

# Optimalisasi Antarmuka Pengguna Situs Web cidahucampingground.com dengan Metode Design Thinking

<sup>1</sup>Erlangga Fajar Ramadhan, <sup>2</sup>Ardhi Feisal Wijauanto, <sup>3</sup>Erna Daniati

<sup>1,2,3</sup> Sistem Informasi, Universitas Nusantara PGRI Kediri  
E-mail: <sup>1</sup>[ferlanga1922@gmail.com](mailto:ferlanga1922@gmail.com), <sup>2</sup>[ardhifeisalwijayanto@gmail.com](mailto:ardhifeisalwijayanto@gmail.com),  
<sup>3</sup>[ernadaniati@unpkediri.ac.id](mailto:ernadaniati@unpkediri.ac.id)

**Penulis Korespondens : Erna Daniati**

**Abstrak**—Antarmuka pengguna (UI) yang optimal pada situs web cidahucampingground.com diperlukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna (UX). Penelitian ini mengoptimalkan UI menggunakan metode Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) guna memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang intuitif. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung secara online, kemudian dianalisis untuk merancang prototipe berbasis Figma. Hasil awal setelah pengamatan menunjukkan bahwa navigasi, estetika, dan fungsionalitas situs kurang optimal. Temuan membuktikan bahwa Design Thinking efektif untuk meningkatkan kualitas UI, sehingga berpotensi meningkatkan kepuasan pengunjung. Penelitian diharapkan mampu menginspirasi untuk pengembangan UI/UX situs pariwisata yang berorientasi pada pengguna.

**Kata Kunci**— Optimalisasi Antarmuka Pengguna, Design Thinking, Situs Web, Cidahu Camping Ground, Bhumi Cantigi, User Experience.

**Abstract**— *An optimal user interface (UI) on the cidahucampingground.com website is needed to improve user experience (UX). This study optimizes the UI using the Design Thinking method (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) to understand user needs and design intuitive solutions. Data was collected through direct online observation, then analyzed to design a Figma-based prototype. Initial results after observation showed that the navigation, aesthetics, and functionality of the site were less than optimal. The findings prove that Design Thinking is effective in improving the quality of the UI, thus potentially increasing visitor satisfaction. The study is expected to inspire the development of UI/UX for user-oriented tourism sites.*

**Keywords**— User Interface Optimization, Design Thinking, Website, Cidahu Camping Ground, Bhumi Cantigi, User Experience.

This is an open access article under the CC BY-SA License.



## I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah mengubah cara masyarakat memperoleh informasi, termasuk di bidang pariwisata. *Website* kini menjadi media utama untuk mempromosikan tempat-tempat wisata, seperti Cidahu *Camping Ground*.<sup>[1]</sup> Namun, tampilan antarmuka pengguna (*UI*) yang kurang memadai dapat merusak pengalaman pengguna (*UX*), menurunkan minat kunjungan,

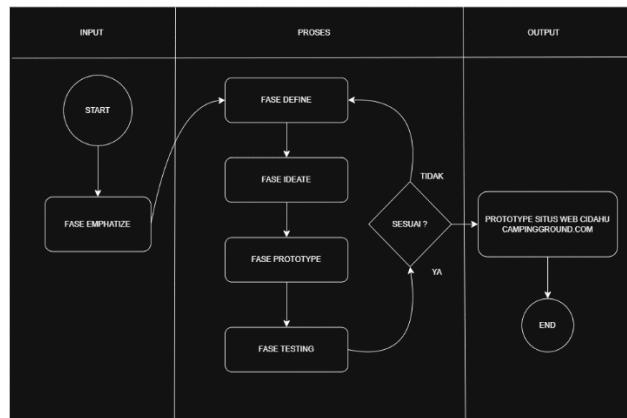
dan berakibat pada menurunnya jumlah wisatawan. Hasil survei awal menunjukkan bahwa pengguna mengalami kesulitan dalam navigasi dan merasa tampilan situs *cidahucampingground.com* kurang menarik.[2] Temuan ini menunjukkan perlunya perbaikan desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna.[3]. *Metode Design Thinking* dipilih sebagai pendekatan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Pendekatan ini merupakan metode inovatif yang berpusat pada kebutuhan manusia, di mana *desainer* berperan dalam menyatukan aspek kebutuhan pengguna, teknologi, serta tujuan bisnis.

Fokus utama dari metode ini adalah menemukan solusi atas suatu permasalahan melalui pendekatan yang berorientasi pada permasalahan itu sendiri. Dengan memanfaatkan perspektif pengguna melalui pengalaman dan antarmuka yang mereka alami, masukan langsung dari pengguna dikumpulkan guna menilai kualitas suatu produk, terutama dalam konteks situs web.[4]. Telah dilakukan penelitian sebelumnya oleh beberapa peneliti terkait metode *Design Thinking*. pada tahun 2023, penelitian dilakukan oleh Muhamad Arabi Rizki Angkotasan,dkk. Dengan judul “Desain User Interface Dan User Experience Prototype Mobile Learning Menggunakan Metode *Design Thinking*”[5]. Pada tahun 2024, penelitian dilakukan oleh Riky Aprilianto,dkk. Dengan judul “Perancangan Ulang Ui/Ux Pada Website Guruinovatif.Id By Hafecs Menggunakan Metode *Design Thinking*”.[6]. Pada tahun 2022, penelitian dilakukan oleh Cahya Sonny Surachman,dkk. Dengan judul “Implementasi Metode *Design Thinking* Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in”.[7]

## II. METODE

### A. Prosedur pengembangan

Dalam proses pengembangan desain UI/UX untuk situs web pariwisata, metode *Design Thinking* digunakan karena mampu menawarkan solusi yang lebih menyeluruh dan relevan dengan preferensi serta kebutuhan pengguna. Data yang diperoleh dari pengguna kemudian diolah dan diubah menjadi rancangan awal dalam bentuk prototype desain.



Gambar 1. Prosedur pengembangan

Menurut David Kelley dan Tim Brown yang merupakan pendiri IDEO, metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan*

Test.[8] Penjelasan masing-masing tahap berdasarkan ilustrasi pada Gambar 1 adalah sebagai berikut:

**a. Tahap Empathize**

Tahap ini merupakan proses awal pengumpulan data melalui observasi langsung terhadap pengguna dan konteks penggunaan. Tujuannya adalah untuk menggali ide-ide awal dalam membangun desain antarmuka situs web promosi pariwisata [cidahucampingground.com](http://cidahucampingground.com).[9]

**b. Tahap Define**

Pada tahap ini, data yang dikumpulkan dari tahap *Empathize* dianalisis untuk merumuskan masalah utama yang dihadapi pengguna. Hasil dari tahap ini mencakup user persona, user scenario, serta user journey map, yang menjadi dasar dalam proses selanjutnya.[10]

**c. Tahap Ideate**

Tahap ini berfokus pada pengembangan ide-ide kreatif untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi. Di sini, proses berpikir logis dan inovatif diterapkan untuk menghasilkan konsep, kerangka berpikir, dan rancangan sistem awal.[11]

**d. Tahap Prototype**

Pada tahap *Prototype*, dilakukan perwujudan ide menjadi bentuk nyata berupa rancangan antarmuka pengguna. Semakin rinci dan fungsional rancangan ini, semakin baik untuk dijadikan acuan pengembangan akhir. Komponen yang dirancang juga perlu bersifat *reusable* agar dapat digunakan kembali sesuai kebutuhan (Wicak dkk., 2023). Data dari pengguna akan sangat berguna untuk memastikan prototype sesuai harapan mereka[12].

**e. Tahap Testing**

Tahap akhir adalah *Testing*, yaitu proses pengujian prototype yang telah dibuat. Tujuannya adalah mendapatkan masukan dari pengguna untuk evaluasi lebih lanjut. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan metode *USE Questionnaire*, yang mengacu pada standar ISO 9421[13]. Kuesioner ini menilai 3 aspek utama: kegunaan (*usefulness*), kemudahan penggunaan (*ease of use*), dan kemudahan belajar (*ease of learning*).

## **B. Membuat Kuesioner Aspek Usability Testing**

Pengembangan survei untuk penelitian ini difokuskan pada kegunaan, yang berupaya menilai seberapa efektif pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi. Penilaian menggunakan pendekatan Kuesioner USE, yang mencakup tiga area utama: kegunaan, kemudahan belajar dan kegunaan. Survei yang telah disiapkan, yang dirinci dalam Tabel berikut ini, kemudian diberikan kepada evaluator untuk mengevaluasi setiap pernyataan yang disertakan.[14]

## Kuesioner pernyataan usability test

Tabel 1. Usability testing

	Pernyataan
<i>Usefulness</i>	1. Website ini membantu saya merencanakan kegiatan camping dengan lebih baik 2. Informasi di website ini relevan dengan kebutuhan saya sebagai camper 3. Website ini menyediakan fitur yang berguna (booking, info lokasi, dll) 4. Website ini membantu saya membuat keputusan lebih cepat terkait camping
<i>Easy of use</i>	1. Navigasi website ini mudah dan intuitif 2. Navigasi website ini mudah dan intuitif 3. Layout dan tampilan halaman mudah dimengerti 4. Saya bisa kembali ke halaman sebelumnya tanpa kebingungan 5. Tampilan menu dan ikon mudah dikenali 6. Saya bisa mengakses semua fitur tanpa hambatan teknis
<i>Easy of learning</i>	1. Saya memahami cara menggunakan website ini dalam waktu singkat 2. Saya tidak perlu bantuan untuk memahami fitur utama website ini 3. Saya langsung merasa nyaman dengan tampilan dan alurnya 4. Petunjuk atau label di dalam website ini jelas dan membantu

$$\begin{aligned}
 \text{Interval} &= \frac{100}{\text{skalalikert}} \\
 &= \frac{100}{4} \\
 &= 25
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan rumus interval diperoleh skor kategori kelayakan pengujian *usability* tersebut pada tabel dibawah ini.

$$\text{Skor Presentase} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata}}{\text{skor maksimal}}$$

Tabel 2. Kualifikasi & Range

Kualifikasi	Range
Sangat tidak setuju	0 - 25%
Tidak setuju	26 - 50%
Setuju	51 - 75%
Sangat setuju	76 - 100%

Setelah itu, *evaluator* diberikan kuesioner yang berisi pernyataan-pernyataan terkait uji kegunaan, seperti yang ditunjukkan pada Tabel pernyataan *usability test* diatas, untuk diisi. Untuk melengkapi kuesioner, peneliti memilih 14 evaluator untuk berpartisipasi sebagai responden. Dengan menggunakan rumus yang diberikan pada Rumus skor persentase, persentase setiap respons dihitung setelah data diolah dari hasil yang telah diperoleh.[15]

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Fase Emphasize

Tahap *Emphasize* merupakan langkah awal dalam proses perancangan *prototype* situs web *cidahucampingground.com*. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data melalui kuesioner yang disebarluaskan kepada calon pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan, hambatan (*pain*), serta harapan (*gain*) mereka terhadap situs web.

Tabel 3. Tanya Jawab Responden

Pertanyaan	Responden (Calon Customer)
Apakah anda mengetahui situs web pemasaran wisata lokal?	Mengetahui
Apakah anda pernah mengunjungi situs web wisata lokal?	Pernah
Fitur atau hal apa yang perlu ada namun belum tersedia dari situs web wisata lokal yang sudah ada?	Tampilan UI yang dapat menarik calon pengunjung untuk berwisata, homepage kurang informatif dan terlalu banyak postingan seperti website berita, kurangnya optimalisasi tempat pemesanan
Fitur apa yang anda suka dari situs web wisata lokal yang sudah ada?	Tidak ada

Dari hasil kuesioner tersebut, ditemukan beberapa permasalahan utama, yaitu: tampilan situs yang kurang menarik untuk ukuran website promosi wisata alam lokal, halaman utama (*homepage*) yang tidak cukup informatif dan dipenuhi oleh terlalu banyak konten, serta fitur pemesanan produk atau jasa yang belum dioptimalkan. Oleh karena itu, dibutuhkan langkah-langkah optimalisasi untuk mengatasi masalah-masalah ini, dengan tujuan meningkatkan efisiensi proses bisnis serta menarik minat lebih banyak calon pelanggan.

### b. Fase Define

Pada tahap *define*, dilakukan penelitian mendalam mengenai kebutuhan dan sifat pengguna untuk menyusun representasi pengguna secara terstruktur. Fase ini memiliki peranan krusial dalam menciptakan solusi teknologi yang inovatif dan berfokus pada pengguna. Hasil dari tahap ini meliputi pembuatan *user persona*, *user scenario*, dan *user journey map*, yang masing-masing menggambarkan profil pengguna ideal, interaksi pengguna dengan sistem, serta alur keseluruhan pengalaman pengguna. Dengan mengidentifikasi elemen-elemen tersebut, tim pengembang dapat memperoleh pemahaman *kontekstual* yang mendalam, sehingga mendukung desain sistem yang *fleksibel*, *relevan*, dan mampu memenuhi kebutuhan yang ada di lapangan.

## 1. User Persona

Gambar menunjukkan detail biografi singkat pengguna dan pains gains dari pengguna.



*Gambar 1. User persona*

## 2. User Scenario

Ilham Hadi Saputro, seorang pecinta petualangan yang sering melakukan wisata alam, turing motor, dan camping. Ia ingin merencanakan kegiatan camping bersama komunitasnya menggunakan website *Cidahu Camping Ground*, tetapi merasa tampilan UI kurang menarik dan fitur pemesanan tidak optimal. Maka dari itu Ilham memberikan saran yang mungkin dapat diperbaiki untuk keberlanjutan bisnis yang lebih optimal dan lebih efisien.

## 3. User Journey map

STAGE	TASK LIST	TOUCHPOINT	OPPORTUNITES
<b>Kesadaran</b>	Mencari informasi tentang camping	Media sosial, forum, blog, mesin pencari	Meningkatkan SEO dan konten informatif
<b>Pertimbangan</b>	Mengunjungi website Cidahu Camping Ground	Website Cidahu Camping Ground	Mendesain ulang UI agar lebih menarik
<b>Pemesanan</b>	Mencoba melakukan pemesanan	Form pemesanan di website	Memperbaiki proses pemesanan
<b>Persiapan</b>	Mempersiapkan perlengkapan camping	Website (panduan) dan checklist pribadi	Menyediakan panduan persiapan dan checklist
<b>Pengalaman</b>	Melakukan camping bersama komunitas	Lokasi camping, fasilitas	Meningkatkan fasilitas dan aktivitas komunitas
<b>Umpam Balik</b>	Memberikan saran dan umpan balik	Form umpan balik di website atau email	Menyediakan fitur umpan balik yang responsif

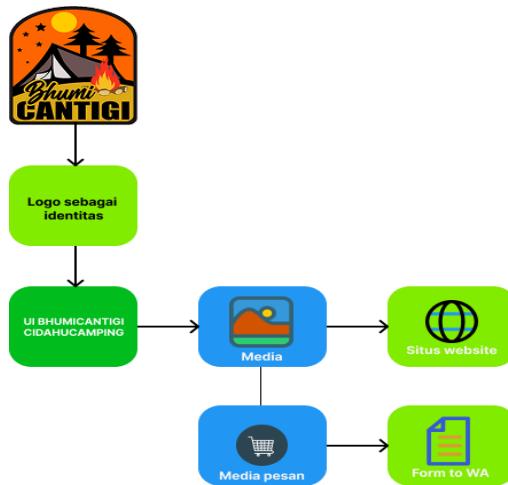
*Gambar 2. User Journey map*

Gambar 2 merupakan *user journey map* yang berguna untuk memahami kebutuhan user dalam berinteraksi dengan antarmuka baru yang akan dioptimalkan.

### c. Fase Ideate

## 1. Mind Mapping

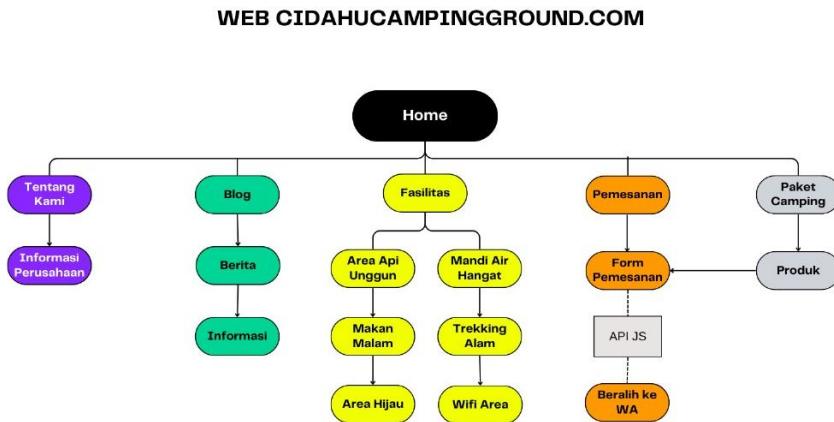
Gambar dibawah ini merupakan mind mapping dari *prototype* optimalisasi khusus pada situs *cidahucampingground.com* yang bertujuan untuk mengelola informasi dan mempermudah konsep dalam memahami desain *user interface* yang akan dibuat.



Gambar 3. Mind Mapping

## 2. Architecture Information

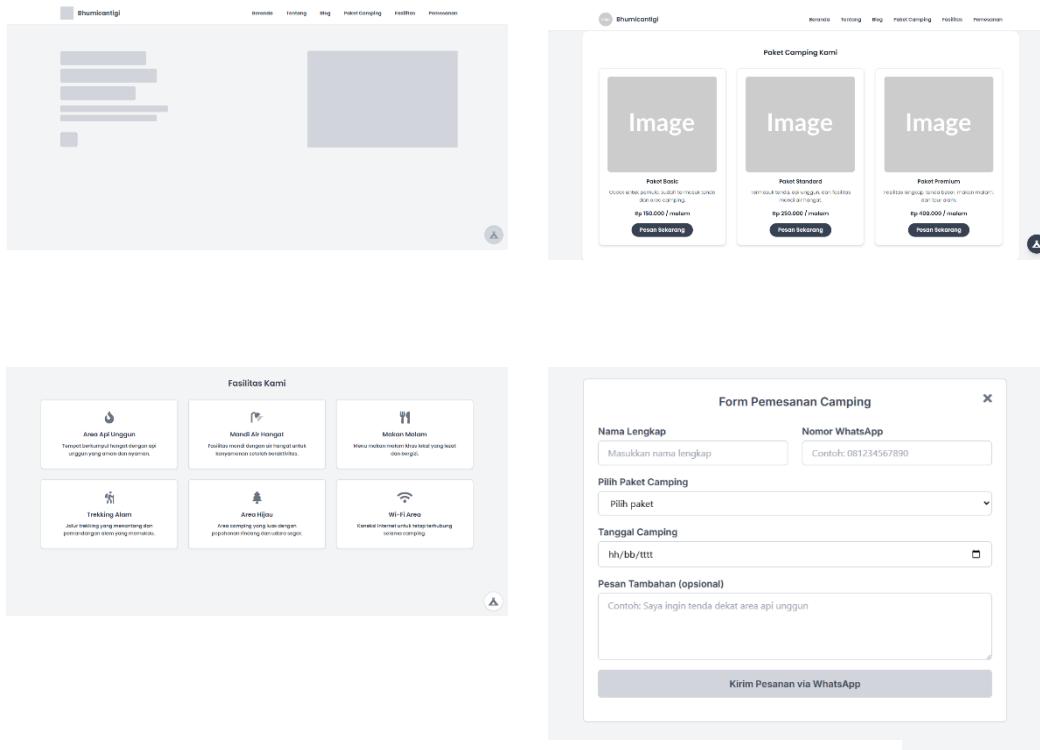
Gambar 6 merupakan *Architecture Information* dari *prototype* situs web cidahucamping yang bertujuan untuk mengelola data informasi menjadi struktur yang sistematis dan mempermudah user untuk memahami sebuah informasi.



Gambar 4. Architecture Information

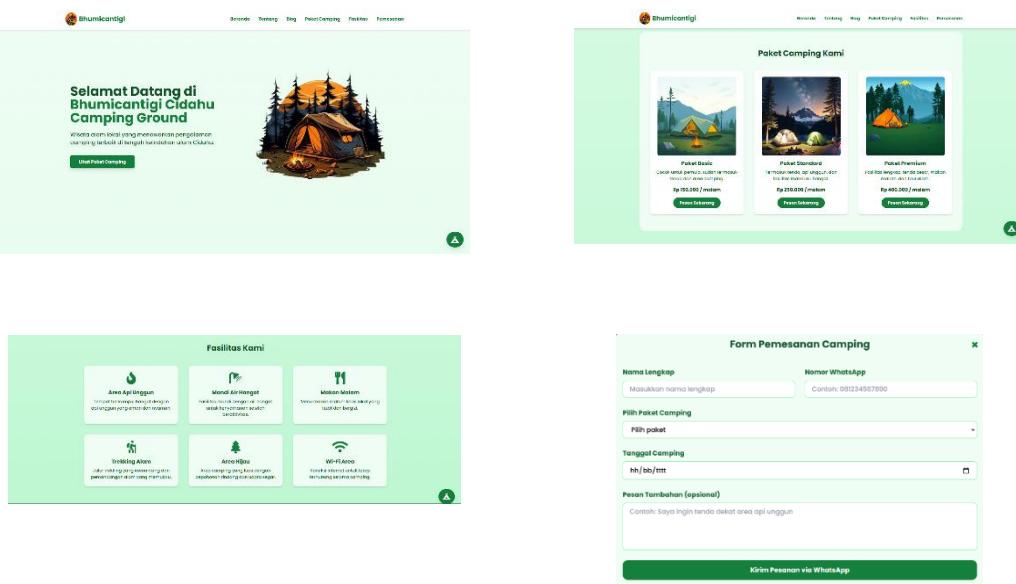
## d. Fase Prototype

### Wireframe



Gambar 5. Wireframe

### High-Fidelity



Gambar 6. High fidelity

d. Fase ~~Desain~~

Pada tahap ini, pengujian kegunaan dievaluasi menggunakan pendekatan Kuesioner *USE*. Prosedur pengujian melibatkan total 11 peserta, dan temuan perhitungan menggunakan data yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Tabel USE *Questionnaire*

No	Pernyataan	Skor Responden	Skor Max	%
1	P1	38	40	95%
2	P2	38	40	95%
3	P3	36	40	90%
4	P4	33	40	83%
5	P5	34	40	85%
6	P6	39	40	98%
7	P7	39	40	98%
8	P8	36	40	90%
9	P9	36	40	90%
10	P10	35	40	88%
11	P11	33	40	83%
12	P12	32	40	80%
13	P13	34	40	85%
14	P14	35	40	88%

Langkah berikutnya adalah menghitung persentase nilai dari setiap aspek dalam pengujian kegunaan menggunakan alat *USE Questionnaire*. Aspek yang dianalisis terdiri dari *Usefulness*, *Ease of Use*, dan *Ease of Learning*. Hasil perhitungan dari masing-masing aspek tersebut ditampilkan dalam tabel di bawah ini.

Aspek	Skor Responden	Skor maksimal	%
Usefulness	142	176	81%
Ease Of Use	219	264	83%
Ease Of Learning	136	176	77%

#### IV. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas antarmuka pengguna pada situs web *cidahucampingground.com* dengan menerapkan pendekatan *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahap: *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Melalui tahapan tersebut, kebutuhan pengguna berhasil diidentifikasi dan dijadikan dasar dalam merancang solusi antarmuka yang lebih intuitif dan ramah pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe yang dikembangkan mendapatkan penilaian positif berdasarkan pengujian menggunakan *USE Questionnaire*. Nilai rata-rata dari aspek kegunaan, kemudahan penggunaan, dan kemudahan belajar berada di atas 80%. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan *Design Thinking* efektif dalam menghasilkan desain UI/UX yang meningkatkan pengalaman pengguna dan mendukung tujuan promosi digital destinasi wisata.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Bayu Pratiwi and G. Satya Nugraha, “REDESIGN UI PADA TAMPILAN WEBSITE DINAS PARIWISATA KOTA MATARAM (UI Redesign On The Appearance Of The Mataram City Tourism Department Website).” [Online]. Available: <http://begawe.unram.ac.id/index.php/JBTI/>
- [2] Y. Iskandar, A. Lattu, and M. A. Pemana, “SISMATIK (Seminar Nasional Sistem Informasi dan Manajemen Informatika) Universitas Nusa Putra, 12 Agustus 2023.”
- [3] J. Sosial Humaniora Terapan Jurnal Sosial Humaniora Terapan and K. PELANGGAN KEPUASAN PELANGGAN Ngurah Rangga Wiwesa, “USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN,” 2021.
- [4] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, “Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, Jul. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [5] M. Arabi, R. Angkotasan, A. W. Murdiyanto, A. Himawan, and F. Syahruddin, “Desain User Interface Dan User Experience Prototype Mobile Learning Menggunakan Metode Design Thinking Metode Design Thinking,” 2023. [Online]. Available: <http://ejournal.unjaya.ac.id/index.php/Teknematika/>
- [6] R. Aprilianto, H. J. Setyadi, and P. P. Widagdo, “PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE GURUINOVATIF.ID BY HAFecs MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UI/UX REDESIGN ON THE GURUINOVATIF.ID WEBSITE BY HAFecs USING DESIGN THINKING METHOD,” 2024.
- [7] C. S. Surachman, M. Riyanto Andriyanto, C. Rahmawati, and P. Sukmasetya, “Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in.”
- [8] “Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi,” 2019, doi: 10.35138/organu.
- [9] M. Tombeng and J. Yuan Mambu, “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Kaki Lima.”
- [10] “560-Gallery PDF-2873-2-10-20221129”.
- [11] I. Adhiya Adha *et al.*, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI OGAN LOPIAN DISKOMINFO PURWAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 7, no. 1, 2023.
- [12] A. Wicak Milbar Gamas *et al.*, “JURNAL INFORMATIK Edisi ke-19,” 2023.
- [13] M. Kediri *et al.*, “Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi) 832 Analisis Usability Testing Pada Website Halo,” Online, 2023.
- [14] A. K. Lestari *et al.*, “Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi) 220 Implementasi Usability Testing Pada Website RS Baptis Kediri Dengan Use Questionnaire,” Online, 2023.
- [15] V. Margaretha, R. Firliana, and M. N. Muzaki, “PERANCANGAN UI/UX WEBSITE CAMPAIGN DAN MANAJEMEN TRANSAKSI BANK SAMPAH RAHAYU,” 2024.