

Redesain UI/UX Website VIX Studio dengan Metode Design Thinking

Muamar Khadafi

Universitas Bina Sarana Informatika
Jl. Kramat Raya No 98, Jakarta Pusat, Indonesia

e-mail korespondensi: 17210407@bsi.ac.id

Submit: 24-09-2025 | Revisi: 08-10-2025 | Terima: 12-10-2025 | Terbit online: 17-10-2025

Abstrak - Kualitas pengalaman pengguna (*user experience*) memiliki peran penting dalam menentukan efektivitas suatu website sebagai media layanan digital. Website VIX Studio dinilai belum optimal dalam hal tampilan visual, navigasi, serta kemudahan akses informasi, sehingga berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna melalui proses perancangan ulang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Penelitian dilakukan melalui lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi terhadap pengguna untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang mereka hadapi. Berdasarkan temuan tersebut, penulis merancang solusi desain yang berfokus pada penyederhanaan navigasi, peningkatan konsistensi visual, dan penambahan fitur interaksi. Prototipe yang dikembangkan diuji menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* serta *usability testing* berbasis platform Maze. Hasil pengujian menunjukkan peningkatan skor SUS menjadi 81, yang termasuk dalam kategori *excellent*, sehingga membuktikan bahwa penerapan metode *Design Thinking* efektif dalam meningkatkan kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta kepuasan pengguna terhadap website VIX Studio.

Kata Kunci: UI/UX, Pengalaman Pengguna, *Design Thinking*, Usability, VIX Studio

Abstracts - *User experience quality plays a crucial role in determining the effectiveness of a website as a digital service medium. The VIX Studio website was considered suboptimal in terms of visual appearance, navigation, and accessibility of information, which affected user satisfaction. This study aimed to enhance user experience quality through the redesign of the user interface (UI) and user experience (UX) using the Design Thinking approach. The research was conducted through five main stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through interviews and observations to identify the main problems encountered by users. Based on these findings, the author developed design solutions focusing on simplifying navigation, improving visual consistency, and adding interactive features. The developed prototype was evaluated using the System Usability Scale (SUS) method and usability testing through the Maze platform. The results showed an increase in the SUS score to 81, categorized as excellent, demonstrating that the implementation of the Design Thinking method effectively improved usability, visual appeal, and overall user satisfaction with the VIX Studio website.*

Keywords: UI/UX, User Experience, *Design Thinking*, Usability, VIX Studio

1. Pendahuluan

Website merupakan platform digital yang berfungsi sebagai media komunikasi, informasi, dan interaksi antara perusahaan dengan pengguna. Dalam era digital, website tidak hanya menjadi wajah utama perusahaan di dunia maya, tetapi juga merepresentasikan identitas merek serta pusat informasi bagi pelanggan, mitra, dan audiens lainnya[1]. Seiring perkembangan teknologi, perubahan tren desain, serta preferensi pengguna, website perlu diperbarui agar tetap relevan dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Upaya redesign menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas tampilan, navigasi, dan fungsionalitas sebuah website[2].

Seiring perkembangan teknologi, tren desain, serta perubahan preferensi pengguna, kebutuhan untuk memperbarui website menjadi semakin mendesak. Website yang tidak dikelola dengan baik dapat mengurangi kenyamanan pengguna dalam menavigasi informasi, menurunkan kredibilitas perusahaan, dan bahkan menghambat konversi pengunjung menjadi pelanggan. Oleh karena itu, *redesign* website merupakan langkah strategis untuk memastikan platform digital tetap relevan serta mampu menghadirkan nilai tambah bagi perusahaan maupun pengguna. Dari definisi di atas dapat ditegaskan bahwa redesign merupakan suatu kegiatan perubahan atau merancang kembali dengan tujuan tertentu yang berakibat untuk kemajuan[3]



VIX Studio merupakan perusahaan kreatif yang bergerak di bidang desain digital, termasuk layanan UI/UX, ilustrasi, dan branding. Namun, hasil observasi awal terhadap website resmi VIX Studio menunjukkan bahwa kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan survei awal terhadap 10 responden pengguna website, sebanyak 68% menyatakan kesulitan dalam menemukan informasi layanan, 54% merasa tata letak website kurang intuitif, dan 60% menilai tampilan visual belum konsisten dengan identitas merek perusahaan. Selain itu, hasil usability testing awal menggunakan System Usability Scale (SUS) menunjukkan skor rata-rata 58, yang termasuk dalam kategori “marginally acceptable”. Tampilan sistem yang menarik secara visual mudah digunakan, dan responsif tidak hanya meningkatkan kepuasan pelanggan, tetapi juga memperkuat keterlibatan pengguna dengan produk[5]

Metode Design Thinking dipilih dalam penelitian ini karena mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara mendalam sekaligus menghasilkan solusi yang inovatif dan tepat sasaran. Proses Design Thinking terdiri dari lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test, yang saling berkesinambungan untuk menciptakan solusi desain yang efektif[6]. Melalui pendekatan ini, penelitian difokuskan pada peningkatan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna situs web VIX Studio sehingga mampu memberikan navigasi yang lebih mudah, tampilan yang menarik, serta mendukung tujuan bisnis perusahaan.

Design Thinking merupakan pendekatan desain berbasis solusi yang berpusat pada manusia, bertujuan memahami kebutuhan pengguna, merumuskan masalah, serta mengembangkan ide-ide inovatif. Tahapannya meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan test. Proses iteratif ini memungkinkan perbaikan berkelanjutan agar solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan memastikan setiap permasalahan pengguna memiliki kemungkinan solusi yang bisa dikembangkan lebih lanjut[7].

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan ulang website VIX Studio yang modern, user-friendly, dan relevan dengan kebutuhan target pengguna. Secara khusus, penelitian ini menitikberatkan pada peningkatan keterlibatan pengguna, penyampaian informasi layanan, serta optimalisasi peran website sebagai sarana promosi, komunitas, dan edukasi digital[8]. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat mendukung efektivitas website dalam memperkuat identitas perusahaan sekaligus meningkatkan konversi pengunjung menjadi klien.

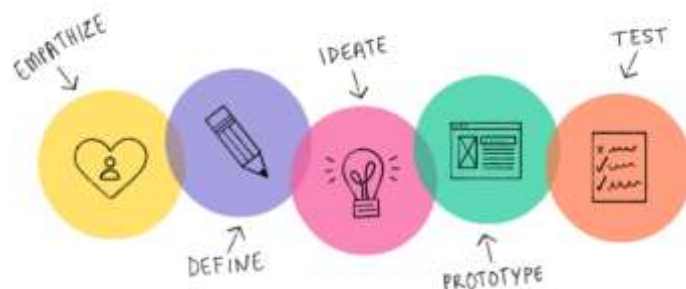
Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi VIX Studio dalam meningkatkan efektivitas website sebagai media promosi, portofolio, dan pusat informasi digital. Secara akademis, penelitian ini berkontribusi pada literatur pengembangan UI/UX dengan menerapkan metode *Design Thinking* pada konteks *website redesign*. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan solusi praktis bagi perusahaan, tetapi juga memberikan nilai tambah dalam memperkaya kajian ilmiah mengenai pendekatan berbasis pengguna dalam perancangan antarmuka digital.

2. Metode Penelitian

2.1 Design Thinking

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Design Thinking yang berfokus pada sebuah pendekatan berbasis solusi untuk memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi permasalahan yang kompleks, serta menghasilkan gagasan inovatif yang relevan. Pendekatan ini berorientasi pada manusia (human-centered design) dengan menempatkan pengalaman pengguna sebagai fokus utama dalam setiap proses perancangan.

Metode Design Thinking dikembangkan oleh Stanford d.school dan populer digunakan dalam bidang desain, teknologi, serta inovasi bisnis karena sifatnya yang iteratif dan kolaboratif. Proses ini mendorong perancang untuk melihat permasalahan dari sudut pandang pengguna secara mendalam sebelum menentukan solusi yang tepat. Tahapannya meliputi lima fase utama, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Sebagai metodologi desain, *Design Thinking* terbukti mampu membantu menyelesaikan masalah serta mendorong terciptanya inovasi baru[9]. Dengan tahapan yang terstruktur dan berulang, metode *Design Thinking* memungkinkan proses *redesign* website VIX Studio dilakukan secara sistematis, berbasis data pengguna, serta menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih intuitif dan berorientasi pada pengalaman pengguna.



Gambar 1. Proses Design Thinking

Proses penelitian mengacu pada lima tahapan utama dalam Design Thinking, yaitu:

2.1.1 Empathize

Tahap Empathize adalah langkah awal untuk memahami perspektif dan kebutuhan pengguna terkait masalah yang dihadapi[10]. Pada tahap ini, peneliti berupaya menempatkan diri dari sudut pandang pengguna agar dapat mengidentifikasi kesulitan, harapan, serta motivasi mereka ketika berinteraksi dengan sistem atau produk yang diteliti. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis melakukan beberapa metode seperti perencanaan riset, observasi langsung, serta wawancara mendalam guna memperoleh data yang relevan dan akurat.

2.1.2 Define

Peneliti mengidentifikasi masalah serta hambatan yang dialami oleh pengguna. Permasalahan dalam inovasi yang kurang efektif memerlukan pendekatan yang tidak hanya fokus pada penyelesaian masalah, tetapi juga pada penentuan masalah yang sebenarnya perlu dipecahkan[11]. Tujuannya adalah untuk mengurangi kesulitan yang dihadapi pengguna sekaligus meningkatkan tingkat kepuasan mereka. Berbagai permasalahan dikumpulkan sebagai pain point, lalu disaring dan dirumuskan menjadi pertanyaan *How Might We* (HMW) untuk mengidentifikasi inti permasalahan yang dialami pengguna website. Hasil identifikasi masalah pada tahap Empathize selanjutnya menjadi dasar untuk mencari ide dan solusi sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan[12].

2.1.3 Ideate

Merumuskan kesimpulan dari masalah yang telah diidentifikasi dengan menggunakan metode "*How-Might-We*." Metode ini mengubah pernyataan masalah menjadi pertanyaan untuk mempermudah pencarian solusi. Tujuannya adalah merancang solusi yang sesuai dan menyusun langkah-langkah untuk mengimplementasikannya.

2.1.4 Prototype

Prototype dirancang sebelum dilakukan pengembangan lebih lanjut atau bisa juga dibuat khusus 12 untuk tujuan pengembangan sebelum direalisasikan dalam ukuran sesungguhnya atau sebelum diproduksi dalam jumlah besar[13]. Pada tahap ini, ide-ide dari proses sebelumnya diwujudkan dalam bentuk desain seperti wireframe berperan sebagai dasar kerangka yang membantu dalam memvisualisasikan posisi elemen penting di dalam halaman, seperti lokasi tombol, teks, gambar, dan area interaksi[14], mockup, hingga prototipe website VIX Studio menggunakan perangkat lunak seperti Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja[15].

2.1.5 Testing

Setelah pembuatan prototipe, peneliti melakukan pengujian menggunakan metode usability testing dan System Usability Scale (SUS). Pengujian dilakukan agar kesalahan-kesalahan pada aplikasi web yang telah dibuat kemudian dapat diperbaiki [16]. Pengujian dilakukan secara daring melalui Zoom Meeting dan Google Form. Sebuah metode evaluasi untuk mengukur tingkat kegunaan (usability) suatu produk atau sistem, seperti aplikasi, perangkat lunak, atau situs web. Proses usability testing dan SUS didukung oleh aplikasi remote testing Maze, yang memiliki fitur integrasi dengan aplikasi desain seperti Figma. Keunggulan Maze membantu mempermudah proses evaluasi dengan fitur-fitur canggih yang relevan. Hasil laporan dari Maze memberikan umpan balik langsung berupa kritik dan saran yang berguna untuk menyempurnakan desain.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga metode, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan kuesioner. Observasi dilakukan dengan menganalisis tampilan dan struktur website VIX Studio yang lama, sedangkan wawancara daring dilakukan dengan pengguna serta pihak internal perusahaan untuk memahami kebutuhan dan kendala yang dihadapi. Selain itu, kuesioner disebarkan untuk memperoleh penilaian kuantitatif mengenai kualitas UI/UX pada website. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dengan mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta preferensi pengguna.

Kuesioner ini disusun sebelum penerapan metode Design Thinking sebagai instrumen awal untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kondisi website VIX Studio. Instrumen ini terdiri dari dua belas pertanyaan yang dirancang secara spesifik untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan, kemudahan navigasi, serta tingkat kepuasan pengguna dalam mengakses informasi pada website. Pertanyaan yang diajukan mencakup aspek visual, tata letak, konsistensi desain, kejelasan informasi, serta kenyamanan interaksi pengguna dengan fitur yang tersedia. Dengan penyusunan kuesioner ini, peneliti dapat mengidentifikasi kelemahan utama yang dialami pengguna sebelum dilakukan perancangan ulang. Data yang diperoleh juga berfungsi sebagai tolok ukur atau baseline dalam membandingkan kualitas website lama dengan hasil redesign, sehingga proses penerapan metode Design Thinking dapat berjalan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 1 menampilkan daftar pertanyaan yang disusun untuk mengukur efektivitas, kemudahan penggunaan, dan tingkat kepuasan pengguna terhadap website VIX Studio. Pertanyaan dalam kuesioner mencakup aspek visual, navigasi, kejelasan informasi, serta pengalaman interaksi pengguna. Data yang diperoleh digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan desain dan kebutuhan pengguna. Hasil kuesioner ini menjadi dasar dalam tahap empathize dan define pada metode Design Thinking, guna merumuskan solusi perancangan yang lebih tepat dan berorientasi pada pengalaman pengguna.

Tabel 1. Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan	Aspek yang Diukur
1	Berapa usia anda?	Demografi pengguna
2	Apa profesi anda?	Profil pengguna
3	Apa anda mengetahui tentang UI/UX Design?	Pengalaman pengguna
4	Apakah anda pernah menggunakan platform VIX-Studio atau layanan serupa?	Tujuan pengguna
5	Untuk tujuan apa anda menggunakan platform VIX-Studio atau platform serupa?	Kemudahan navigasi
6	Apa kesulitan terbesar anda saat menavigasi platform VIX-Studio atau platform serupa	Aksesibilitas informasi
7	Bagaimana pengalaman Anda dalam mencari informasi yang Anda butuhkan di platform serupa?	Aspek visual
8	Apakah Anda pernah bergabung dengan komunitas UI/UX sebelumnya?	Konsistensi desain
9	Apa yang Anda harapkan dari fitur komunitas UI/UX di platform?	Keterlibatan pengguna
10	Apakah Anda pernah mengikuti akademi atau kursus UI/UX Design sebelumnya?	Kebutuhan pengguna
11	Fitur apa yang paling penting bagi Anda di UX Academy?	Kelengkapan informasi
12	Apakah Anda bersedia jika ingin diwawancarai mengenai website VIX-Studio?	Pengetahuan dasar pengguna

Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan kuesioner dianalisis menggunakan metode analisis tematik. Hasil wawancara dan observasi dikodekan untuk mengidentifikasi pola umum berupa pain point dan kebutuhan pengguna. Sementara itu, data kuesioner diolah secara deskriptif untuk mengetahui distribusi persepsi pengguna terhadap website.

Tahap pengujian dilakukan menggunakan platform Maze untuk remote usability testing, yang melibatkan serangkaian tugas sesuai skenario penggunaan. Evaluasi kuantitatif dilakukan dengan System Usability Scale (SUS) yang terdiri dari 10 item pernyataan dengan skala Likert 1–5. Setiap jawaban dikonversi menjadi skor, kemudian dijumlahkan dan dikalikan 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir dengan rentang 0–100. Interpretasi nilai SUS didasarkan pada standar industri: nilai ≥ 80 dikategorikan Excellent, 70–79 Good, dan < 70 Marginal.

Dengan kombinasi pendekatan kualitatif dan kuantitatif ini, hasil analisis memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap kebutuhan pengguna sekaligus pengukuran objektif terhadap efektivitas rancangan website yang diusulkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Emphatize

Penelitian ini menghasilkan rancangan ulang website VIX Studio dengan pendekatan *Design Thinking*. Proses perancangan diawali dengan tahap *empathize*, di mana peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan serta permasalahan pengguna. Dalam menganalisis permasalahan, penelitian ini menggunakan pendekatan *pain point* sebagai alat identifikasi. *Pain point* dipahami sebagai permasalahan spesifik yang dialami oleh pengguna atau calon pelanggan dalam berinteraksi dengan suatu produk maupun layanan. Secara sederhana, konsep ini menggambarkan berbagai hambatan, kesulitan, atau ketidaknyamanan yang dihadapi pengguna selama proses penggunaan. Identifikasi *pain point* bertujuan untuk meminimalkan kendala yang muncul, meningkatkan kepuasan pengguna, serta mendukung keberhasilan interaksi mereka dengan aplikasi. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, Hasil identifikasi menunjukkan bahwa tampilan visual, tata letak informasi, serta navigasi pada website lama belum optimal. Sebagian besar responden menilai bahwa website sulit digunakan, kurang menarik secara visual, dan belum sepenuhnya mendukung penyampaian informasi layanan perusahaan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Yuwono dkk. (2022) yang menegaskan pentingnya *redesign* website untuk menyesuaikan dengan perkembangan kebutuhan pengguna dan tren desain modern.

Wawancara dilakukan terhadap dua partisipan utama yang mewakili profil pengguna VIX Studio. Pemilihan dua partisipan ini bersifat purposive, dengan tujuan memperoleh pemahaman mendalam terhadap konteks pengalaman pengguna (*depth of understanding*) pada fase eksploratif awal. Sementara itu, lima responden tambahan dilibatkan pada tahap usability testing (fase test) untuk mengevaluasi rancangan dengan cakupan yang lebih luas secara kuantitatif. Perbedaan jumlah partisipan ini dilakukan karena setiap tahapan dalam Design Thinking memiliki tujuan dan pendekatan berbeda—fase *empathize* berfokus pada eksplorasi mendalam, sedangkan test menekankan validasi hasil rancangan terhadap lebih banyak pengguna.

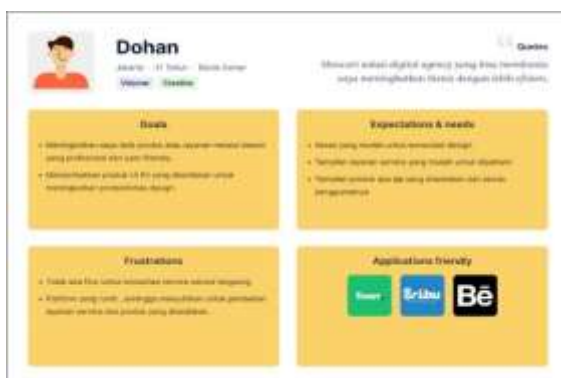
Tabel 2 menampilkan daftar pertanyaan wawancara yang digunakan untuk menggali pengalaman, kebutuhan, dan tantangan yang dihadapi pengguna saat berinteraksi dengan website VIX Studio. Pertanyaan difokuskan pada aspek navigasi, tampilan visual, serta harapan pengguna terhadap fitur komunitas dan akademi.

Wawancara ini dilakukan secara mendalam untuk memperoleh *insight* kualitatif yang tidak terjangkau oleh kuesioner. Data yang diperoleh digunakan untuk mengidentifikasi *pain point* utama pengguna, yang kemudian menjadi dasar dalam tahap *define* dan *ideate* pada metode *Design Thinking*.

Tabel 2. List Pertanyaan

No	Pertanyaan Interview
1	Apakah Anda pernah menggunakan platform serupa (untuk pembelajaran, komunitas, atau jasa desain)?
2	Jika Anda menggunakan platform seperti VIX-Studio, apa fitur utama yang menurut Anda paling penting?
3	Bagaimana menurut Anda fitur komunitas yang ideal? Apakah Anda lebih suka berinteraksi secara langsung, melalui forum diskusi, atau bentuk lain?
4	Ketika mengikuti akademi atau kursus online, apa yang biasanya membuat Anda tertarik untuk terus belajar (misalnya, materi, mentor, sertifikat)?
5	Apa kendala terbesar yang Anda alami saat mencari atau menggunakan layanan pembelajaran atau komunitas online?
6	Bagaimana Anda biasanya mencari informasi di platform pembelajaran atau komunitas?
7	Apakah menurut Anda penting memiliki struktur yang sederhana dan mudah dinavigasi?
8	Seberapa penting desain visual bagi Anda dalam memilih atau menggunakan sebuah platform?
9	Apakah ada elemen desain atau fitur visual yang menurut Anda membuat platform lebih menarik?
10	Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam mengakses platform melalui perangkat tertentu?
11	Menurut Anda, apa yang harus dilakukan untuk membuat VIX-Studio menjadi lebih bermanfaat bagi Anda?
12	Apakah ada fitur tertentu yang Anda rasa kurang diperhatikan oleh platform serupa?
13	Jika Anda dapat menambahkan satu fitur baru ke platform VIX-Studio, fitur apa yang Anda pilih dan mengapa?

Pertanyaan yang diajukan berfokus pada pengalaman, tantangan, kesulitan, serta harapan pengguna dalam menggunakan website VIX Studio. Hasil wawancara mendalam dengan dua partisipan kemudian menghasilkan sejumlah *insight* dan permasalahan yang selanjutnya dirumuskan oleh penulis menjadi beberapa *pain point*.



Gambar 2. Emphaty Map Dohan



Gambar 3. Emphaty Map Maugy

Gambar 2 dan Gambar 3 menampilkan *empathy map* yang menggambarkan hasil interpretasi wawancara mendalam dengan dua partisipan, yaitu Dohan dan Maugy. *Empathy map* digunakan untuk memvisualisasikan apa yang dilihat, didengar, dipikirkan, dan dirasakan oleh pengguna selama berinteraksi dengan website VIX Studio. Melalui visualisasi ini, peneliti dapat memahami secara mendalam kebutuhan dan emosi pengguna terhadap antarmuka yang ada. Peta empati Dohan menunjukkan kebingungan terhadap struktur informasi dan kesulitan menemukan layanan yang dibutuhkan, sedangkan peta empati Maugy menyoroti aspek estetika dan minimnya fitur

komunikasi dengan admin. Kedua *empathy map* ini menjadi landasan penting dalam tahap *define* untuk merumuskan permasalahan utama dan menentukan arah solusi desain yang tepat.

Tabel 3 menampilkan rangkuman lima *pain point* utama yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan website VIX Studio. Temuan ini mencakup kesulitan menemukan fitur *academy/course*, tampilan *section* yang membingungkan, ketiadaan fitur komunikasi dengan admin, kesulitan membedakan judul antarbagian, serta tampilan *footer* yang terlalu sederhana. Data ini menjadi acuan utama dalam proses perancangan ulang untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Tabel 3. Pain Point

No	Keterangan
1	Kesulitan untuk mencari fitur <i>academy/course</i>
2	Tampilan <i>section</i> membingungkan
3	Tidak ada fitur untuk bertanya dengan admin
4	Sulit membedakan title antar <i>section</i>
5	Tampilan <i>footer</i> terlalu sederhana tidak ada info lebih detail dari VIX-Studio

Hasil analisis menunjukkan adanya sejumlah *pain point* yang dialami pengguna ketika berinteraksi dengan platform VIX Studio. Berdasarkan temuan penelitian, terdapat lima permasalahan utama yang diidentifikasi, yaitu kesulitan dalam menemukan fitur *academy/course*, kebingungan dalam menavigasi bagian *community*, ketiadaan fitur komunikasi langsung dengan admin, kesulitan membedakan judul pada setiap *section*, serta tampilan *footer* yang dinilai terlalu sederhana karena tidak memuat informasi detail mengenai VIX Studio. Identifikasi *pain point* ini menjadi dasar penting dalam proses perancangan ulang antarmuka untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3.2 Define

Tahap *define* kemudian menghasilkan rumusan masalah utama yang difokuskan pada tiga aspek, yaitu peningkatan kualitas visual, penyajian informasi yang lebih jelas, dan perbaikan navigasi agar lebih *user-friendly*. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tahap *ideate* dilakukan dengan menghasilkan berbagai alternatif solusi desain. Proses ini menghasilkan konsep antarmuka baru dengan tata letak yang lebih sederhana, penggunaan tipografi yang konsisten, serta integrasi warna dan ilustrasi yang sesuai dengan identitas merek VIX Studio.



Gambar 4. *How Might Me*

Gambar 4 hasil identifikasi *pain point*, dirumuskan lima pertanyaan utama: bagaimana mempermudah pengguna menemukan fitur *academy/course*, bagaimana membuat tampilan *community section* lebih intuitif, bagaimana menjadikan judul *section* lebih jelas, bagaimana menyediakan fitur interaksi langsung dengan admin, serta bagaimana merancang *footer* yang lebih informatif dan menarik. Pertanyaan-pertanyaan ini menjadi acuan dalam tahap *ideate* untuk mengembangkan solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.3 Ideate

Pada fase *ideate*, penulis merumuskan berbagai alternatif solusi untuk mengatasi *pain point* yang telah diidentifikasi. Solusi kemudian dikelompokkan berdasarkan prioritas masalah dan divisualisasikan melalui *storyboarding* serta *role storming*. Teknik ini memungkinkan penulis mengeksplorasi rancangan dari perspektif berbagai tipe pengguna, sehingga diperoleh gambaran awal desain website yang lebih relevan dengan kebutuhan mereka.

Gambar 5 menampilkan hasil pemetaan priority solutions yang diperoleh dari analisis pain point pengguna. Visualisasi ini digunakan untuk menentukan solusi mana yang memiliki dampak terbesar dan tingkat prioritas tertinggi untuk diterapkan dalam proses redesign. Tahapan ini membantu peneliti memfokuskan pengembangan pada fitur dan perbaikan yang paling relevan dengan kebutuhan pengguna.

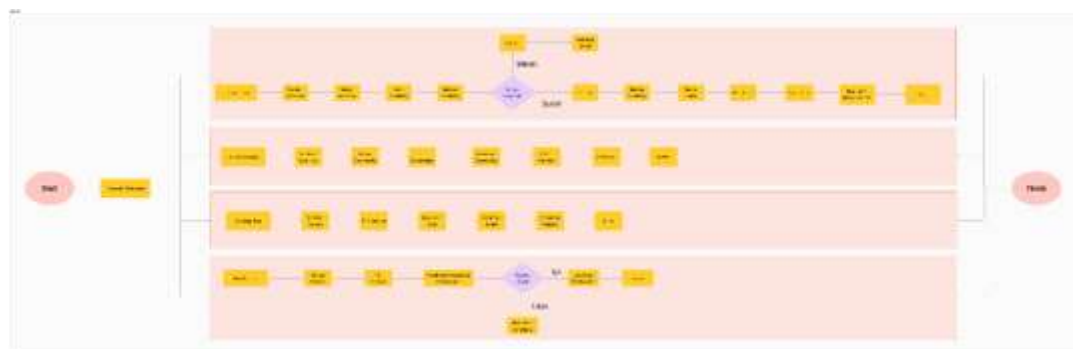


Gambar 5. *Priority Solutions*

Dengan adanya pemetaan prioritas ini, proses perancangan solusi menjadi lebih terarah dan berfokus pada penyelesaian masalah inti yang benar-benar dialami pengguna. Strategi ini juga memastikan bahwa sumber daya yang tersedia dapat dimanfaatkan secara efektif untuk menghasilkan dampak yang paling signifikan terhadap kualitas UI/UX website VIX Studio.

3.3 Prototype

Selanjutnya, pada tahap *prototype*, rancangan awal dikembangkan menggunakan Figma. Purwarupa ini mencakup rancangan halaman utama, halaman layanan, portofolio, komunitas, dan akademi. Setiap halaman dirancang untuk mendukung tujuan bisnis perusahaan, yaitu menarik klien potensial, memperkuat keterlibatan komunitas, serta memfasilitasi promosi produk dan layanan digital. Desain antarmuka baru menonjolkan kesederhanaan navigasi, konsistensi elemen visual, dan kemudahan akses terhadap informasi utama. Selain itu, penulis terlebih dahulu menyusun *user flow* sebagai alur interaksi pengguna, serta mengembangkan *high-fidelity prototype* sebagai representasi akhir desain yang mendekati produk nyata sebelum tahap pengujian dilakukan.



Gambar 6. *Userflow*

Gambar 6 menampilkan *user flow* yang menggambarkan alur interaksi pengguna dalam mengakses berbagai fitur pada website VIX Studio. Diagram ini digunakan untuk memastikan setiap langkah navigasi berjalan logis, efisien, dan mudah dipahami. Melalui *user flow*, peneliti dapat mengidentifikasi titik-titik potensial yang perlu disederhanakan guna meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

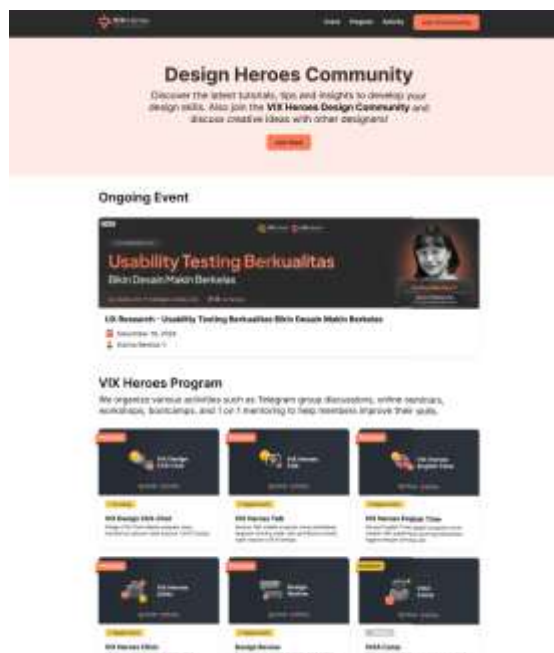
Mengembangkan *high-fidelity prototype* dengan mengacu pada *user flow* dan *design system* yang telah disusun sebelumnya, sehingga menghasilkan rancangan yang mampu menjawab permasalahan yang dialami pengguna.

Berdasarkan permasalahan yang diungkapkan pengguna, tampilan pada beberapa *section* dianggap membingungkan dan kurang informatif. Untuk menjawab temuan tersebut, penulis melakukan perancangan ulang pada halaman beranda dengan menata kembali struktur informasi, memperjelas hierarki konten, serta menyederhanakan navigasi agar lebih mudah dipahami oleh pengguna.



Gambar 7. Perbandingan halaman Beranda.

Gambar 7 menunjukkan perbandingan tampilan halaman beranda sebelum dan sesudah *redesign*. Versi baru memiliki tata letak lebih terstruktur, navigasi lebih mudah, serta visual yang lebih konsisten dengan identitas merek VIX Studio untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.



Gambar 8. Hasil halaman Community

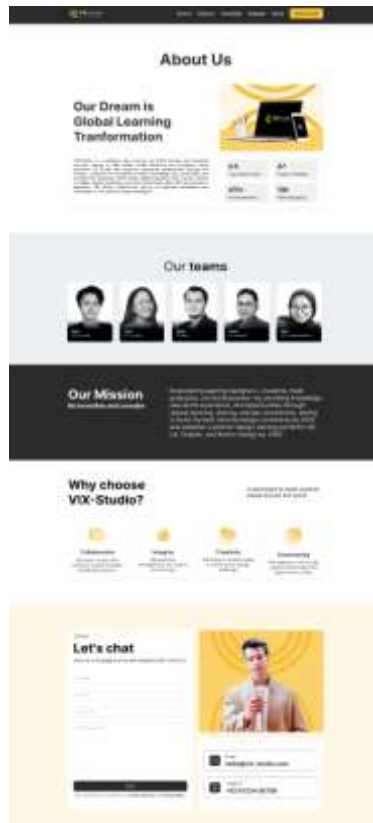
Gambar 8 menunjukkan perbandingan tampilan halaman beranda sebelum dan sesudah redesign. Versi baru memiliki tata letak lebih terstruktur, navigasi lebih mudah, serta visual yang lebih konsisten dengan identitas merek VIX Studio untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

Gambar 9 dan gambar 10 menampilkan hasil *About Us* dan *Academy/Course*, penulis melakukan perubahan dengan menambahkan *section* khusus untuk bertanya kepada admin, kesulitan untuk mencari fitur academy/course, tampilan footer terlalu sederhana tidak ada info lebih detail dari VIX-Studio. Fitur ini ditujukan untuk mengatasi permasalahan di pain point.

3.4 Testing

Prototipe yang dihasilkan kemudian diuji pada tahap *test* melalui *usability testing* menggunakan platform Maze dan instrumen *System Usability Scale* (SUS). Pada pengujian menggunakan Maze, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui, yaitu pembuatan skenario tugas yang merepresentasikan aktivitas nyata pengguna, pelaksanaan uji coba oleh partisipan sesuai skenario yang diberikan, serta pengumpulan data kuantitatif maupun kualitatif terkait efektivitas, efisiensi, dan tingkat kepuasan pengguna terhadap rancangan yang diuji.

Pada tahap test, lima partisipan yang berbeda dari tahap wawancara dilibatkan untuk melakukan usability testing terhadap prototipe menggunakan platform Maze. Setiap partisipan diminta menyelesaikan serangkaian tugas seperti mencari informasi layanan, mengakses halaman academy, dan menghubungi admin melalui fitur baru.



Gambar 9. Hasil halaman *About Us*



Gambar 10. Hasil halaman *Academy/Course*

Tabel 4 menampilkan skema pengujian yang dilakukan melalui platform Maze untuk mengukur efektivitas dan kemudahan penggunaan desain hasil *redesign*. Pengujian ini mencakup serangkaian tugas yang harus diselesaikan pengguna guna mengevaluasi alur navigasi, kejelasan tampilan, serta fungsionalitas antarhalaman pada prototipe website VIX Studio.

Tabel 4. Skema pengujian Maze

No	Tahapan
1	Jelajahi Layanan Kami Sebagai pengunjung baru di Vix-Studio, Anda ingin mengetahui layanan yang kami tawarkan. Tunjukkan bagaimana cara Anda mencari informasi tentang layanan-layanan tersebut.
2	Lihat Proyek Kami Anda ingin mengetahui detail dari proyek XYZ Game Portal yang dikerjakan oleh Vix-Studio. Tunjukkan bagaimana cara Anda mencari dan melihat detail tentang proyek tersebut.
3	Membeli Kursus Anda ingin melihat daftar kursus yang tersedia di Vix-Studio dan tertarik untuk mengetahui lebih detail tentang kursus Jago Landing Page. Tunjukkan bagaimana cara Anda mengetahui detail kursus tersebut.
4	Lihat Produk Kami Anda ingin melihat semua produk yang kami tawarkan dan tertarik untuk membeli produk UI Kit Ticket & Travel Mobile App. Tunjukkan bagaimana cara Anda menemukan dan melanjutkan pembelian produk tersebut.
5	Hubungi Kami

No	Tahapan
6	Anda ingin menghubungi kami langsung melalui fitur yang tersedia di website. Tunjukkan bagaimana cara Anda menggunakan fitur tersebut untuk mengirimkan pesan atau pertanyaan kepada kami. Berlangganan Newsletter Anda ingin berlangganan newsletter di Vix-Studio untuk tetap mendapatkan informasi terbaru. Tunjukkan bagaimana cara Anda mendaftarkan email anda.

Pada pengujian dengan metode SUS, user hanya perlu menjawab pertanyaan yang diberikan dengan skala likert 1-5. Berikut adalah pertanyaan pada sesi pengujiannya.

Tabel 5 berisi daftar sepuluh pertanyaan dalam instrumen *System Usability Scale (SUS)* yang digunakan untuk menilai tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap hasil *redesign* website VIX Studio. Setiap pertanyaan diukur menggunakan skala Likert 1–5 untuk memperoleh penilaian kuantitatif yang objektif.

Tabel 5. Pertanyaan SUS

No	Keterangan
1	Saya rasa saya ingin sering menggunakan website ini.
2	Menurut saya website ini terlalu rumit.
3	Menurut saya website ini mudah digunakan.
4	Saya rasa saya memerlukan dukungan tenaga teknis untuk dapat menggunakan website ini.
5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam website ini terintegrasi dengan baik.
6	Saya pikir ada terlalu banyak inkonsistensi (tidak konsisten) dalam website ini.
7	Saya pikir kebanyakan orang akan belajar menggunakan website ini dengan sangat cepat.
8	Menurut saya website ini sangat sulit untuk digunakan.
9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan website ini.
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat mulai menggunakan website ini.

Dari tabel 5 hasil pengujian menunjukkan bahwa website versi *redesign* memperoleh skor rata-rata **81**, yang termasuk dalam kategori “Excellent”. Hal ini mengindikasikan bahwa rancangan ulang berhasil meningkatkan tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna dibandingkan dengan website sebelumnya. Mayoritas responden menyatakan bahwa website baru lebih mudah digunakan, lebih menarik secara visual, dan lebih cepat dalam membantu mereka menemukan informasi yang dibutuhkan

Tabel 6 menunjukkan hasil ini memperkuat temuan sebelumnya dari penelitian yang menyatakan bahwa pengujian *usability* dengan instrumen SUS mampu memberikan gambaran objektif mengenai kualitas antarmuka. Selain itu, keberhasilan *redesign* pada website VIX Studio juga mendukung temuan Shirvanadi (2021) yang menekankan efektivitas metode *Design Thinking* dalam menghasilkan solusi desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna

Tabel 6. Skor Hasil Hitung SUS

Responden	Skor
Responden 1	77,5.
Responden 2	87,5
Responden 3	82,5
Responden 4	85
Responden 5	72,5
Skor rata-rata	81

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Design Thinking* terbukti efektif dalam perancangan ulang UI/UX website VIX Studio. Peningkatan signifikan pada skor SUS menunjukkan bahwa rancangan baru mampu menjawab permasalahan utama yang ditemukan pada website sebelumnya, serta mendukung tujuan bisnis perusahaan dalam memperkuat identitas digital dan meningkatkan keterlibatan pengguna.

4. Kesimpulan

Penulis menghasilkan rancangan ulang website VIX Studio menggunakan metode Design Thinking yang

mencakup lima tahapan utama: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Melalui pendekatan ini, peneliti berhasil mengidentifikasi sejumlah permasalahan pada website sebelumnya, antara lain ketidakkonsistenan penerapan brand guideline, penempatan fitur yang kurang optimal, dan desain yang belum responsif. Rancangan ulang yang dihasilkan difokuskan pada peningkatan aspek pengalaman pengguna (user experience) dan antarmuka pengguna (user interface), dengan hasil akhir berupa tampilan yang lebih konsisten, mudah digunakan, dan menarik secara visual. Hasil pengujian menggunakan platform Maze dan instrumen System Usability Scale (SUS) terhadap lima responden menunjukkan rata-rata skor 81,2, yang termasuk kategori excellent, sedangkan versi lama memperoleh skor 58. Peningkatan skor ini menegaskan bahwa rancangan baru berhasil meningkatkan tingkat kegunaan, kenyamanan navigasi, dan kepuasan pengguna secara signifikan. Selain itu, desain baru juga berkontribusi dalam memperkuat identitas digital VIX Studio serta meningkatkan efektivitas penyampaian informasi layanan kepada pengguna. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah partisipan yang relatif sedikit dan belum mewakili seluruh karakteristik pengguna potensial. Fokus penelitian yang hanya menilai aspek UI/UX tanpa mencakup kinerja teknis sistem juga menjadi ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan partisipan dengan latar belakang yang lebih beragam serta menambahkan metode evaluasi lanjutan seperti A/B testing, eye-tracking analysis, dan analisis performa sistem agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif dan representatif.

Referensi

- [1] M. D. Firmansyah and H. Herman, "Perancangan Web E- Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes," *J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 361–372, 2023, doi: 10.37253/joint.v4i1.6330.
- [2] T. Yuwono, I. Rachmawati, and L. Ernawati, *Berpikir Desain Inovatif*, no. December 2022. 2022.
- [3] F. Ahmad Faizal, A. Malik Ibrahim, and O. Mega Silvia, "Perancangan Ulang Identitas Visual Rumah Makan Padang Sabana Kapau Di Kota Bandung," *J. Kreat.*, vol. 3, no. 01, pp. 17–21, 2021, doi: 10.53580/files.v3i01.27.
- [4] D. Putra, "Evaluasi User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Sus (System Usability Scale) Pada Website pendaftaran Skripsi Universitas Muhammadiyah Magelang," *Tek. Inf.*, pp. 1–25, 2021.
- [5] R. Irfani, "Perancangan User Interface Website 'Si Dimas' Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 3, pp. 2084–2087, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i3.7106.
- [6] S. Gembong, *Design Thinking Pembelajaran Geometri*, no. 85. 2023.
- [7] O. Vinarsih and P. Suryati, "Perancangan Ui / Ux Aplikasi Daur Ulang Sampah," vol. 8, no. 1, pp. 96–102, 2025.
- [8] J. Simarmata, *Rekayasa Web*. Penerbit Andi. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=J8JpLoPUHGAC>
- [9] E. C. Shirvanadi, "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)," *Peranc. Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Cent. Dengan Metod. Des. Think. (Studi Kasus Amikom Center)*, p. 8, 2021, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34156>
- [10] C. Nisa, R. Shatika, A. Prasetya, C. D. Rahmadewi, and M. Akbar, "Perancangan User Interface Pada Aplikasi E-Commers Petshop Happypals Dengan Metode Desain Thinking," vol. 3, no. September, pp. 57–69, 2024.
- [11] D. Dunne, *Design Thinking at Work: How Innovative Organizations Are Embracing Design*. Toronto, Canada: Rotman-Utp Publishing, 2018. [Online]. Available: <https://www.utppublishing.com/Design-Thinking-at-Work-How-Innovative-Organizations-Are-Embracing-Design.html>
- [12] T. D. Krismanda and N. Setiyawati, "Perancangan User Interface Dan User Experience Fitur Digital Banking Jago Last Wish Menggunakan Design Thinking," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 126–135, 2022, doi: 10.37792/jukanti.v5i2.561.
- [13] T. I. Sugiharti and R. Mujiastuti, "Pembuatan Prototype Aplikasi Mimopay Dengan," vol. 13, no. 3, pp. 191–198, 2023.
- [14] Putri Balkis and N. Oktaviani, "Re-Design User Interface Website PT. Gozco Menggunakan Design Thinking," *J. Fasilkom*, vol. 13, no. 02, pp. 214–224, 2023, doi: 10.37859/jf.v13i02.5528.
- [15] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwarriya, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya," *J. Buana Pengabd.*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [16] Putra IP, Junaidi A, Handayani P, Yunita Y. Sistem Informasi Perpustakaan Pada Madrasah Aliyah Negeri 16 Jakarta Kota Jakarta Barat. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*. 2019 Sep 27;6(2):293-9.