

# Perancangan User Interface dan User Experience untuk Platform Kursus Online Menggunakan Metode Design Thinking dan Lean UX

Elis Nurmalasari<sup>1</sup>, Imam Maruf Nugroho<sup>2</sup>, Moch. Hafid Totohendarto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Wastukanxana, Purwakarta, Indonesia

## ARTICLE INFORMATION

Received: Maret 2023, 16  
Revised: Maret 2023, 30  
Available online: April 2023

## KEYWORDS

Website, online course, Design Thinking, Lean UX, User Interface, User Experience, User Experience Quisionarrie. (UEQ)

## CORRESPONDENCE

Phone: +62 8128091299  
E-mail: elisnurmalasari42@wastukanxana.ac.id

## ABSTRACT

XYZ writing community is a community that was formed virtually in 2018 in Jember, East Java. The XYZ Writing Community conducts routine activities, namely holding classes on writing every one week twice through the WhatsApp chat platform only. From this problem, it can be seen that the learning system is less effective so that a container is needed to accommodate this. Making UI and UX designs will be done first using the Design thinking and Lean UX methods. The design results will be tested using the User Experience Quisionarrie (UEQ) method. Based on the design method and testing method used to conduct this research. The distribution of questionnaires at the Test stage of design thinking to 20 respondents obtained the results of designing an online course website design in the field of writing using the UEQ method is above average with a "good" assessment based on the benchmark diagram. The mean value on the UEQ scale is above 1 with the highest mean value on the attractiveness scale of 1.92 points and the lowest value is on the Novelty scale of 1, 26 points. From these results it can be said that the results of UI and UX design design are quite good and quite acceptable to users.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sangat masif dan cepat dalam mempersingkat jarak dan waktu. Hal ini tentunya dapat berpengaruh pada gaya hidup masyarakat modern [1]. Lembaga yang ada, baik itu formal maupun non formal berusaha melengkapi fasilitas yang ada bertujuan untuk memenuhi kebutuhan seperti proses pengolahan data berbasis *website* [2].

*Website* digunakan untuk berbagai tujuan, mulai dari informasi hingga pembelian dan pemesanan secara online. Tampilan *website* berperan sangat penting untuk kenyamanan pengguna, dalam hal ini adalah perancangan UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*). Dalam sebuah perancangan UI dan UX dapat dijadikan sebagai hal-hal dasar dalam pembuatan *website*. Perancangan UI dan UX juga bertujuan untuk membuat pengguna tetap menggunakan aplikasi atau sistem secara teratur dengan menciptakan pengalaman pengguna yang menarik dan memuaskan [3].

Di Indonesia, masyarakat secara keseluruhan dapat memanfaatkan dan menggunakan *web browser* sebagai penyedia sumber informasi dan media pembelajaran [4]. Akan tetapi, hal ini tidak dapat meningkatkan minat membaca dan menulis masyarakat di Indonesia dengan memanfaatkan fasilitas tersebut.

Menurut Survei Bacaan Nasional (SBN) yang dilakukan oleh badan pengembangan dan pembinaan bahasa pada tahun 2016, minat membaca masyarakat Indonesia cukup rendah. Hanya sekitar 0,001% dari total penduduk Indonesia yang membaca buku setidaknya satu judul per tahun. Selain itu, masyarakat Indonesia rata-rata hanya membaca sekitar 4,9 buku dalam setahun. Angka tersebut terbilang rendah jika dibandingkan dengan angaran rata-rata penduduk dunia yang membaca 7,6 buku dalam satu tahun menurut data dari *World Culture Scire Index*. Hal ini dikarenakan terbatasnya akses buku ke daerah pelosok, kurangnya budaya membaca dan terlalu banyak hiburan digital yang menyebabkan masyarakat lebih memilih menghabiskan waktu mereka dengan *gadget* daripada membaca buku. Di sisi lain Indonesia juga memiliki masalah dengan kualitas buku yang disebabkan karena kesalahan pada tahap *editing* atau *proofreading* dan kurangnya pemahaman tata bahasa yang baik dan benar, kurangnya minat membaca dan riset dalam menulis, kurangnya fasilitas atau tempat untuk belajar secara efektif.

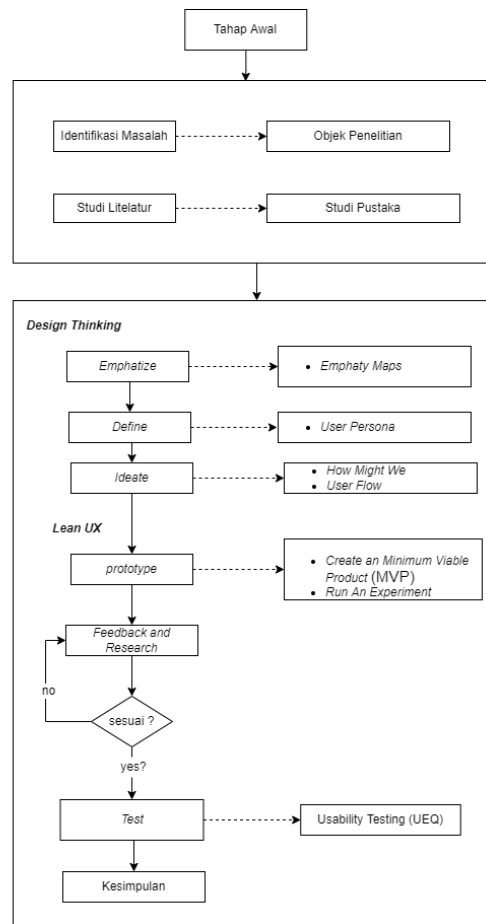
Komunitas Menulis XYZ merupakan komunitas yang terbentuk secara virtual yang memiliki visi dan misi untuk memajukan dunia literasi di Indonesia. Komunitas Menulis XYZ mengadakan kelas setiap 3 kali dalam seminggu dengan materi yang beragam. Akan tetapi, media yang digunakan dalam penyampaian materi hanya dilakukan pada aplikasi *WhatsApp*. Proses tersebut kurang efektif dalam menyampaikan materi untuk dapat dipahami oleh anggota komunitas.

Dari permasalahan tersebut peneliti bertujuan untuk melakukan perancangan UI/UX platform *online course* bidang kepenulisan menggunakan metode *Design Thinking* dan *Lean UX* memberikan pengalaman yang terbaik untuk pengguna dalam menggunakan *website*. Menurut [5] pada tahun 2016 dalam bukunya berjudul "Lean UX" dia mengatakan bahwa Desain Thinking dan Lean UX dapat memecahkan masalah dan membentuk pondasi kritis untuk mendorong tim mempertimbangkan kebutuhan manusia mendekati desain produk dari perspektif holistik. Dengan menggunakan kedua metode ini bisa menghasilkan desain *prototype* yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Selanjutnya metode pengujian usability testing menggunakan User Experience Quisionarrie (UEQ)*.

## METODE PENELITIAN

### 2.1. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini berisikan penjelasan dari proses yang akan dilakukan dalam penelitian. Gambar 1 di bawah ini merupakan alur penelitian yang berisikan tahapan proses dan metode yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

## 2.2. Design Thinking dan Lean UX

Metode *design thinking* memiliki beberapa tahapan diantaranya meliputi pengumpulan informasi mengenai pengguna, informasi tersebut mengenai apa yang dibutuhkan pengguna, membuat solusi-solusi kreatif dari masalah yang didapatkan, membangun representasi dari solusi-solusi yang ditawarkan, dan menguji hasil representasi yang telah dibangun sehingga mendapatkan *feedback* [6]. *Design Thinking* menjadi salah satu model pendekatan yang dapat dilakukan oleh sebuah entitas bisnis. Model pendekatan konsep metode *Design Thinking* banyak digunakan karena memiliki beberapa tahapan dan alur pemikiran yang sistematis, saling berkesinambungan serta mudah dipahami dan diterapkan. [7]

*Lean UX* adalah sebuah model yang membawa sebuah produk yang dapat memiliki keberhasilan dan kesuksesan yang lebih cepat secara kolaboratif dan lintas fungsi dengan meminimalkan penekanan pada dokumentasi tetapi berfokus pada peningkatan pemahaman mengenai pengalaman produk yang sedang dirancang [8]. Menurut Jeff Gothelf, *design thinking* dan *lean ux* dapat memecahkan masalah dan membentuk pondasi kritis untuk mendorong tim mempertimbangkan kebutuhan manusia mendekati desain produk dari perspektif holistik. Dalam penelitian ini penggunaan metode *Lean UX* akan digunakan pada tahap *prototype* yang merupakan tahap ke 4 dalam *design thinking*. Di bawah ini merupakan penjelasan mengenai tahapan dan metode yang akan diimplementasikan :

1. *Emphatize*  
Pada tahap ini dilakukan untuk memahami pengguna dan dilakukan wawancara dan pengumpulan data untuk lebih memahami pengguna secara mendalam yang terdiri dari *does, says, think, feels*.
2. *Define*  
Pada tahapan ini dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna berdasarkan tahapan sebelumnya dengan membuat *User Persona* [9].
3. *Ideate*  
Pada tahap ini dilakukan setelah memahami masalah-masalah yang terjadi sebelumnya dengan membuat ide-ide solutif yang akan digunakan untuk membangun *prototype*. Ide-ide yang sudah terkumpul akan dipertimbangkan melalui penggunaan *material design guidelines* untuk menciptakan solusi yang mudah digunakan dan konsisten [10].
4. *Prototype*  
Pada tahap ini menekankan pentingnya membuat *prototype* yang fungsional dan realistis untuk mendapatkan umpan balik yang akurat dari pengguna [11]. Dalam tahap ini juga dilakukan implementasi metode *Lean UX*.

### 4.1. Create An MVP

Pada tahap ini merupakan pembuatan *prototype* yang dapat mensimulasikan pengguna untuk memahami aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan permasalahan atau hipotesis yang sesuai, mana yang harus diperbaiki dan mana yang harus dibuang [12].

- 4.2. *Create An Wireframe*  
Pada tahap ini dilakukan perancangan *wireframe* dengan membuat kerangka rancangan dengan *standart* website. Pada tahap ini menghasilkan *low fidelity*, *wireflow* dan *high fidelity prototyping*.
- 4.3. *Create An Prototype*  
Pada tahap ini dilakukan perancangan *prototype low fidelity* dan *high fidelity*. Setelah mendapatkan desain dari *wireframe*, selanjutnya dilakukan perancangan *interactive prototype* sehingga diperoleh *prototype* yang menarik dan detail dengan mininjau *wireframe* yang telah selesai, memodifikasi *wireframe* secara detail dengan menambahkan gambar, warna dan komponen design lainnya.
- 4.4. *Run An Experiment*  
Pada tahap ini dilakukan tahap pengujian *prototype* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pengujian ini dapat dilakukan dengan tim yang ada, diri sendiri atau pihak instansi terkait yang membutuhkan *website*. Pengujian ini diperlukan untuk memastikan apakah *prototype* memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat digunakan dengan baik sebelum diuji.
- 4.5. *Feedback And Research*  
Tahap ini merupakan tahap keempat dari metode *Lean UX* yang bertujuan untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna dan akan mencatat semua masukan yang diberikan pengguna sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan produk selanjutnya.
5. *Test*  
Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari *design thinking* yaitu menguji ide dan desain dari tahap sebelumnya yang telah direvisi. Uji coba akan dilakukan terhadap responden dengan metode *user experience quisionarie* menggunakan indikator untuk mengukur parameter keberhasilan pengalaman pengguna yang terdapat pada 6 kategori yaitu *attractivnes*, *perspicuity*, *efficiency*, *depanbility*, *stimulation*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Emphatize

Tahap ini merupakan proses pertama yang dilakukan pada metode *Design Thinking* yang dilakukan peneliti untuk melakukan pendekatan kepada pengguna untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna. Perancangan *user interface* dan *user experience* untuk website kursus online pada bidang kepenulisan kepada peserta atau anggota yang bergabung dengan komunitas menulis XYZ. Selanjutnya setelah permasalahan dihasilkan akan dijadikan acuan dalam perancangan UI dan UX.

#### 3.1.1. Wawancara

Pada tahap wawancara ini dilakukan kepada lima orang anggota komunitas menulis diantaranya founder, admin dan anggota yang bergabung dengan komunitas menulis XYZ yang sedang mempelajari dan memiliki semangat dalam memajukan literasi di Indonesia. Topik wawancara yang diangkat pada wawancara ini digunakan untuk mengetahui permasalahan yang sering dialami oleh anggota dalam menekuni bidang kepenulisan dan literasi. Pertanyaan terkait wawancara dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1.	Apa kesulitan yang anda alami selama mengikuti kelas di Komunitas Menulis XYZ?
2.	Bagaimana pendapat anda mengenai sistem pembelajaran atau materi yang dilakukan Komunitas Menulis XYZ yang dilakukan beberapa kali dalam seminggu?
3.	Apa kesulitan yang anda temui selama menekuni bidang kepenulisan ini?
4.	Apakah sebelumnya anda pernah mengikuti kursus online atau boothcamp?
5.	Menurut anda seberapa pentingkah pemateri atau mentor pada suatu komunitas?
6.	Media pembelajaran seperti apa yang anda sukai ketika belajar secara daring?
7.	Fitur apa saja yang anda inginkan pada website kursus online pada bidang kepenulisan ini?
8.	Tampilan seperti apa yang anda sukai dalam sebuah website?
9.	Bagaimana pendapat anda jika website kursus online dikategorikan dengan kelas berbayar dan gratis?
10.	Apa yang tidak anda sukai pada sebuah website?

Pada tabel 2 di bawah ini, terdapat hasil wawancara yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Wawancara

No	Jawaban
1.	Kalau materi sempat beberapa kali tidak begitu paham dan ada beberapa yang asing misalkan dari genre cerita atau materi kepenulisan baru yang sulit dipahami.
2.	Jadwal yang diberikan sudah efektif, dilaksanakan ketika malam hari dan itu pas sekali untuk belajar sebelum tidur tapi terkadang saya juga melewati beberapa kelas karena ada tugas kuliah atau kepentingan lain.
3.	Saya kesulitan menyusun kalimat yang efektif karena seringkali ketika menulis terkadang kalmiatnya kebanyakan atau bahkan berulang dan saya juga kesulitan memahami dialog tag.
4.	Belum, tapi pernah mengikuti kelas di Huiper.
5.	Sangat penting karena kalau disuatu komunitas tidak ada mentor, anggota seperti kehilangan arah dan tidak tahu arahnya ke mana karena tidak ada yang mengatur atau sebagai penengah.

No	Jawaban
6.	Media pembelajaran yang bisa diakses kapan saja seperti audio, video dan modul, kalau zoom biasanya sering terkendala jaringan.
7.	Media pembelajaran yang bisa diakses kapan saja seperti audio, video dan modul, kalau zoom biasanya sering terkendala jaringan.
8.	Website yang estetik dan mudah dipahami bagi pengguna pertama kali.
9.	Boleh saja, hanya saja untuk yang gratis karena kita perlu biaya, mungkin kelas gratis tersedia materi dasar seperti dialog tag. Kemudian untuk membayar lebih memperdalam lagi materi-materinya misalnya ada fasilitas untuk terbit ketika mengikuti kursus online ini,
10.	Iklannya yang sedikit tidak masalah, tetapi kalau iklannya banyak dan menutupi konten dalam website itu sendiri cukup risih. kalau cookies tidak malas karena tinggal diterima.

### 3.1.2. *Empathy Maps*

*Empathy Maps* adalah proses visualisasi untuk mengartikulasikan apa yang telah diketahui tim produk mengenai pengguna dari hasil wawancara. Berikut dapat dilihat *Empathy maps* dari kelima responden yang sudah diwawancarai diantaranya:



Gambar 2. *Empathy Maps*

Pada gambar 1 di atas terdapat *emphaty maps* yang menampilkan apa yang sedang dia rasakan, pikirkan, katakan dan dilakukan.

### 3.2. *Define*

Pada tahap ini digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dialami oleh pengguna dari tahap sebelumnya. Informasi yang terkumpulkan akan diidentifikasi dengan membuat *user persona*

#### 3.2.1. *User Persona*

*User Persona* ini digunakan untuk identifikasi dari informasi dan masalah yang terkumpul dari pengguna yang mengacu pada hasil wawancara pada tahap sebelumnya. *User persona* mencakup beberapa bagian dengan detail seperti demografi, gaya hidup, kebutuhan dan preferensi pengguna. Berikut dapat dilihat *user persona* dari responden yang sudah diwawancarai diantaranya:



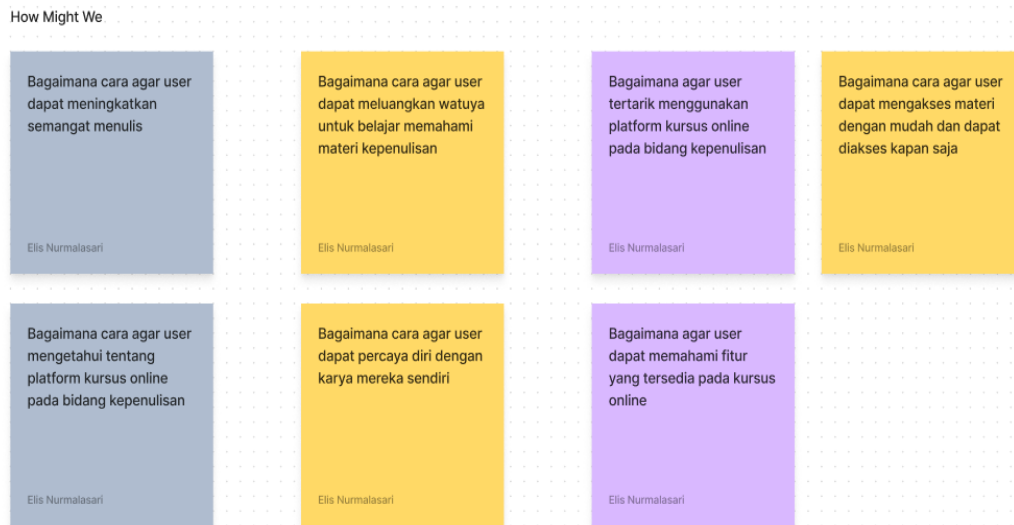
Gambar 3. *User Persona*

### 3.3. Ideate

Pada tahap ini peneliti menghasilkan ide dan solusi berdasarkan permasalahan dan kebutuhan pengguna yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Ide dari hasil sebelumnya disusun dalam bentuk *user flow*.

#### 3.3.1. How Might we

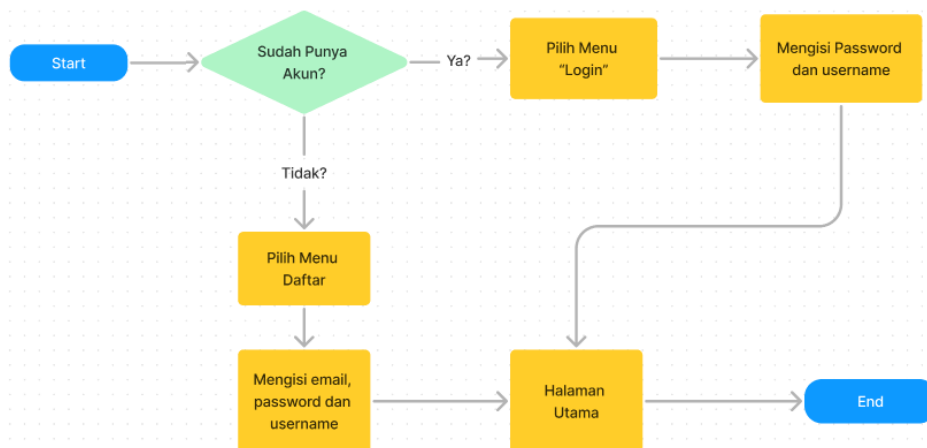
Berdasarkan *emphaty map* yang telah didapatkan, peneliti dapat menyimpulkan penyelesaian dari permasalahan ke dalam bentuk *How Might We* yang dibuat berdasarkan permasalahan yang ada pada tahap sebelumnya. Pada gambar 3 terdapat gambar yang disusun bertujuan untuk dijadikan landasan dalam pengembangan.



Gambar 4. How Might We

#### 3.3.2. User flow

Pada tahap ini merupakan proses yang dilakukan pengguna ketika berinteraksi dengan sistem. Berikut merupakan langkah-langkah penggunaan website yang di visualisasikan dengan *user flow*. Pada visualisasi ini merupakan gambaran alur untuk pengguna ketika *login* dan daftar. Pengguna berada dihalam *form login* lalu mengisi *username* dan *password* jika pengguna sudah memiliki akun dan jika tidak pengguna akan dibawa ke halaman daftar dengan mengisi email, *password* dan *username*. Selanjutnya pengguna dapat mengakses halaman utama. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 5. User Flow

### 3.4. Prototype

Pada tahap ini merupakan proses merancang desain *user interface* dan *user experience* untuk *website* kursus online kepenulisan di mana tahapan ini dilakukan penggabungan dengan metode *Lean UX* yang terdiri dari pembuatan *wireframe* (*creat an wireframe*) yang terdiri dari *low fidelity* dan *high fidelity wireframing*, (*create an prototpe*), melakukan eksperimen (*run an eksperimen*) dan *feedback and research*.

#### 3.4.1. Create an MVP

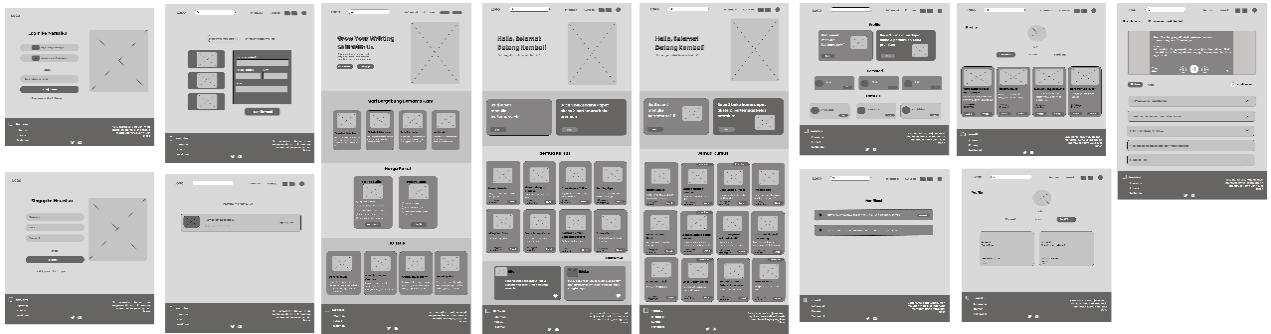
Pada proses ini merupakan tahapan yang akan dibuat dari proses sebelumnya, yang akan dijadikan acuan untuk membuat UI desain sebelum melakukan tahap *prototyping*. Pada proses ini peneliti akan merancang *wireframe* dengan tahap *low fidelity* dan *high fidelity prototype* terkait sistem yang akan dibuat dari asil data-data yang didapatkan sebelumnya.

### 3.4.2. Create an Wireframe

Tahap ini merupakan tahap perancangan *wireframe* yang merupakan visualisasi dari masalah yang didapatkan dalam perancangan *user interface*, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Low fidelity Wireframe

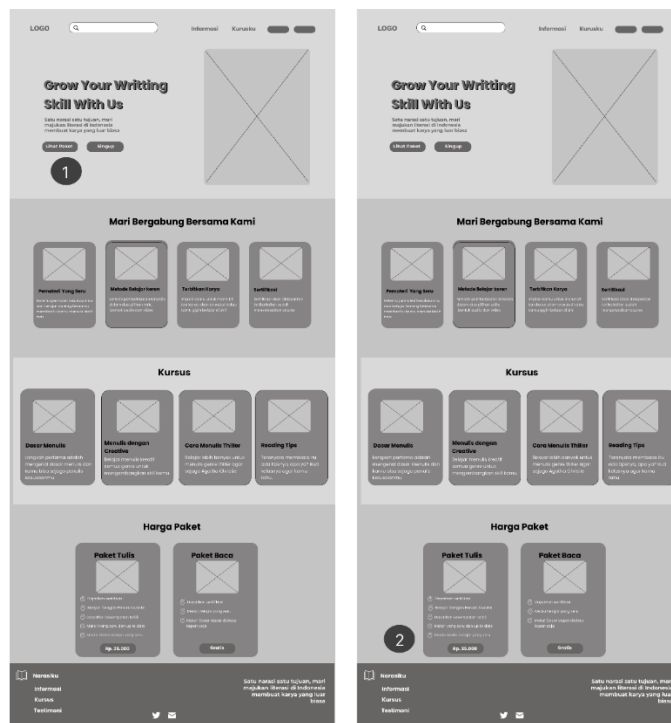
Pada tahap ini, peneliti membuat sebuah rancangan awal atau *wireframe* terhadap desain website platform kursus *online* pada bidang kepenulisan. Pada proses ini desain website platform kursus online pada bidang kepenulisan menghasilkan sebuah seketsa atau rancangan yang terdapat menu-menu yang akan tersedia pada setiap halaman.



Gambar 6. Wireframe

#### 2. Wireflow

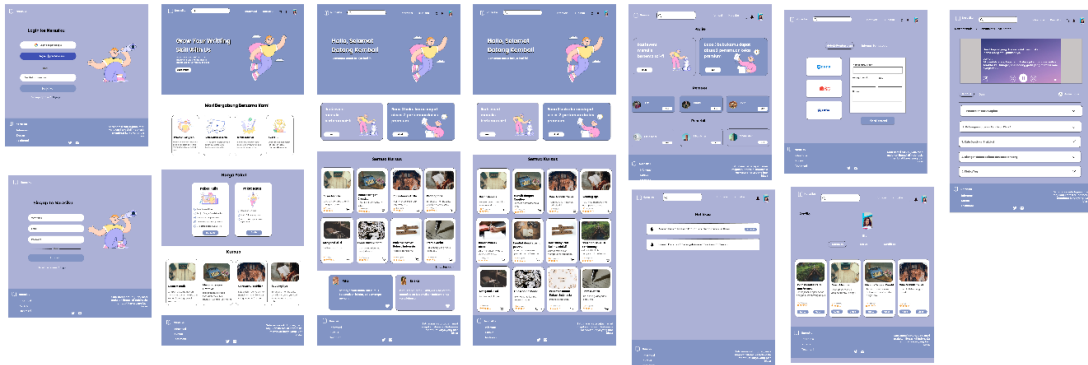
Pada gambar 6 di bawah menunjukan proses alur untuk pengguna untuk pemilihan paket yang tersedia. Paket tulis merupakan paket yang berbayar dan paket baca merupakan paket yang dapat diakses.



Gambar 7. Wireflow

#### 3. High Fidelity Wireframe

Pada proses ini, peneliti melanjutkan proses yang sebelumnya yaitu pada tahap *wirframe low fidelity* di mana pada tahap ini dilakukan mengubah rancangan desain *low fidelity* menjadi *high fidelity* dengan menambahkan elemen-elemen desain mulai dari warna, logo, button, text dan ilustrasi yang membuat desain *high fidelity* ini terlihat interaktif ketika digunakan oleh pengguna.



Gambar 8. High Fidelity Wireframe

**3.4.3. Create an Prototype**

Setelah tahap *wireframe* selesai langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah menambahkan animasi dan transisi untuk membuat desain lebih interaktif ketika digunakan oleh pengguna berikut [link](#) untuk melihat *prototype* website kursus *online* pada bidang kepenulisan bernama Narasiku sebelum dilakukan pengujian pertama dapat dilihat pada [link berikut](#).

**3.4.4. Run An Experiment**

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui alur dari sebuah *prototype* dengan melibatkan responden yang memiliki kepentingan terhadap *prototype* tersebut apakah telah benar berjalan dengan baik ataupun diperlukan tambahan lain.

Tahapan eksperimen dilakukan dengan cara mempresentasikan *prototype* kepada responden wawancara terkait dengan *prototype* website kursus online pada bidang kepenulisan dan menjelaskan poin-poin fitur yang baru, disimpulkan hasil yang diusulkan oleh responden sebagai berikut:

Tabel 3. Run an Experiment

No	Prototype
1.	Pilihan paket ada dihalaman awal
2.	Halaman course tidak harus ada keranjang
3.	Terdapat label berbayar atau premium di banner kelas untuk kelas gratis

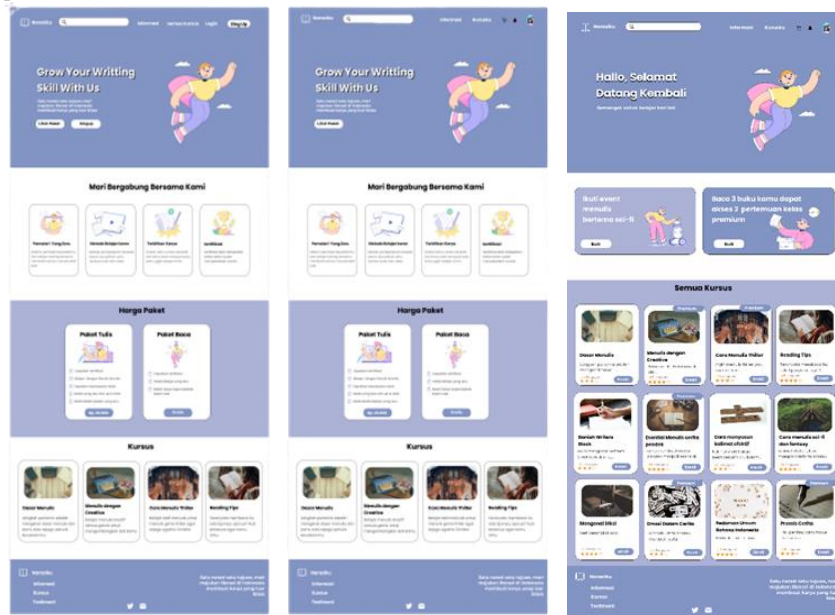
**3.4.5. Feedback and Research**

Pada proses ini, *prototype* yang sudah ada akan dilakukan pengujian kembali untuk diperbaiki. Masukan-masukan dari calon pengguna akan menjadikan acuan dalam perbaikan *user interface* dan *user experience*. Hasil pengujian ini akan dilakukan untuk mengetahui apakah *user research* yang dilakukan pada iterasi pertama dapat disetujui atau masih ada perbaikan. *Prototype* baru yang sudah disesuaikan dengan usulan responden dapat dilihat pada [link berikut](#).

Perbaikan usulan tampilan perancangan antar muka pada halaman yaitu sebagai berikut:

1. Rancangan antarmuka halaman utama

Gambar ini di bawah ini merupakan rancangan antarmuka halaman utama pengguna yang sudah diperbaiki sesuai usulan yang diberikan dari kelima responden.



Gambar 8. High Fidelity Wireframe Usulan

### 3.5. Test

Pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba *prototype* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dengan melakukan penyebaran kuisisioner. tahapan pengujian ini dilaksanakan dengan penyebaran kuisisioner pengujian berisikan 26 pertanyaan. Testing diawali dengan peneliti menyebarkan *link google form* berisikan *link prototype* dan pertanyaan sesuai dengan metode yang digunakan. Metode yang digunakan pada pengujian ini merupakan metode *user experience quisionnarie*.

#### 3.5.1. User Experience Quisionnarie

UEQ digunakan untuk melakukan pengujian terhadap perancangan ini, di mana responden diminta untuk mengerjakan beberapa tugas (*task*) yang diberikan. Kemudian responden memberikan nilai dengan mengukur tingkat efektivitas terhadap kepuasan rancangan menggunakan kuisisioner. Kuisisioner ini berfungsi untuk mengukur nilai menggunakan skala likter dengan 7 poin dan 26 pertanyaan peningkatan penilaian yang menyatakan seberapa puas responden terhadap perancangan yang telah dibuat.

##### 1. Pembuatan Pertanyaan Kuisisioner

Pada tahapan ini peneliti menyiapkan beberapa pertanyaan untuk kuisisioner yang akan disebarikan kepada responden. Pembuatan dan pengolahan hasil dari kuisisioner ini dibuat dengan UEQ *analysis tools* yang terdiri dari 6 indikator yaitu *attractiveness (daya tarik)*, *perspicuity (kejelasan)*, *efficiency (efisiensi)*, *dependability (ketepatan)*, *simulation (simulasi)*, *novelty (kebaharuan)*. Kuisisioner ini berfungsi untuk mengukur nilai menggunakan skala likter dari 1 sampai 7 dengan 26 pertanyaan.

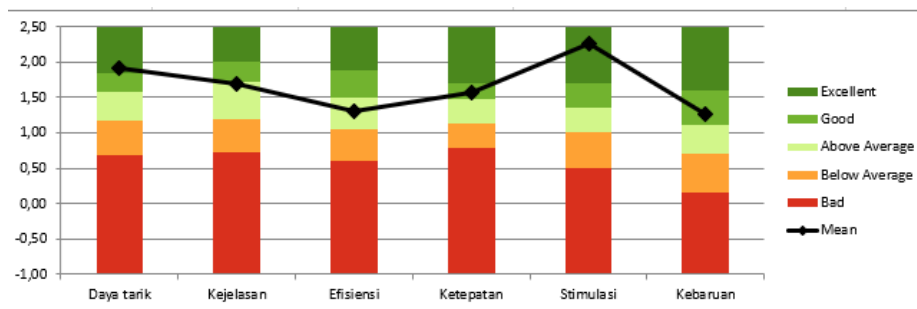
##### 2. Hasil Kuisisioner User Experience Quisionnarie

Pada tabel 4 merupakan hasil dari kuisisioner yang telah dibuat dengan jumlah responden yang terlibat sebanyak 20 orang. Di mana semakin rendah standar deviasi jawaban item, semakin sedikit data yang dibutuhkan untuk hasil yang memumpuni, evaluasi sejauh ini dapat dilakukan sekitar 20-30 orang bisa mendapatkan hasil yang cukup stabil [13]. Jumlah responden tersebut sudah memenuhi kriteria untuk melakukan pengujian kuisisioner *user experience quisionnarie*. hasil rata-rata impersi didapatkan menggunakan *analysis tools* UEQ dan hasil transformasi data kuisisioner dapat diolah untuk mendapatkan perolehan data *benchmark*, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. Rata-Rata Impersi Mean dan Varians

UEQ Scales Means and Varians		
Daya Tarik	↑ 1, 917	0,36
Kejelasan	↑ 1, 694	0,40
Efisiensi	↑ 1, 306	0,94
Ketepatan	↑ 1, 569	0,73
Simulasi	↑ 2, 250	0,24
Kebaruan	↑, 264	0,80

Tabel di atas menunjukkan nilai rata-rata setiap pertanyaan dalam posisi negatif, nol atau positif. Dari hasil data tersebut akan divisualisasikan ke dalam diagram data *benchmark*.



Gambar 9. Data Benchmark

Gambar di atas menunjukkan bahwa website kursus *online* pada bidang kepenulisan Narasiku termasuk ke dalam kategori *attractiveness* (daya tarik) dikategorikan *good* (bagus). Variable *perspicuity* (kejelasan) berada pada kategori *good* (baik). Variable *efficiency* (efisiensi) berada pada kategori *excellent* (terbaik). Variable *dependability* (ketepatan) berada pada kategori *excellent* (terbaik). Variable *simulation* (simulasi) terdapat pada kategori *good* (bagus) dan untuk variable *novelty* (kebaharuan) terdapat pada kategori *good* (baik). Dapat dilihat bahwa nilai mean pada skala UEQ berada diatas angka 1 dengan nilai *mean* tertinggi pada skala *attractiveness* sebesar 1,92 poin dan nilai terendah terdapat pada skala *novelty* sebesar 1, 26 poin.

Tabel 5. Hasil Set Data Benchmark

Scale	Mean	Comparisson	Interpretation
Daya tarik	1,92	Excellent	10% Hasilnya lebih baik
Kejelasan	1,69	Above average	25% Hasilnya lebih baik
Efisiensi	1,31	Above average	25% Hasilnya lebih baik
Ketepatan	1,57	Good	10% Hasilnya lebih baik
Simulasi	2,25	Excellent	10% Hasilnya lebih baik
kebaruan	1,26	Good	10% Hasilnya lebih baik



Pada tabel 5 hasil set data *benchmark* dari penilaian pada skala daya tarik menacapai nilai rata-tata 1,92 untuk daya tarik, 1,69 untuk kejelasan, 1,31 untuk nilai rata-rata efisiensi, 1,57 untuk nilai rata-rata ketepatan, 2,25 untuk nilai rata-rata simulasi, 1,26 untuk nilai rata-rata kebaruan. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa perancangan desain *website online course* pada bidang kepenulisan Narasiku sudah berada di atas rata-rata dengan penilaian “*good*” berdasarkan diagram *benchmark*. Pada kategori Daya tarik dan simulai mendapatkan penilaian “*excellent*”, kategori ketepatan dan kebaruan mendapatkan penilaian “*good*” dan untuk kategori kejelasan dan efisiensi mendapatkan penilaian “*above average*”.

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian penerapan metode *Design Thinking* dan *Lean UX* untuk perancangan *user interface* dan *user experience* platform kursus online pada bidang kepenulisan terdapat beberapa tahapan, yaitu tahapan *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* untuk metode *design thinking* dan tahapan *create an MVP*, *creat a wireframe*, *create a prototype*, *run an experiment*, *feedback and research* yang digabungkan dengan tahap *prototype* pada *Lean UX*. Didapatkan hasil yang dapat memenuhi dan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Berdasarkan hasil pengujian dengan metode *user experience quissionarie* (UEQ). Terdapat enam skala UEQ yang berada pada penilaian *excellent* pada kategori daya tarik dan simulai mendapatkan penilaian “*excellent*”, kategori ketepatan dan kebaruan mendapatkan penilaian “*good*” dan untuk kategori kejelasan dan efisiensi mendapatkan penilaian “*above average*” yang menunjukkan bahwa *website* kursus online kepenulisan Narasiku dapat diterima oleh pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Saputra Wina and P. Meilasari, “Resonansi Kampung Pentigraf sebagai Komunitas Sastra 4.0 Indonesia,” vol. 3, no. November, pp. 82–98, 2020.
- [2] E. Putra, R. R. Putra, and B. Fachri, “Sistem Informasi Pemerintahan Desa Berbasis Website”.
- [3] U. Context and D. Norman, “We All Want High-Quality Design Education : But What Might That Mean ?,” 2020, doi: 10.1016/j.sheji.2020.02.003.
- [4] A. D. Safitri, A. Sulami, J. Safitri, and D. Hartanti, “Perancangan aplikasi belajar bahasa inggris berbasis website Website-based English learning application design,” vol. 10, pp. 20–29, 2023, doi: 10.37373/tekno.v10i1.251.
- [5] J. Gothelf and J. Seiden, *Lean ux*.
- [6] D. C. Chou, “Computer Standards & Interfaces Applying design thinking method to social entrepreneurship project,” vol. 55, no. May 2017, pp. 73–79, 2018, doi: 10.1016/j.csi.2017.05.001.
- [7] J. P. Roberts, T. R. Fisher, M. J. Trowbridge, and C. Bent, “Healthcare The Leading Edge A design thinking framework for healthcare management and innovation,” *Healthcare*, pp. 1–4, 2016, doi: 10.1016/j.hjdsi.2015.12.002.
- [8] T. Batova, “Extended Abstract : Lean UX and Innovation in Teaching,” pp. 2–4, 2016.
- [9] G. Nabila and S. Wahyuni, “Penerapan UI / UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas,” pp. 231–238, 2022.
- [10] A. Y. Husodo, N. A. B, F. Bimantoro, and B. Irmawati, *UI / UX Analysis of Integrated E-Commerce System with Smart Village Concept to Promote MSMEs ( UMKM ) and West Nusa Tenggara*, vol. 1. Atlantis Press International BV. doi: 10.2991/978-94-6463-084-8.
- [11] Y. Yanfi and P. D. Nusantara, “ScienceDirect ScienceDirect 7th International Conference on Computer Science and Computational Intelligence 2022 UI / UX design prototype for mobile community-based course UI / UX design prototype for mobile community-based course,” *Procedia Comput. Sci.*, vol. 216, no. 2022, pp. 431–441, 2023, doi: 10.1016/j.procs.2022.12.155.
- [12] D. Nugroho Dani, “STRATEGI IDE BISNIS STARTUP E-COMMERCE IVENT MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” 2021.
- [13] M. Schrepp, “User Experience Questionnaire Handbook,” pp. 1–12, 2015.