

# Perancangan Website Penyediaan Pelayanan pada PT. Berkarya Abadi Sejahtera dengan Metode Design Thinking

Rasmila <sup>1,\*</sup>, Dilla Nafasari <sup>2</sup>

\* Korespondensi Penulis: e-mail: rasmila@binadarma.ac.id

<sup>1</sup> Sains Teknologi; Universitas Bina Darma; Jalan Jendral Ahmad Yani No.3, Palembang Sumatera Selatan, Indonesia; (0711) 51558;

[rasmila@binadarma.ac.id](mailto:rasmila@binadarma.ac.id)

<sup>2</sup> Sains Teknologi; Universitas Bina Darma ; Jalan Jendral Ahmad Yani No.3, Palembang Sumatera Selatan, Indonesia; (0711) 51558; e-mail:

[201420014@student.binadarma.ac.id](mailto:201420014@student.binadarma.ac.id)

Submitted : dd/mm/yyyy

Revised : dd/mm/yyyy

Accepted : dd/mm/yyyy

Published : dd/mm/yyyy

## Abstract

### Abstrak

*PT. Berkarya Abdi Sejahtera is a company that operates in the field of Outsourcing services such as Administration, Data Input, Operator, Warehouse, Labor, Security, Office Boy/Grill, Driver, Technician, Mechanic, and others. One way to increase company development is by using the website. Websites are increasing rapidly along with the number of websites that are used as a tool to promote companies to make them better known. Based on previous research conducted regarding Thrifdoor Business Website Design Using the Design Thinking Approach Method, it states that the creation process uses the Design Thinking method. The aim of this research is to create a website design by innovating using the Design Thinking method. and it is hoped that the design of this website will make it easier for companies to introduce their company. Observation is a process of observing and then recording systematically, logically, objectively and rationally regarding various phenomena in real situations, as well as artificial situations. The author collects and reviews data obtained by direct review and monitoring. Interviews are conducted to obtain data and information in the form of questions and answers from people who are directly involved with the system that is the object of research.*

*Interviews will be conducted with members of PT Berkarya Abdi Sejahtera at the design stage. The 5stages of design thinking: empathize, define, ideate, prototype, and test.*

Berkarya Abdi Sejahtera merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa Outsourcing seperti Administrasi, Input Data, Operator, Gudang, Tenaga Kerja, Security, Office Boy/Grill, Driver, Teknisi, Mekanik, dan lain-lain. Salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan perusahaan adalah dengan menggunakan website. Website semakin meningkat pesat seiring dengan banyaknya website yang digunakan sebagai alat untuk mempromosikan perusahaan agar lebih dikenal. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan mengenai Perancangan Website Thrifdoor Business Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking yang menyatakan bahwa proses pembuatannya menggunakan metode Design Thinking. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat desain website dengan berinovasi menggunakan metode Design Thinking. Dan diharapkan dengan dirancangnya website ini akan memudahkan perusahaan dalam memperkenalkan perusahaannya. Observasi adalah suatu proses mengamati dan kemudian mencatat secara sistematis, logis, obyektif dan rasional mengenai berbagai fenomena dalam situasi nyata, maupun situasi buatan. Penulis mengumpulkan dan mengkaji data yang diperoleh dengan cara peninjauan dan pemantauan langsung. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data dan informasi berupa

tanya jawab dari orang-orang yang terlibat langsung dengan sistem yang menjadi objek penelitian. Wawancara akan dilakukan dengan anggota PT Berkarya Abdi Sejahtera pada tahap desain. 5 tahap

pemikiran desain: berempati, mendefinisikan, mengidealkan, membuat prototipe, dan menguji.

**Keywords:** *Design Thinking, designing*

**Kata kunci:** *situs web, desain pemikiran, desain*

---

## 1. Introduction

### 1. Pendahuluan

The rapid development of technology from year to year, one of which is the internet, has not only changed the way people think, but also changed the way of life that is influenced by the rapid development of technology. starting from how to interact, social media to shopping. one of the technological developments that can utilize digital media or the internet to design a product so that it can be seen and used properly and increase the comfort and convenience of users in using the product or service. PT. Berkarya Abdi Sejahtera is a company engaged in the field of Outsourcing services such as Administration, Data Input, Operators, Warehouses, Labor, Security, Office Boy / Grill, Drivers, Technicians, Mechanics, etc., The emergence of this company began with the establishment of the Company's leaders and administrators who were engaged in the same field and had a desire to develop potential that was more than just simple work services. Given the lack of companies that provide special workers who are serious about handling labor work. Along with the development of the increasingly developing Outsourcing world, PT. Berkarya Abadi Sejahtera strives to create a quality, productive and responsible workforce in carrying out their duties, as well as a workforce that has been trained in their respective fields by providing training first before being distributed to service users with flexible management costs. And it would be better if the company profile could be explained through the website, because it is easier, you don't need to come to the company first to find out about the company, because it can be accessed anywhere, no need to go there. (Turnip et al., n.d.) office to find out related information about the company. (Soedewi, 2022)<sup>1</sup> Information technology currently has a very big influence on human life. Information technology has become a basic need for basic processing of information exchange both locally and globally. Companies that have good information technology tend to develop their companies faster. One way to increase company development is to use a website. Websites are growing rapidly with many websites being used as tools to promote companies to be better known. Based on previous research (Ananta et al., nd) namely regarding UI/UX Development on the M-Voting website Using the Design Thinking Method which states that the process of creating innovative ideas in the Design Thinking method is used to solve problems in application development using a user-centered approach. So in this method the role of the user is very important because later the design results will be used by the user. In addition to Design Thinking, one way to help design a website is to design the UI/UX. UI (User Interface) and UX (User Experience/UX) are important stages in designing web applications. Making this design involves stages such as carrying out activities to determine user needs by observing user needs, describing user ideas or views as the basis for the product. The design think method was chosen as the user experience design approach in this study because in its implementation there is an approach to users who will use the website to formulate and solve problems. So that it is expected to be able to produce creative, effective solutions, and be able to solve problems according to user needs and desires. (Suryadana et al., 2023)

Pesatnya perkembangan teknologi dari tahun ke tahun, salah satunya internet, tidak hanya mengubah cara berpikir masyarakat, namun juga mengubah cara hidup yang dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi. Mulai dari cara berinteraksi, media sosial hingga berbelanja. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat memanfaatkan sarana digital atau internet untuk merancang suatu produk agar dapat dilihat dan digunakan dengan baik serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan

pengguna dalam menggunakan produk atau jasa tersebut. PT. Berkarya Abdi Sejahtera merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa outsourcing seperti administrasi, input data, operator, gudang, tenaga kerja, security, office boy/grill, driver, teknisi, mekanik, dll. Munculnya perusahaan ini diawali dengan didirikannya pimpinan dan pengurus Perseroan yang bergerak di bidang yang sama dan mempunyai keinginan untuk mengembangkan potensi yang lebih dari sekedar jasa pekerjaan sederhana. Mengingat masih kurangnya perusahaan yang menyediakan tenaga kerja khusus yang serius menangani pekerjaan tenaga kerja. Seiring berkembangnya dunia Outsourcing yang semakin berkembang, PT. Berkarya Abadi Sejahtera berusaha menciptakan tenaga kerja yang berkualitas, produktif dan bertanggung jawab dalam melaksanakan tugasnya, serta tenaga kerja yang telah terlatih dibidangnya masing-masing dengan memberikan pelatihan terlebih dahulu sebelum disalurkan kepada pengguna jasa dengan biaya manajemen yang fleksibel. Dan alangkah baiknya jika company profile bisa dijelaskan melalui website, karena lebih mudah, Anda tidak perlu datang ke perusahaannya terlebih dahulu untuk mengetahui perusahaannya, karena bisa diakses dimana saja, tidak perlu ke sana. kantor untuk mengetahui informasi terkait tentang perusahaan. 1 Teknologi informasi saat ini mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan manusia. Teknologi Informasi telah menjadi kebutuhan pokok bagi pengolahan dasar pertukaran informasi baik secara lokal maupun global. Perusahaan yang memiliki teknologi informasi yang baik cenderung lebih cepat mengembangkan perusahaannya. Salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan perusahaan adalah dengan menggunakan website. Website semakin berkembang pesat dengan banyaknya website yang digunakan sebagai alat dalam mempromosikan perusahaan agar lebih dikenal. Berdasarkan penelitian sebelumnya (Risti, 2023) yaitu mengenai Pengembangan UI/ UX pada website M-Voting menggunakan Metode Design Thinking yang menyatakan bahwa tahapan pembuatan ide- ide inovatif pada metode Design Thinking digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam pengembangan aplikasi dengan menggunakan user pendekatan terpusat. Jadi dalam metode ini peran pengguna sangat penting karena nantinya hasil desain akan digunakan oleh pengguna. Selain Design Thinking, salah satu cara untuk membantu mendesain website adalah dengan mendesain UI/UX. UI (User Interface/antarmuka) dan UX (User Experience/UX) merupakan tahapan penting dalam merancang aplikasi web. Pembuatan perancangan ini melibatkan tahapan seperti melakukan kegiatan menentukan kebutuhan pengguna dengan mengamati kebutuhan pengguna, mendeskripsikan ide atau pandangan pengguna menjadi dasar produk. Metode design think dipilih sebagai pendekatan desain pengalaman pengguna dalam penelitian ini karena dalam implementasinya terdapat pendekatan terhadap pengguna yang akan menggunakan website untuk merumuskan dan memecahkan masalah. Sehingga diharapkan mampu menghasilkan solusi yang kreatif, efektif, dan mampu menyelesaikan permasalahan sesuai kebutuhan dan keinginan pengguna.

## **2. Research Method**

### **2. Metode Penelitian**

The design thinking method has 5 stages which include empathy, definition, ideation, prototype and testing. Usually these stages are carried out sequentially because each stage becomes the basis for proceeding to the next stage.

Metode berpikir desain mempunyai 5 tahap yang meliputi empati, pendefinisian, ide, prototipe dan pengujian. Biasanya tahapan-tahapan tersebut dilakukan secara berurutan karena setiap tahapan menjadi dasar untuk melanjutkan ke tahapan berikutnya.

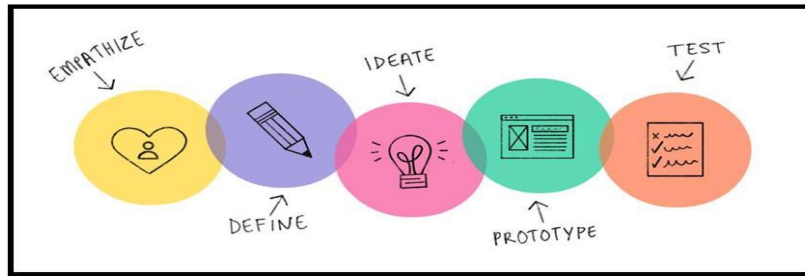


Figure 1 Design Thinking Stages  
Gambar 1 Tahapan Design Thinking

Based on the design thinking method, this research will carry out the following research stages:

Berdasarkan metode design Thinking, penelitian ini akan melakukan tahapan penelitian sebagai berikut:

### 2.1 Empathize

The empathize stage is a process of empathic understanding of the problem you want to solve, through observation or interviews and questionnaires. Interviews were conducted online (questionnaires) which were distributed to users of the PT website. Bekarya eternal Sejahtera (BAS). In this way, the author gets the results of the questionnaire that has been filled in by the user as follows: After processing, the user's views regarding the company profile website in general are obtained, namely: a. Some users are interested in company profile sites. B. Some users need a place to provide information about the services offered by the company. C. Unattractive design. D. easy to access. (Ismail & Fitria, n.d.)

Tahap empathize merupakan proses pemahaman empatik terhadap permasalahan yang ingin diselesaikan, melalui observasi atau wawancara dan angket. Wawancara dilakukan secara online (kuesioner) yang disebarakan kepada pengguna website PT. Bekarya abadi Sejahtera (BAS). Dengan demikian penulis mempunyai hasil kuisisioner yang telah diisi oleh pengguna sebagai berikut: Setelah dilakukan pengolahan maka diperoleh pandangan pengguna mengenai website company profile secara umum yaitu: a. Beberapa pengguna tertarik dengan situs profil perusahaan. B. Beberapa pengguna membutuhkan tempat untuk memberikan informasi mengenai layanan yang ditawarkan oleh perusahaan. C. Desain tidak menarik. D. mudah diakses.

### 2.2 Define

Define is the process of getting user opinions and understanding user needs, so that a user persona is created with a target user of 5 people. Each persona explains identity such as name, age and occupation, then includes goals and frustration situations 11 current technological knowledge. Images are a form of User Persona obtained from users or potential users. (Suryadana et al., 2023)

Define adalah proses mendapatkan opini pengguna dan memahami kebutuhan pengguna, sehingga terciptalah user persona dengan target pengguna sebanyak 5 orang. Setiap persona menjelaskan identitas seperti nama, usia dan pekerjaan, kemudian memuat tujuan dan situasi frustrasi 11 pengetahuan teknologi saat ini. Gambar merupakan salah satu bentuk User Persona yang diperoleh dari pengguna atau calon pengguna.

### 2.3 Ideate

Ideate At this stage the process of designing a solution is proposed from various ideas that have been collected, following the solution designed in Figure.

Ideate Pada tahap ini proses perancangan suatu solusi diusulkan dari berbagai ide yang telah dikumpulkan, berikut solusi yang dirancang pada Gambar.

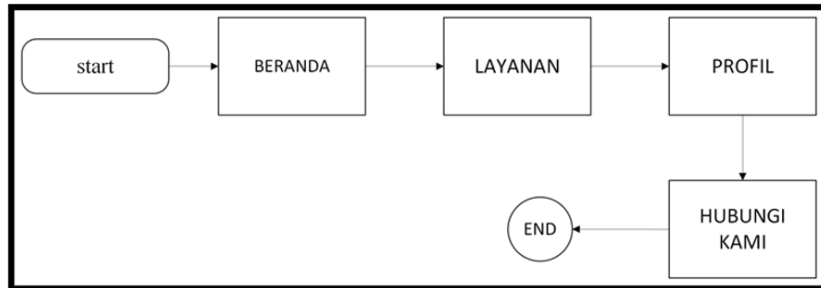


Figure 2 User Flow  
Gambar 2 Alur Pengguna

## 2.4 Prototype

At this stage, the website appearance is designed and the idea is implemented to produce a prototype visual display in the form of a low fidelity wireframe. is the result of Low Fidelity Wireframes design planning from the PT Berkarya Abadi Sejahtera website.(Hidayat & Yani, 2019)

Prototype Pada tahap ini dilakukan perancangan tampilan website dan implementasi ide sehingga menghasilkan hasil tampilan visual prototype berupa wireframe low fidelity. Merupakan hasil perencanaan desain Low Fidelity Wireframes dari website PT Berkarya Abadi Sejahtera.

### 2.4.1 Low Fidelity Wireframe Home Page Design

#### 2.4.1 Desain Halaman Beranda Wireframe dengan Ketelitian Rendah

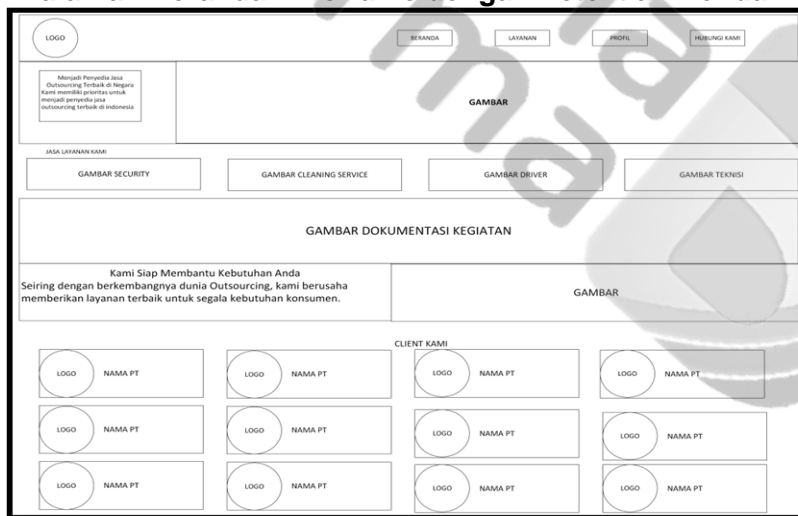


Figure 3 Low fidelity wireframe homepage design  
Gambar 3 Desain halaman beranda wireframe dengan ketelitian rendah

### 2.4.2 Design low-fidelity wireframe services

#### 2.4.2 Rancangan layanan wireframe dengan ketelitian rendah

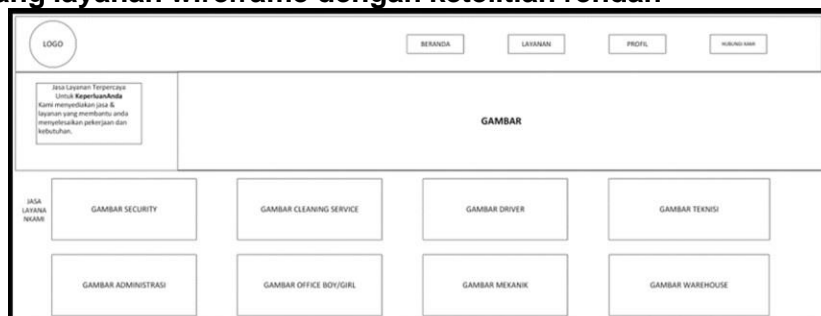


Figure 4 Low Fidelity Wireframe Service  
Gambar 4 Layanan Wireframe Dengan ketelitian Rendah

**2.4.3 Low-fidelity wireframe profile design**  
**2.4.3 Desain profil wireframe dengan ketelitian rendah**

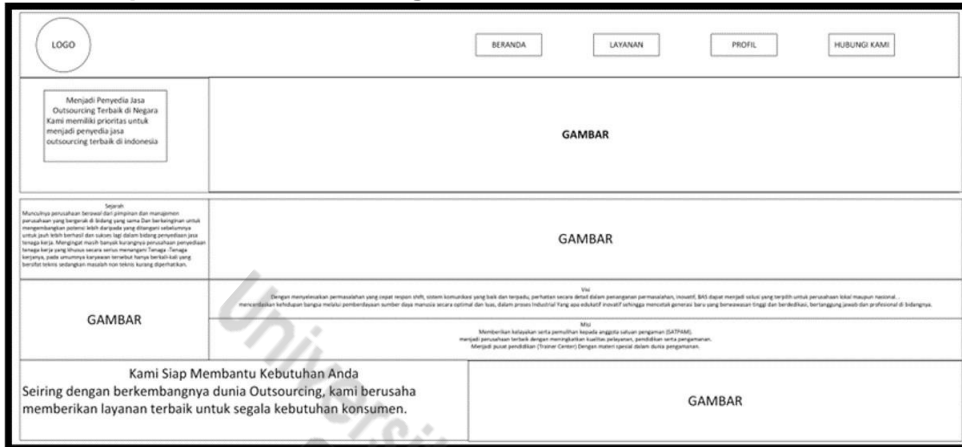


Figure 5 Low fidelity wireframe profile  
 Gambar 5 Profil wireframe dengan ketelitian rendah

**2.4.4 Low fidelity wireframe design Contact us**  
**2.4.4 Desain Gambar rangka dengan ketelitian rendah Hubungi kami**

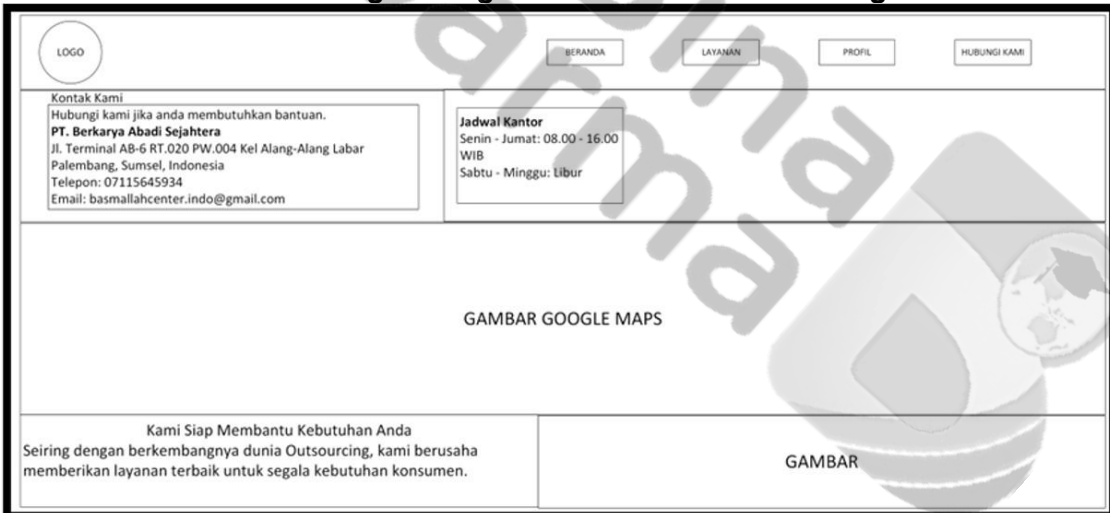


Figure 6 Low fidelity wireframes Contact us  
 Gambar 6 Gambar rangka dengan ketelitian rendah Hubungi kami

**2.5 Test**

Test At this stage the test is carried out using a website that is already known to the 5 participants. This test is a usability test method which is useful for evaluating the user experience of a product to find out how much value is obtained from an interface so that it can be used by users when running the system. The steps taken in usability testing in this research are preparing a tester, creating a usability test task, carrying out a usability test using a system usability scale with the following aspects (Kusumadya et al., 2022)

Test Pada tahap ini pengujian dilakukan dengan menggunakan website yang sudah dikenal oleh 5 peserta. Pengujian ini merupakan pengujian kegunaan metode pengujian yang berguna untuk mengevaluasi pengalaman pengguna suatu produk untuk mengetahui seberapa besar nilai yang diperoleh dari suatu antarmuka sehingga dapat digunakan oleh pengguna pada saat menjalankan sistem. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengujian usability pada penelitian ini adalah menyiapkan tester,

membuat tugas usability test, melaksanakan usability test dengan menggunakan skala usability sistem dengan aspek sebagai berikut.

Table 1 Value Index  
 Tabel 1 Indeks Nilai

Indeks	SA	A	N	D	SD
Pernyataan positif	5	4	3	2	1
Pernyataan Negatif	1	2	3	4	5

Notes: SA: Very Agree; A: Agree; N: Normal; D: Disagree; SD: Strongly Disagree  
 Catatan: SA: Sangat Setuju; A: Setuju; N: Biasa; D: Tidak Setuju; SD: Sangat Tidak Setuju

There are 5 questionnaire answer choices, namely: Strongly Agree (SA), Agree (A), Neutral (N), Disagree (D) and Strongly Disagree (DS). If there is a negative statement, then SS will produce a value of 1 and STS will produce a value of 5. Conversely, if there is a positive statement, then SS will have a value of 5 and STS will have a value of 5. from 1. To calculate the utility value of 15 Each aspect of the questionnaire answer can be using the following equation.(Rasmila & Akbar, 2024)

Terdapat 5 pilihan jawaban kuesioner yaitu: Sangat Setuju (SA), Setuju (A), Netral (N), Tidak Setuju (D) dan Sangat Tidak Setuju (DS). Jika terdapat pernyataan negatif, maka SS akan menghasilkan nilai 1 dan STS akan menghasilkan nilai 5. Sebaliknya, jika terdapat pernyataan positif, maka SS akan bernilai 5 dan STS akan bernilai 5. dari 1. Untuk menghitung nilai kegunaan dari 15 Setiap aspek jawaban kuesioner dapat menggunakan persamaan berikut.

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_n}{n}$$

Figure 7 Formula 1  
 Gambar 7 Rumus 1

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Figure 8 Formula 2  
 Gambar 8 Rumus 2

Referring to formula (1) or formula (2) the x value is the total weight of the questionnaire answers for each aspect and the n value is the total weight of five for each questionnaire question. For the overall usability value of the Website, do the same calculation as formula (1). However, the calculation for utility value involves all questionnaire answers without reference to certain aspects. So that the value of n becomes a fixed value, the number of questions is multiplied by five. So the assessment of the usability of the Website will produce the following classification: VeryGood, Good, OK, Bad and Poor according to the following table.(M.Agil Kusumadya et al., 2022)

Merujuk pada rumus (1) atau rumus (2), nilai x ialah total jumlah jawaban kuesioner setiap aspek dan nilai n ialah total jumlah yang bernilai lima untuk semua pertanyaan pada kuesioner. Pada hasil kegunaan secara keseluruhan dari Website, maka lakukan perhitungan yang sama seperti rumus (1). Namun perhitungannya untuk nilai kegunaan mengikutsertakan semua tanggapan kuesioner tanpa mengacu pada aspek tertentu. Agar nilai n menjadi nilai tetap, jumlah soal dikalikan lima. Maka penilaian kegunaan dari Website akan menghasilkan klasifikasi sebagai berikut: Sangat Baik, Baik, Oke, Buruk dan Buruk sesuai tabel berikut.

Partisipan dan Waktu penelitian penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2 s/d 6 Juli 2024, dan dilakukan secara online dengan bantuan Google Forms dan media sosial untuk menyebarkan kuesioner SUS tersebut.

Table 2 Pertanyaan SUS

Tabel 2 SUS Question

no	Question
1	I think I will usePT Berkarya Abadi Sejatera website this again?
2	I feel PT Berkarya Abadi Sejatera websiteis this complicated to use?
3	I feel PT Berkarya Abadi Sejatera websiteis this easy to use?
4	I need help from others in using PT Berkarya Abadi Sejatera websiteThis?
5	I feel the features ofPT Berkarya Abadi Sejatera websiteis this working properly?
6	I feel there are many things that are inconsistent (not harmonious on the PT. Berkarya Abadi Sejatera website)
7	I feel like others will understand how to usePT Berkarya Abadi Sejatera websiteis this fast?
8	I feelPT Berkarya Abadi Sejatera websiteis this confusing?
9	I feel there are no obstacles in using it PT Berkarya Abadi Sejatera website This?
10	I need to get used to it first before using itPT Berkarya Abadi Sejatera websiteThis?

### 3. Result and Analysis

#### 3. Hasil dan Pembahasan

Respondent scores obtained from questionnaires distributed viaGoogle Formswill be calculated using formulas and formulasSystem Usability Scale (SUS). For odd numbered questions, score obtained is reduced by 1, while for even numbered questions, scoreobtained is subtracted from 5. After all question scores are added up, the result is multiplied by 2.5. The final assessment in the form of an SUS score will be given based on the results of this calculation. can be seen from.(Iqbal et al., n.d.)

Skor responden diperoleh dari kuisisioner yang disebar menggunakan Google Forms, ini akan dihitung dengan menggunakan rumus dan rumus yang terdapat pada SUS yaitu skor dikurangi 1 untuk angka ganjil dan untuk angka genap nilai 5 dikurangi dengan skor yang diperoleh, maka total skor soal-soal tersebut dijumlahkan dan dikalikan 2,5. Hasil penilaian berupa skor SUS yang diberikan responden dapat dilihat dari pada tabel 3.

Table 3 Questionnaire Results

Tabel 3 Hasil Kuesioner

No	P1	hal2	hal3	hal4	hal5	hal6	hal7	hal8	hal9	hal10	Skor
1	5	1	5	2	4	3	5	1	5	4	82.5
2	4	3	4	1	4	1	3	2	5	1	80
3	5	2	4	2	5	2	5	2	5	2	85
4	5	3	5	1	5	3	5	2	5	3	82.5
5	5	2	4	2	5	2	4	2	4	4	75

After the usability test calculation results for the PT BAS website from the questionnaire filled in by five respondents are obtained, the average score will be calculated by adding up all the scores and dividing them by the number of respondents. (Kusumadya et al., 2022). The result of the formula calculation is that the averagescore from the assessment is 81, then the results of this research will be concluded usingadjective ratingwhich can be seen in.

Setelah diperoleh hasil perhitungan dari test usability to website PT BAS pada kuisisioner yang diambil dari 5 responden, maka hasilnya akan dihitung rata-ratanya dengan menjumlahkan seluruh skor kemudian membaginya dengan jumlah responden (Kusumadya et al., 2022). Hasil perhitungan rumusnya adalah rata-rata skor dari penilaian adalah 81, maka hasil penelitian ini akan disimpulkan dengan menggunakan penilaian kata sifat yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Table 4 SCORE SUS

Tabel 4 SKOR SUS



SUS Skor	Nilai	Adaktif Peringkat
90-100	A	Luar Biasa
80-90	B	Bagus
70-80	C	Oke
60-70	D	Miskin
<60	E	Buruk Sekali

Based on Figure 2, the average score SUS obtained is 81%, which falls into the category GOOD with a grade scale of B and is within the range ACCEPTABLE. This indicates that website is acceptable to the user. Apart from that, the results of data collection through the observation method show that the PT BAS website functions well; switching between pages feels fast and responsive without any problems. The website interface is considered good because the colors chosen do not make it difficult for readers to access information. There is also a dark mode that changes the display to a darker color, as well as a simple and easy to remember interface design.

Berdasarkan Gambar 2, nilai rata-rata skor SUS yang diperoleh adalah 81 yang masuk ke dalam kategori BAIK dengan skala nilai B dan rentang kelayakan ACCEPTABLE yang artinya website tersebut sudah diterima oleh pengguna, dan juga dari hasil pengumpulan data dengan metode observasi yang kami lakukan. Telah dilakukan untuk website kami dapat mengambil kesimpulan dari PT BAS bahwa website dari segi kinerja, PT BAS terasa cepat dan tepat.

After completing all stages design thinking and get prototype. Finally, several changes occurred significant, including color, button position, and overall appearance. The final results obtained include the overall value of each task carried out. The following is an overview of the final results of the usability testing on website PT BAS.

Setelah semua tahapan design think dilewati dan diperoleh prototipe akhir. terdapat perubahan mendasar seperti warna dan posisi tombol, serta perubahan besar pada tampilan yang dihadirkan. Kemudian diperoleh hasil akhir berupa skor keseluruhan dari setiap tugas yang ada. Berikut gambaran hasil akhir pengujian usability pada website PT BAS.

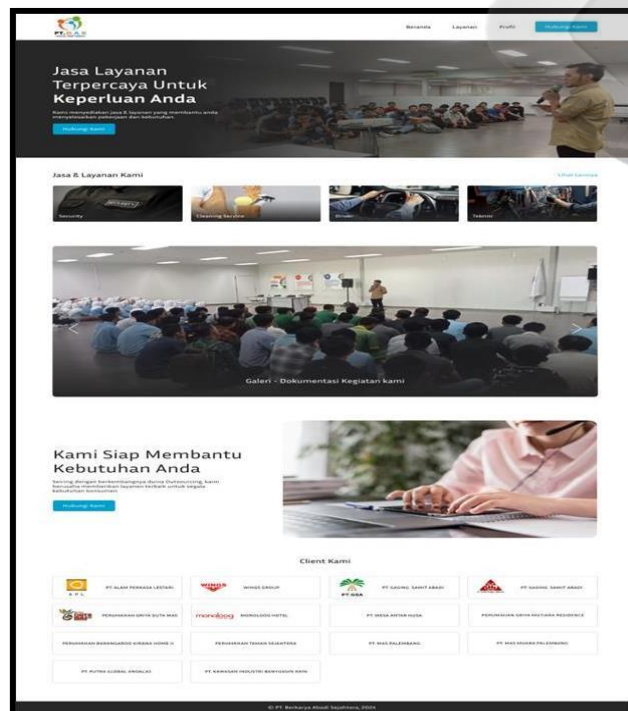


Figure 9 Home Menu PT. BAS

Gambar 9 Menu beranda PT BAS

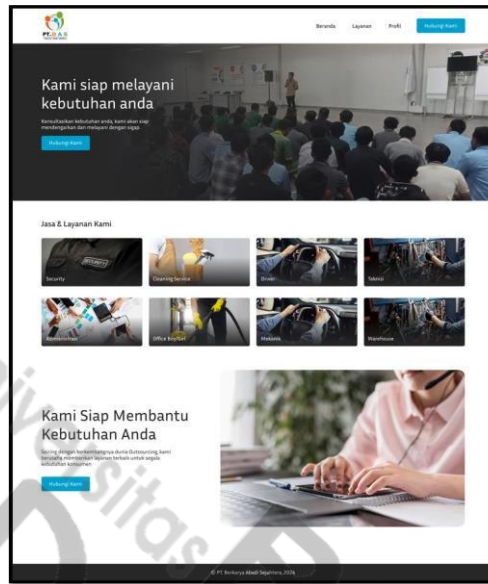


Figure 10 PT. BAS service menu  
Gambar 10 Menu Layanan PT BAS

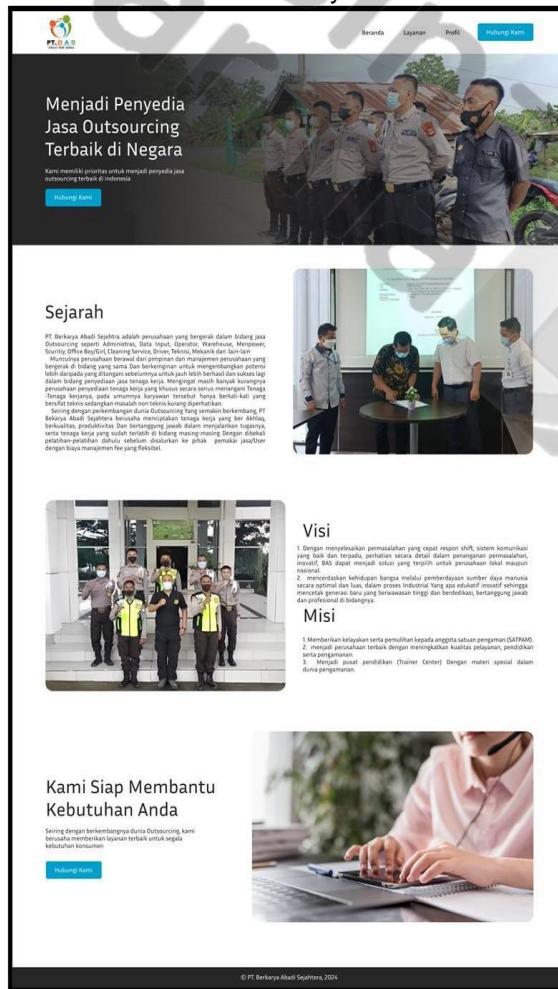


Figure 11 PT BAS Menu Profile  
Gambar 11 Profil Menu PT BAS

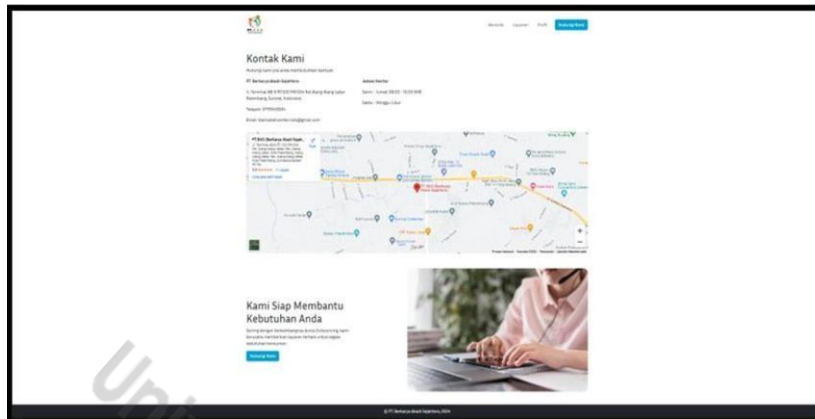


Figure 12 Contact Us Menu PT BAS  
Gambar 12 Menu Hubungi Kami PT BAS

### 3.1 Discusion 3.1 Diskusi

After obtaining the final result of the overall score in the test usability testing. The next step is to carry out data analysis to evaluate aspects of learnability, efficiency, and memorability from use website. The following are the results of data analysis obtained through questionnaires distributed to five evaluators:

Setelah mendapatkan hasil akhir skor keseluruhan pada pengujian usability test, maka langkah selanjutnya adalah analisis data yang bertujuan untuk mencari nilai dari aspek learnability, efisiensi dan memorability dalam penggunaan website. Berikut hasil analisis data yang diperoleh melalui kuesioner yang dibagikan kepada 5 orang evaluator:

Table 5 Sus Score Analysis  
Tabel 5 Analisis Skor Sus

Tidak	Pertanyaan	P1	Hal2	Hal3	Hal4	Hal5	Ya (%)	Tidak (%)
<b>Kemampuan Belajar</b>								
1	Apakah Situs Teks PT BAS Mudah Dan Jelas Untuk Anda	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	80%	20%
2	Apakah Situs Web PT BAS Mudah Diaktifkan Beroperasi	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%	0%
3	Apakah Penampilan Warna Di Situs Web PT BAS Bagus Terlihat Dan Mudah Untuk mengerti	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	80%	20%
4	Apa Menunya Ada Cukup Mudah Dipahami	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%	0%
<b>Total Nilai Kemampuan Belajar</b>							90%	10%
<b>Memmorability</b>								
5	Apakah Momen Diketik Pencarian Mudah Dan cepat?	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	60%	40%
6	Apakah Saat Itu Tombol Atau Fitur Anda Klik Yang Bisa	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	80%	20%

7	Menampilkan Apakah Mudah Dan Cepat Kapan Akses Kontak Kita Di PT DASAR Menu	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	80%	20%
<b>Total nilai Efficiency</b>							73,3%	26,7%
<b>Memmorability</b>								
8	adalah ikon pada situs web mudah dimengerti?	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%	0%
9	Bisa Anda Mengerjakandi Meningat halaman atau menu itu Anda mengunjungi?	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	80%	20%
10	Adalah menu halaman situs web Mudah untuk Ingat?	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	80%	20%
<b>Total Nilai Memorability</b>							86,6 %	13,4
<b>Total Keseluruhan</b>							84 %	16%

#### 4. Conclusion

#### 4. Kesimpulan

Based on the results of research in the form of designing, creating and testing website designs using the Design Thinking Method at PT BAS (Berkarya Abadi Sejahtera), the usability testing results obtained were 81% and the results of data analysis obtained a score of 84% (Good). So it is felt that the methods and tests used can help in producing product test prototypes that are suitable for use by potential website users when they want to find the services they need.

Berdasarkan hasil penelitian berupa perancangan, pembuatan dan pengujian desain website Penggunaan Metode Design Thinking Di PT BAS (Berkarya Abadi Sejahtera) hasil pengujian kegunaan yang diperoleh sebesar 81% dan hasil analisis data memperoleh nilai sebesar 84% (Baik). Sehingga metode dan pengujian yang digunakan dirasa dapat membantu dalam menghasilkan prototipe uji produk yang cocok digunakan oleh calon pengguna website ketika ingin mencari jasa yang dibutuhkan.

#### 5. Sugestions

#### 5. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat, penulis memberikan beberapa saran yaitu memperluas penelitian kedepannya dan terus melakukan perbaikan dan pengembangan pada desain prototype website PT BAS (Berkarya Abadi Sejahtera), diharapkan pengembangan kedepannya juga dapat terintegrasi dengan sistem lain dengan menciptakan multiplatform bagi pengguna yang membutuhkannya.

## References

### Daftar Pustaka

- Hidayat, A., & Yani, A. (2019). *MEMBANGUN WEBSITE SMA PGRI GUNUNG RAYA RANAU MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL*. 2(2).
- Iqbal, K. Y. A., Hanggara, B. T., & Maghfiroh, I. S. E. (n.d.). *Perancangan Pengalaman Pengguna Situs Web Jasa Layanan Importir menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: PT Dian Sentosa Abadi)*.
- Ismail, A., & Fitria, S. E. (n.d.). *Perancangan Digitalisasi Bisnis Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking*.
- Kusumadya, M. A., Rasmila, R., Hidayat, F., & Chandra, D. (2022). Analisis Website Petani Kode Menggunakan SUS (System Usability Scale). *Jurnal Informatika Polinema*, 8(4), 41–46. <https://doi.org/10.33795/jip.v8i4.908>
- M. Agil Kusumadya, Rasmila, Faiz Hidayat, & Dicky Chandra. (2022). Analisis Website Petani Kode Menggunakan SUS (System Usability Scale). *Jurnal Informatika Polinema*, 8(4), 41–46. <https://doi.org/10.33795/jip.v8i4.908>
- Rasmila, R., & Akbar, M. F. (2024). The Enhancing User Experience for Mother and Children Services at Sungai Duren Health Center in Muara Enim, Indonesia. *PIKSEL : Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, 12(1), 11–22. <https://doi.org/10.33558/piksel.v12i1.8131>
- Risti, E. A. (2023). IMPLEMENTASI PENGOLAHAN SISTEM PENJUALAN FURNITURE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: FURNITURE JATI SUNGU BANDAR LAMPUNG). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(4), 435–445. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i4.2448>

Soedewi, S. (2022). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN WEBSITE UMKM KIRIHUCI. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>

Suryadana, A., Sasongko, D., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Website Waste4Change untuk Mengoptimalkan Fitur Pengiriman Sampah. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(3), 820–830. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3274>

Turnip, V. A. R., Tolle, H., & Nugraha, D. C. A. (n.d.). *Perancangan Implementasi Tampilan Baru Web “Sambat” Kota Malang menggunakan Metode Design Thinking.*

