desain ke 2 Karena tampilan yang elegan dan tidak membosankan mata
Pelajar/ Mahasiswa	Universitas Trisakti	desain baru lebih enak dan liat dan terlihat user friendly dan warna tidak mencolok mata
Pelajar/ Mahasiswa	Institut Teknologi Sumatera	menurut saya desain yang baru lebih responsif dan lebih bagus dilihat
Pelajar/ Mahasiswa	Untirta	Lebih jelas dibaca dan warna nya jg tidak terlalu mencolok
Pelajar/ Mahasiswa	Politeknik Negeri Ketapang	Lebih menarik
Pelajar/ Mahasiswa	Universitas Brawijaya	menurut saya pribadi saya lebih memilih design 2 karena kombinasi warna serta tulisannya terlihat clean dan rapi
Pelajar/ Mahasiswa	Politeknik Negeri Lhokseumawe	Lebih menarik dan tidak terlalu banyak warna yang terlibat di tampilan nya serta ada penjelasan untuk 7 top Ok OCE yang di mana menjadi nilai penting saat masuk dalam bagian ok oce

Berdasarkan hasil evaluasi dari 23 responden, semuanya, dengan presentase 100%, memilih desain baru (kanan) sebagai desain yang lebih baik dan efektif. Alasan utama yang dikemukakan adalah tampilan yang lebih menarik, modern, dan user-friendly, serta tata letak yang lebih rapi dan mudah dipahami. Penggunaan warna dan font yang konsisten, serta responsivitas pada berbagai perangkat, juga menjadi faktor yang mendukung preferensi terhadap desain baru. Desain ini dianggap lebih profesional dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain baru website OK OCE Indonesia telah berhasil meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Semua pengguna yang memberikan umpan balik, dengan persentase 100%, menyatakan bahwa desain baru jauh lebih baik dibandingkan dengan desain lama. Desain yang lebih modern dan menarik secara visual, ditunjang oleh penggunaan warna yang konsisten dan palet yang harmonis, menciptakan tampilan yang lebih profesional. Tata letak yang rapi dengan elemen visual yang terstruktur, termasuk ikon yang jelas, font yang mudah dibaca, dan gambar yang relevan, tidak hanya meningkatkan daya tarik visual tetapi juga memudahkan pengguna dalam memahami konten. Selain itu, kemudahan navigasi juga meningkat secara signifikan. Dengan tata letak yang lebih intuitif dan menu navigasi yang jelas, pengguna dapat menemukan informasi yang mereka butuhkan dengan lebih cepat dan mudah.



REFERENCES

- [1] M. Danuri, “Perkembangan dan transformasi teknologi digital,” *Jurnal ilmiah infokam*, vol. 15, no. 2, 2019.
- [2] R. Mardjono, L. Narindro, A. S. Qamar, S. Sari, A. Maulana, and I. Jubaidah, “Pemberdayaan UMKM Komunitas OK OCE Menggunakan Media Digital,” *Abdimas Universal*, vol. 4, no. 1, pp. 49–58, 2022.
- [3] O. Solihin and Y. Mogot, “Mengoptimalkan Konten Website Desa untuk Informasi yang Lebih Baik,” *Jurnal Media Pengabdian Komunikasi*, vol. 3, no. 1, pp. 320–333, 2023.
- [4] P. Annisa and E. Wartiningih, “Analisis Implementasi Program OK OCE Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Binaan (Studi Kasus Pada Warung Nasi Jamblang Ikhlas, Rawamangun, Jakarta Timur),” *Jurnal Administrasi Profesional*, vol. 1, no. 01, pp. 30–37, 2020.
- [5] A. P. Hadi, A. Zainudin, and N. D. Setiawan, “Pemanfaatan Metode AIDA Dalam Desain Website Sebagai Media Promosi Produk Pada UMKM,” *Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer*, vol. 13, no. 2, pp. 1–6, 2021.
- [6] G. Karnawan, “Implementasi user experience menggunakan metode design thinking pada prototype aplikasi cleanstic,” *Jurnal Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, pp. 61–66, 2021.
- [7] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, vol. 10, no. 2, pp. 208–219, 2020.
- [8] N. Yuliani, H. Tunafiah, S. R. Sampurnaningsih, J. Andriani, and D. Erawati, “analisis penerapan strategi business model canvas (bmc) pada komunitas kuliner STII-OK OCE untuk tumbuh dan bangkit lebih kuat di era digitalisasi,” *Ikraith-ekonomika*, vol. 5, no. 3, pp. 148–160, 2022.
- [9] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, and Y. Fernando, “Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung),” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, pp. 179–184, 2022.
- [10] H. Dafitri, E. Panggabean, N. Wulan, A. J. Lubis, S. Khairani, and A. P. Humaira, “Pelatihan Pembuatan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe dengan Aplikasi Figma: Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM,” *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, vol. 3, no. 2.2, pp. 1972–1980, 2023.
- [11] A. Saehan, K. Kusmanto, S. Suryadi, and T. H. Pohan, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Promosi Produk UMKM,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gemilang (JPMG)*, vol. 3, no. 2, pp. 44–48, 2023.
- [12] B. M. Izzati, A. A. N. Fajrillah, R. A. A. Saputri, I. T. Oktavian, and L. A. Widyastri, “IT Blueprint Design Using TOGAF ADM to Support Digital Transformation at UMKM,” *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, vol. 4, no. 3, pp. 404–417, 2020.
- [13] R. Pramudita, R. W. Arifin, A. N. Alfian, N. Safitri, and S. D. Anwariya, “Penggunaan aplikasi figma dalam membangun ui/ux yang interaktif pada program studi teknik informatika stmik tasikmalaya,” *Jurnal buana pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021.
- [14] S. Soedewi, A. Mustikawan, and W. Swasty, “Penerapan metode design thinking pada perancangan website umkm kirituhuci,” 2022.
- [15] E. Susanti, E. Fatkhayah, and E. Efendi, “Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking,” 2019.
- [16] A. Suryadana, D. Sasongko, and S. Nugroho, “Penerapan Metode Design Thinking dalam Website Waste4Change untuk Mengoptimalkan Fitur Pengiriman Sampah,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 3, pp. 820–830, 2023.
- [17] A. Nurseptaji, A. Arey, F. Andini, and Y. Ramdhani, “Implementasi Metode Waterfall Pada Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan,” *Jurnal Dialektika Informatika (Detika)*, vol. 1, no. 2, pp. 49–57, 2021.
- [18] C. Ravelino and Y. A. Susetyo, “Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design,” *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, vol. 7, no. 1, pp. 121–129, 2023.
- [19] A. A. Ifandi and T. C. Kusumandyoko, “PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA PENGEMBANGAN ANTARMUKA APLIKASI KESEHATAN HEWAN,” *BARIK*, vol. 5, no. 1, pp. 68–80, 2023.
- [20] *dicoding.com*, “Apa itu Wireframe? Perbedaan Wireframe, Mockup, dan Prototype,” *dicoding.com*. Accessed: Jul. 19, 2024. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/wireframe-adalah/>
- [21] M. S. Novendri, A. Saputra, and C. E. Firman, “Aplikasi inventaris barang pada mts nurul islam dumai menggunakan php dan mysql,” *lentera dumai*, vol. 10, no. 2, 2019.
- [22] T. Arianti, A. Fa’izi, S. Adam, and M. Wulandari, “Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language),” *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022.
- [23] Z. F. Azzahra and A. D. Anggoro, “Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram dalam Perancangan Database Sebuah Literature Review,” *INTECH (Informatika dan Teknologi)*, vol. 3, no. 1, pp. 8–11, 2022.