

OPTIMALISASI PENGGABUNGAN TIGA ANTARMUKA WEBSITE DENGAN PENERAPAN METODE DESIGN THINKING (Studi Kasus Sistem Informasi Mega Finance)

Linda Puspita Sari¹, Yuli Praptomo Pamungkas Hari Sungkowo^{2*}

¹Program Studi Informatika, STMIK El Rahma Yogyakarta, ^{2*} Program Studi Sistem Informasi, STMIK El
Rahma Yogyakarta

e-mail: ¹puspita428@gmail.com, ²y.praptomo@gmail.com

ABSTRACT

In the rapidly evolving digital era, Mega Finance must quickly adapt to technological advancements and user needs. Mega Finance has three different website interfaces for user needs, but the company faces challenges in creating a consistent and intuitive user experience across these three different interfaces, which are used by employees. This leads to complex navigation and decreases employee satisfaction and productivity. To address the optimization of these three distinct website interfaces, the design thinking method was applied. This approach involves the stages of empathy, problem definition, ideation, prototyping, and testing. The first step was understanding user needs and issues through interviews and surveys. Based on these results, creative solutions were developed and implemented as prototypes, which were then tested by users. Feedback from these tests was used to refine the design to be more integrated, intuitive, and user-friendly. To measure the usability of the integrated interface of the Mega Finance website, the System Usability Scale (SUS) was used. This testing resulted in an average score of 81.75, which falls into the acceptable category. This score indicates that the application's design has an intuitive and efficient interface that meets users' needs well. This research resulted in an application design that combines the three Mega Finance websites into a single integrated interface. The improvements in convenience, satisfaction, efficiency, and ease of use compared to using the three websites separately are significant. The benefits of developing a more integrated and user-friendly interface include increased ease for users in obtaining information and completing tasks more quickly and clearly. This research demonstrates that integrating various features and functions of the three websites into one platform not only improves user efficiency and comfort but also facilitates system management and maintenance as a whole.

Keywords: *design thinking, integrated interface optimization, System Usability Scale (SUS)*

INTISARI

Dalam era digital yang sangat dinamis, perusahaan Mega Finance harus beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna. Mega Finance memiliki tiga antar muka website berbeda untuk keperluan pengguna, permasalahan yang dihadapi Mega Finance adalah kesulitan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang konsisten dan intuitif pada tiga antarmuka website yang berbeda, yang digunakan oleh karyawan. Hal ini menyebabkan navigasi yang menurunkan kepuasan serta produktivitas karyawan. Untuk mengatasi masalah optimalisasi tiga antarmuka website yang berbeda ini menerapkan metode design thinking. Pendekatan ini melibatkan tahapan empati, perumusan masalah, ideasi, prototipe, dan pengujian. Langkah pertama adalah memahami kebutuhan dan masalah pengguna melalui wawancara dan survei. Berdasarkan hasil tersebut, dihasilkan solusi kreatif yang diimplementasikan dalam bentuk prototipe, yang kemudian diuji oleh pengguna, umpan balik dari pengujian ini digunakan untuk menyempurnakan desain agar lebih terintegrasi, intuitif, dan user-friendly, untuk mengukur tingkat kegunaan antarmuka terpadu dari website Mega Finance, digunakan system usability scale (SUS). Pengujian ini menghasilkan skor rata-rata 81,75, yang termasuk dalam kategori acceptable. Skor ini menunjukkan bahwa desain aplikasi memiliki antarmuka yang intuitif dan efisien, serta memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik. Penelitian ini menghasilkan rancangan aplikasi yang menggabungkan tiga website Mega Finance menjadi satu antarmuka terpadu. Peningkatan kenyamanan, kepuasan, efisiensi, dan kemudahan penggunaan dibandingkan dengan penggunaan tiga website secara terpisah. Manfaat dari pengembangan antarmuka yang lebih terpadu dan mudah digunakan adalah peningkatan kemudahan bagi pengguna dalam mendapatkan informasi serta menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan jelas. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggabungan berbagai fitur dan fungsi dari ketiga website dalam satu platform tidak hanya

meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna, tetapi juga memudahkan manajemen dan pemeliharaan sistem secara keseluruhan.

Kata kunci: *design thinking, optimalisasi antarmuka terpadu, system usability Scale (SUS)*

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang sangat dinamis, perusahaan Mega Finance harus beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah optimalisasi antarmuka website untuk memastikan pengalaman pengguna yang konsisten dan efisien. Mega Finance memiliki tiga antarmuka website yang berbeda untuk keperluan pelanggan, mitra bisnis, dan internal perusahaan. Berdasarkan hasil survei internal diperoleh hasil bahwa 61,6% responden menyatakan tidak sesuai, 24,3% menyatakan kurang sesuai, dan 14,1% menyatakan sesuai. Ketidaksesuaian dalam desain dan fungsionalitas antarmuka ini menyebabkan kesulitan dalam navigasi, inkonsistensi dalam pengalaman pengguna, serta meningkatkan beban pemeliharaan sistem. Permasalahan ini diperparah dengan umpan balik negatif dari pengguna yang merasa kebingungan dan tidak puas dengan interaksi yang tidak intuitif (Ramadhan, 2019).

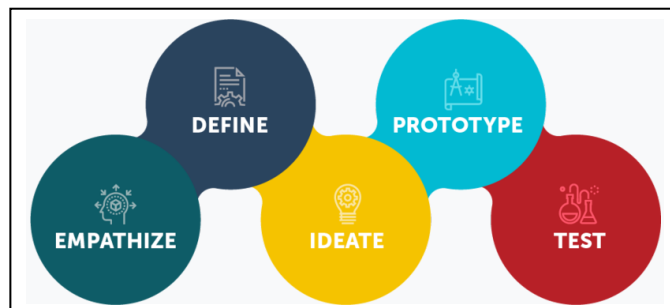
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan yang sistematis dan berpusat pada pengguna, seperti metode Design Thinking. Metode ini telah terbukti efektif dalam merancang solusi yang inovatif dan tepat guna melalui tahapan empati, perumusan masalah, ideasi, prototype, dan pengujian. Dalam konteks penggabungan tiga antarmuka website Mega Finance, langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pengguna melalui wawancara mendalam dan survei. Hasil dari tahap ini digunakan untuk merumuskan masalah inti yang perlu dipecahkan (Santoso, 2022)

Tahapan selanjutnya adalah ideasi, di mana berbagai solusi kreatif dihasilkan dan dipilih yang paling sesuai untuk diimplementasikan dalam prototype. Prototype yang dikembangkan kemudian diuji oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik langsung, yang digunakan untuk interaksi dan penyempurnaan desain. Implementasi akhir dari metode Design Thinking diharapkan dapat menghasilkan antarmuka website yang lebih terintegrasi, intuitif, dan user-friendly, sehingga meningkatkan kepuasan pengguna dan efisiensi operasional. Studi kasus Mega Finance menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking tidak hanya membantu dalam mengatasi masalah teknis dan desain, tetapi juga dalam memahami dan memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih mendalam.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang solusi antarmuka yang terintegrasi menggunakan metode Design Thinking dan mengevaluasi efektivitas pendekatan ini dalam konteks Mega Finance. Diharapkan optimalisasi penggabungan tiga antarmuka website ini diharapkan dapat mendukung strategi digital Mega Finance dalam memberikan layanan terbaik kepada semua pemangku kepentingan dan secara umum Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi perusahaan lain yang menghadapi masalah serupa dalam mengintegrasikan antarmuka website (Kurnianto, 2023).

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode design thinking. Secara sederhana design thinking merupakan metode penyelesaian masalah secara kreatif yang berfokus pada kebutuhan dan keinginan pengguna. Adapun tahapan dalam proses design thinking ditunjukkan pada gambar 1 (Carlgren, 2016).



Gambar 1. Lima tahapan design thinking [3]

a. Empathize

Tahap pertama adalah empati, yaitu memahami kebutuhan dan tantangan pengguna secara mendalam. Pendekatan ini melibatkan merasakan langsung apa yang dirasakan pengguna, memahami tindakan mereka, mengidentifikasi hambatan, dan mengetahui harapan mereka. Hal ini dilakukan dengan 3 cara yaitu, observasi, user interview, dan

empathy map.

b. Define

Tahap Define dilakukan setelah memahami kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, desainer merumuskan ide-ide yang menjadi dasar produk dan membuat daftar kebutuhan pengguna. Data hasil wawancara diolah menjadi pernyataan dengan bantuan HMW (How Might We) untuk mengidentifikasi masalah utama.

c. Ideate

Pada tahap ini, desainer melakukan evaluasi melalui brainstorming untuk membentuk gambaran alur sistem. Ide-ide digabungkan dengan tim untuk menciptakan solusi, kemudian dituangkan dalam user flow dan site map untuk memahami alur penggunaan aplikasi

d. Prototype

Peneliti menuangkan ide yang telah diperoleh dalam bentuk desain aplikasi yang dapat disimulasikan dan diuji langsung. Dengan adanya prototype, aplikasi dapat segera diuji untuk melihat apakah berhasil menyelesaikan masalah atau tidak, tanpa harus menunggu pengembangan aplikasi yang memakan waktu lama.

e. Testing

Testing merupakan tahap pengujian terhadap prototype yang sudah dibuat untuk memastikan apakah aplikasi sudah menyelesaikan masalah atau belum. Pada tahap ini penulis menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan meminta responden untuk melakukan pengujian prototype dan dilanjutkan dengan pengisian kuesioner berdasarkan ertanyaan yang telah ditetapkan pada metode SUS (Belajar.id., 2020).

Kajian Pustaka

Solusi untuk mencari cara untuk meningkatkan kesadaran dan kepuasan karyawan melalui website Mega Finance adalah dengan menggunakan metode Design Thinking, yang dapat membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan karyawan dan mengembangkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Metode Design Thinking digunakan dalam penelitian ini dengan tahapan-tahapan yang melibatkan pengguna, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Tahapan ini membantu dalam mengumpulkan data pengguna dan mengembangkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Penelitian ini juga menggunakan System Usability Scale (SUS) sebagai metode pengujian untuk mengetahui tingkat kesadaran dan kepuasan pelanggan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Design Thinking dapat meningkatkan kesadaran dan kepuasan karyawan dan dapat digunakan dalam perancangan antarmuka pengguna untuk meningkatkan kesadaran dan kepuasan pelanggan (Santoso, 2022).

Identifikasi masalah utama keterbatasan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) adalah keterbatasan aplikasi yang sulit dioperasikan dan tidak intuitif. Saat bekerja di lapangan, ini sangat sulit bagi karyawan yang membutuhkan akses cepat dan mudah. Selain itu, ketika pengguna akhir tidak terlibat dalam proses desain aplikasi sebelumnya, fitur yang tersedia tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kerja di lapangan. Kurnianto dan Wahyuni menggunakan metode design thinking, pendekatan iteratif yang berfokus pada pemahaman mendalam, untuk merancang ulang UI/UX website menggunakan metode Design Thinking saat mereka mengubah UI/UX. Metode iteratif ini berfokus pada memahami pengguna akhir dengan baik. Pemahaman tentang kebutuhan pengguna, perumusan masalah, ideasi, pembuatan prototype, dan pengujian adalah semua contoh konsep pikir yang digunakan. Untuk mendapatkan informasi penting, sesi wawancara, observasi langsung, dan pengujian prototype dilakukan. Hasil dari penerapan konsep pikir adalah desain UI/UX yang lebih mudah dipahami, lebih mudah digunakan, dan lebih sesuai dengan alur kerja pegawai lapangan (Kurnianto, 2023).

Identifikasi masalah utama yang ada adalah kompleksitas kebutuhan pengguna yang beragam, sulitnya memahami preferensi pengguna, dan sulitnya membuat desain yang mudah dimengerti dan mudah digunakan. Ketidaksiharian sering terjadi antara ekspektasi pengguna dan desain implementasi, yang dapat menyebabkan ketidakpuasan pengguna dan merusak platform. Untuk mengatasi masalah tersebut menggunakan Design Thinking, sebuah pendekatan yang berpusat pada pengguna, yang berfokus pada pemahaman yang menyeluruh terhadap kebutuhan dan masalah pengguna melalui proses empati, definisi, ide, pembuatan prototype, dan pengujian. Penelitian ini menunjukkan bagaimana setiap fase dari design thinking dapat digunakan secara efektif untuk menemukan masalah yang relevan dan menciptakan solusi desain inovatif yang memenuhi kebutuhan pengguna (Sulistiyono, 2023).

Beberapa permasalahan yang dihadapi, seperti tidak memahami kebutuhan pengguna, kesulitan membuat desain yang ramah pengguna, dan kesulitan menyesuaikan aplikasi untuk berbagai jenis pengguna. Salah satu masalah penting adalah kepuasan pengguna yang rendah karena desain yang tidak dapat dipahami dan pengalaman pengguna yang buruk, yang dapat menyebabkan aplikasi tidak digunakan dengan baik. Menggunakan pendekatan Design Thinking untuk mengatasi masalah tersebut. Pendekatan ini meliputi empati, mendefinisikan masalah, mengembangkan ide, membuat prototype, dan melakukan pengujian. Metode ini memungkinkan tim pengembang untuk lebih memahami kebutuhan dan keinginan pengguna dengan melakukan pengamatan dan peninjauan

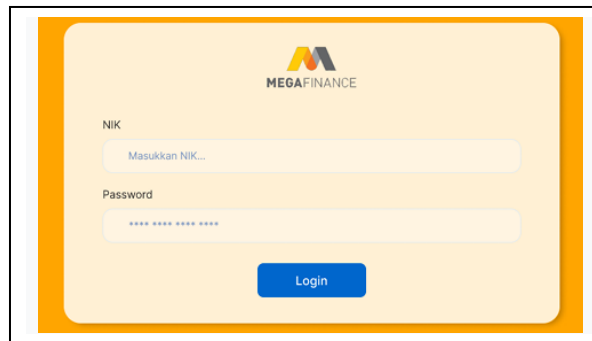
langsung. Pada tahap ideation, berbagai ide kreatif dikembangkan, kemudian diuji melalui pembuatan prototype dan umpan balik dari pengguna. Dengan desain yang lebih ramah pengguna, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, hasil penerapan metode ini menunjukkan peningkatan kualitas UI/UX aplikasi yang signifikan (Nabila, 2022).

Permasalahan masalah utama pada user interface (UI) dan user experience (UX) pada website UMKM Hendz Florist Aglonema. Beberapa masalah yang ditemukan adalah sulitnya pengguna menemukan situs web, tampilan yang kurang menarik, dan kurangnya fitur yang membantu transaksi dan interaksi pengguna. Keterbatasan ini mempengaruhi kepuasan pengguna dan menghambat pertumbuhan usaha kecil dan menengah (UMKM) (Wulandari, 2022)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Rframe dan Wireframe

a. Halaman login

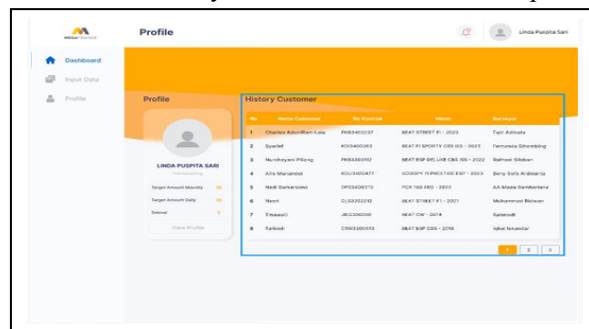


Gambar 2. Wireframe high login

Merupakan tampilan awal yang akan digunakan user masuk kedalam aplikasi. Setiap user yang merupakan karyawan Mega Finance yang terdaftar pasti sudah memiliki nik dan password yang akan diinputkan untuk melakukan login. Wire frame high login dapat dilihat pada Gambar 2.

b. Rframe High dan Menu Utama

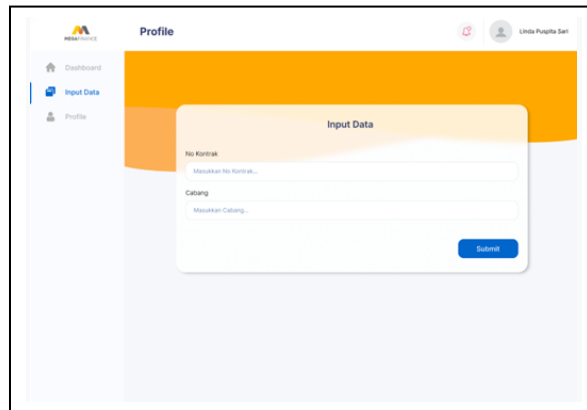
Halaman utama aplikasi menampilkan dashboard, input data, profile. Setelah itu terdapat menu profile pengguna, menampilkan foto pro-file, nama pengguna, jabatan, target, juga untuk membantu karyawan dalam mengelola informasi kontrak dan riwayat nasabah secara efektif. Dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Menu Utama

c. Wireframe high Halaman Input Data

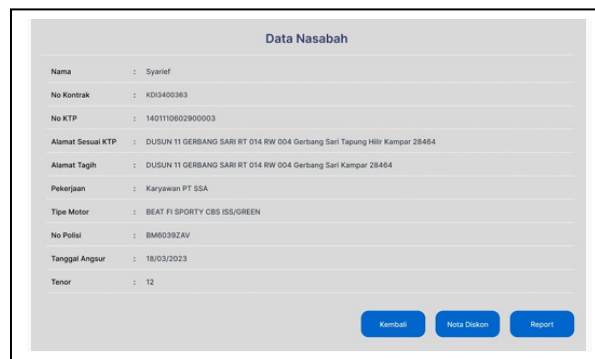
Halaman ini merupakan bagian dari sistem di mana pengguna dapat memasukkan data pelanggan baru atau memperbarui data pelanggan yang sudah ada. Pengguna harus mengisi nomor kontrak dan cabang terkait sebelum menekan tombol "Submit" untuk menyimpan data ke sistem. Bagian ini mempermudah proses input data secara efisien dan terorganisir. Halaman input dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Input Data

d. Wireframe high Halaman Data Nasabah

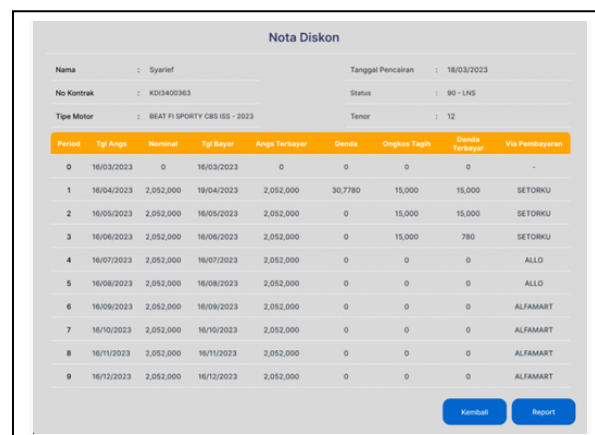
Halaman ini merupakan bagian dari sistem di mana pengguna dapat melihat data pelanggan baru atau data pelanggan yang sudah ada. Pengguna harus mengisi nomor kontrak dan cabang terkait pada menu input data sebelum menekan tombol "Submit" kemudian akan tampil data nasabah. Bagian ini mempermudah proses input data secara efisien dan terorganisir. Halaman data nasabah dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Data Nasabah

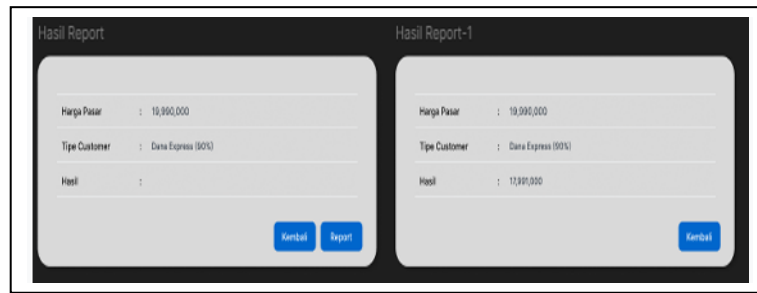
e. Wireframe high Halaman Nota Diskon

Halaman ini berfungsi sebagai tempat bagi pengguna untuk melihat data baru terkait pelanggan. Pengguna perlu mengisi nomor kontrak dan cabang yang relevan, kemudian menekan tombol "Submit" untuk menyimpan data tersebut. Antarmuka yang sederhana dan bersih ini dirancang untuk memudahkan proses input data oleh pengguna. Secara keseluruhan, gambar ini menampilkan antarmuka input data yang intuitif dan user-friendly dalam aplikasi Mega Finance, yang memungkinkan pengguna untuk mengelola informasi pelanggan dengan efisien. Halaman nota diskon dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Nota Diskon

f. Wireframe high Halaman Hasil Repot

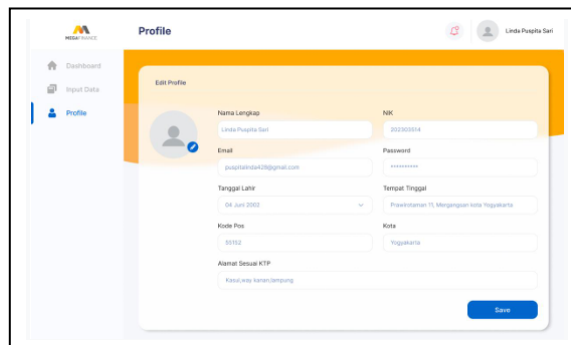


Gambar 7. Halaman Hasil Repot

Halaman ini berfungsi sebagai tempat bagi pengguna mengetahui harga pasar dari produk pada, dengan menekan tombol report maka akan muncul hasil harga pasar dari produk. Halaman hasil report dapat dilihat pada Gambar 7.

g. Wireframe high Profile

Halaman ini menunjukkan antarmuka pengguna di bagian profil. Bagian ini berjudul "Profil" dan mencakup beberapa kolom untuk informasi pribadi seperti "Nama Lengkap," "NIK," "Email," dan "Password." Ada juga kolom untuk "Tanggal Lahir" dengan pemilih tanggal, "Jenis Kelamin" dengan opsi yang tidak terlihat dalam gambar, serta bagian alamat yang dibagi menjadi "Alamat Sesuai KTP," yang mencakup kolom untuk jalan ("Alamat"), provinsi ("Provinsi"), kota ("Kota"), dan kode pos ("Kode Pos"). Di bagian bawah, terdapat tombol bertuliskan 'Save'. Wireframe profile dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 7. Profile

Setelah tahap prototype selesai, tahap selanjutnya yaitu tahap pengujian prototype dengan cara menguji keberhasilan scenario pengujian yang dibuat. Adapun pengujian yang dilakukan adalah meminta responden untuk melakukan pengujian system kemudian dilanjutkan dengan pengisian kuisisioner. Setelah jawaban dari responden terkumpul peneliti akan melakukan perhitungan SUS sesuai dengan aturan yang ada.

3.2. Proses Perhitungan.

a. Pengisian Kuesioner

Pengisian kuesioner dilakukan setelah responden melakukan uji coba prototype. Kuisisioner dibagikan kepada mahasiswa dengan pertanyaan pada table 1 (Susanti, 2021).

Tabel 1. Daftar pertanyaan kuesioner

No	Daftar pertanyaan Kuesioner
1	Seberapa sering anda merasa akan menggunakan aplikasi ini
2	Apakah menurut anda aplikasi ini tampak teralalu rumit dan bisa disederhanakan
3	Saya rasa sistem ini mudah untuk digunakan
4	Apakah anda merasa perlu bantuan teknis untuk memahami cara menggunakan website ini
5	Sejauh mana anda merasa fitur-fitur di aplikasi ini terintegrasi dengan baik
6	Apakah anda menemukan adanya ketidak konsistenan dalam desain atau fungsi website ini
7	Seberapa yakin anda bahwa mayoritas pengguna baru akan dapat mempelajari cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat

- 8 Apakah anda merasa aplikasi ini tidak praktis dalam hal penggunaannya
- 9 Seberapa yakin anda tentang penggunaan aplikasi ini dalam memenuhi kebutuhan kerja
- 10 Apakah anda merasa perlu mempelajari banyak informasi sebelum bisa menggunakan aplikasi ini dengan efektif

b. Perhitungan Skor SUS

SUS berupa kuesioner yang terdiri dari 10 item pertanyaan seperti yang ditunjukkan pada Tabel 5.1. Dari kuisisioner yang disebar didapat 20 responden yang bersedia mengisi kuesioner. Kuesioner SUS menggunakan 5 point skala likert. Yaitu “Sangat Tidak Setuju”, “Tidak Setuju”, “Ragu-ragu”, “Setuju”, dan “Sangat Setuju”. Berikut tabel 5.2 Daftar nilai kuesioner (Setyawan, 2020).

Tabel 2. Tabel perhitungan skor sus

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
	5	1	4	2	5	1	5	1	4	2
	5	2	4	2	5	2	4	2	4	2
	5	2	4	2	5	2	5	2	4	2
	4	2	5	2	5	2	4	2	5	2
	5	2	5	3	5	3	5	3	4	3
	5	2	4	2	5	2	5	2	4	2
	5	2	4	2	4	2	5	2	5	2
	5	2	4	2	5	2	5	2	4	2
	5	2	4	2	5	2	5	2	4	2
	4	2	4	2	5	2	5	2	5	2
	5	2	4	2	4	2	5	2	5	2
	5	2	4	2	5	2	5	2	5	2
	5	1	5	2	5	2	4	2	5	2
	4	1	5	2	4	2	5	4	5	2
	4	2	5	2	5	2	4	2	5	2
	4	2	4	2	4	2	4	2	5	2
	5	2	5	2	4	3	5	2	5	2
	5	2	5	2	4	3	5	2	5	2
	5	2	4	2	4	2	4	2	5	2
	4	2	4	2	4	2	5	5	5	2
	5	2	4	3	5	2	5	2	5	2

Keterangan :

Nilai 1 : responden memilih “sangat tidak setuju”

Nilai 2 : responden memilih “tidak setuju”

Nilai 3 : responden memilih “ragu-ragu”

Nilai 5 : responden memilih “setuju”

Nilai 4 : responden memilih : sangat setuju”

Setelah melakukan pengisian keusioner selanjutnya data tersebut dihitung sesuai aturan perhitungan skor SUS. Berikut adalah perhitungan skor kuesioner SUS masing-masing responden pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil skor SUS(sebelum dikali 2,5)

No	Q1-1	5-Q2	Q3-1	5-Q4	Q5-1	5-Q6	Q7-1	5-Q8	Q9-1	5-Q10
1	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3
2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3
3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3

4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3
5	4	3	4	2	4	2	4	2	3	2
6	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3
7	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3
8	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3
9	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3
10	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3
11	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3
12	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3
13	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3
14	3	4	4	3	3	3	4	1	4	3
15	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3
16	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
17	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3
18	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3
19	3	3	3	3	3	3	4	0	4	3
20	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3

Setelah didapat hasil perhitungan diatas maka total dari setiap responden dikali dengan 2,5. Berikut tabel 4 skor SUS responden setelah dikali 2,5

Tabel 4. Jumlah Skor SUS Setelah dikali 2,5

Jumlah skor SUS	Skor SUS x 2,5
36	90
32	80
33	82,5
33	82,5
30	75
33	82,5
33	82,5
33	82,5
33	82,5
33	82,5
33	82,5
33	82,5
34	85
35	87,5
32	80
33	82,5
31	77,5
33	82,5
32	80
29	72,5
33	82,5
jumlah skor	1635

Berdasarkan hasil perhitungan skor SUS masing-masing responden dapat diketahui bahwa skor tertinggi yang diperoleh adalah 90 dan skor terendah 72,5. Sedangkan modus yang didapat dari perhitungan SUS diatas adalah 82,5. Perhitungan selanjutnya adalah mencari rata-rata dengan menjumlahkan skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus menghitung skor SUS terlihat pada persamaan 1:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

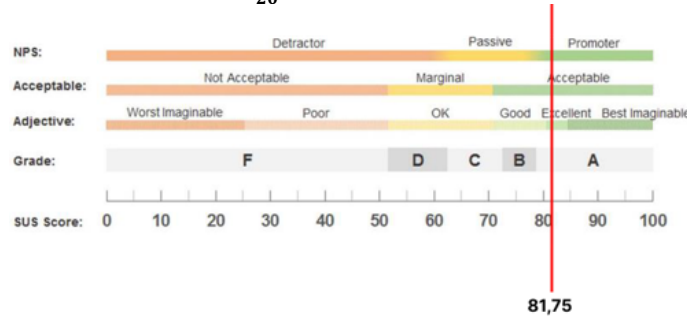
\bar{X} = Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

Jumlah skor SUS yang didapat adalah 1.635 dengan jumlah responden 20 sehingga nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$\frac{1635}{20} = 81,75$$



Gambar 8. Hasil Skala Skor Sus

Hasil nilai rata-rata yang diperoleh selanjutnya dikorelasikan dengan skala skor SUS yang dapat dilihat pada Gambar 8.

Skor rata-rata SUS penggunaan aplikasi oleh 20 responden diperoleh 81,75 tersebut menunjukkan responden menilai sistem yang dibuat sudah bagus (*adjective*) dan dapat diterima (*acceptable*). Namun dari NPS (*Net Promoter Scor*), responden cenderung bersikap *passive*. Hal ini dipengaruhi oleh latar belakang responden yang minim pengalaman dalam mencoba *prototype* sebelumnya dan kurangnya sarana prasarana komputer dan jaringan internet. Sehingga responden belum memiliki gambaran ideal aplikasi Mega Finance.

4. KESIMPULAN

Setelah melalui serangkaian tahapan penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan, integrasi tiga website antarmuka menjadi *prototype* aplikasi terbukti berhasil, meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna. Pengujian usability dengan System Usability Scale (SUS) menunjukkan nilai rata-rata 81,75 mengindikasikan bahwa aplikasi memiliki tingkat kegunaan yang tinggi. Hasilnya, pengguna merasa lebih nyaman dan puas, serta merasakan peningkatan efisiensi dan kemudahan penggunaan dibandingkan dengan penggunaan tiga website secara terpisah.

Proses integrasi tiga website menjadi rancangan *prototype* aplikasi telah berhasil dilakukan dengan baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggabungan berbagai fitur dan fungsi dari ketiga website dalam satu platform tidak hanya meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna, tetapi juga memudahkan manajemen dan pemeliharaan sistem secara keseluruhan.

Berdasarkan dari pengujian usability menggunakan System Usability Scale (SUS) memberikan hasil yang positif, menunjukkan bahwa rancangan aplikasi yang dikembangkan memiliki tingkat kegunaan yang tinggi. Nilai rata-rata SUS yang diperoleh dari responden mengindikasikan bahwa pengguna merasa nyaman dan puas dalam menggunakan aplikasi ini. Hasil ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam efisiensi dan kemudahan penggunaan dibandingkan dengan penggunaan tiga website terpisah.

DAFTAR PUSTAKA

Belajar.id., T. B. (2020). *Desain Berbasis Pengguna: Pendekatan Design Thinking untuk Pengembangan Produk Digital*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Carlgren, L. R. (2016). *Framing Design Thinking: The Concept in Idea and Enactment*. *Creativity and Innovation Management*, .

Kurnianto, F. a. (2023). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung*.

Nabila, G. a. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. MDP Student Conference (MSC).

Ramadhan, F. W. (2019). nalysis Of Warganet Comments On It Services In Mandiri Bank Using K-Nearest Neighbor (K-NN) Algorithm Based On ITSM Criteria. . *Adi Journal on Recent Innovation (AJRI)*, 1(1).

<https://doi.org/10.34306/ajri.v1i1.9>.

- Santoso, H. (2022). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Antar Muka Pengguna Aplikasi Mobile (Studi Kasus Sistem Informasi Akademik Stmik El Rahma Yogyakarta)*. Yogyakarta.
- Setyawan, H. &. (2020). Evaluasi Kegunaan Antarmuka Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Informatika Indonesia*.
- Sulistiyono, M. S. (2023). *Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Sistem E-Marketplace Berbasis Website. Journal of Information System Research (JOSH)*. DOI:10.47065/josh.v4i4.3534.
- Susanti, E. &. (2021). Panduan Menghitung System Usability Scale (SUS): Langkah demi Langkah. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer Indonesia*.
- Wulandari, D. S. (2022). Design UI/UX Menggunakan Metode Design Thingking Pada Website UMKM Hendz Florist Aglonema. *Jurnal Infortech* 5(1):22-29.