

Analisis dan Perancangan Desain UI/UX pada Website BKPSDM Kabupaten Karawang dengan Metode Design Thinking

¹Kharisma Prawira, ²Nur Lutfiyana

¹Fakultas Teknik Informatika/Sistem Informasi/Prodi Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri,
Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia
kharismadiprawira@gmail.com, nurlutfiyana.nfy@bsi.ac.id

ARTICLE INFO

Article History:

Diterima : 03-04-2025
Disetujui : 22-09-2025

Keywords:

Sumber Daya Manusia;
BKPSDM; ASN; UI/UX;
Design Thinking



ABSTRACT

Abstract: The Civil Service and Human Resources Agency (BKPSDM) of Karawang Regency is a Regional Apparatus Organization (OPD) whose duties and functions are to handle civil service administration issues for the State Civil Apparatus (ASN) in Karawang Regency. The administrative issues in question include employee procurement, employee dismissal, employee promotions, and others. Currently, the innovation that has been created and applied is the Website. This website is designed to facilitate the delivery of information regarding Civil Service Administration (ASN) in Karawang Regency. The method used in the Analysis and design uses the design thinking method. This method emphasizes in-depth understanding of users, creative ideation, and prototype iterations that focus on user feedback. This study aims to analyze the UI/UX of the BKPSDM Karawang Regency Website using the Design Thinking method. From the results of the prototype test using the System Usability Scale (SUS) method, the final score was 72, where this figure is acceptable and indicates that the design is marginal, grade B, and good. With this, the Karawang Regency BKPSDM website makes it very possible to improve the quality of UI/UX in its application.

Abstrak: Badan Kepegawaian Dan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kabupaten Karawang adalah Organisasi Perangkat Daerah (OPD) yang tugas dan fungsinya adalah menangani masalah administrasi kepegawaian Aparatur Sipil Negara (ASN) yang ada di Kabupaten Karawang. Masalah administrasi yang dimaksud antara lain Pengadaan pegawai, Pemberhentian Pegawai, kenaikan pangkat pegawai, dan lain lain. Saat ini inovasi yang sudah dibuat dan diaplikasikan adalah Website. Website ini dirancang untuk memudahkan penyampaian informasi perihal Administrasi Kepegawaian Aparatur Sipil Negara (ASN) yang ada di Kabupaten Karawang. Metode yang digunakan dalam Analisis dan perancangan menggunakan metode *design thinking*. Metode ini menekankan pemahaman mendalam terhadap pengguna, ideasi kreatif, serta iterasi prototipe yang berfokus pada feedback pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis UI/UX Website BKPSDM Kabupaten Karawang menggunakan metode Design Thinking. Dari hasil pengujian prototype dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) mendapat skor akhir 72, Dimana angka ini dapat diterima dan menunjukkan bahwa rancangan tersebut sudah marginal, grade B, dan good. Dengan ini, website BKPSDM Kabupaten Karawang sangat memungkinkan terjadi peningkatan kualitas UI/UX pada aplikasinya



<https://doi.org/10.31764/justek.vxiY.ZZZ>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor pemerintahan. Kesiapan dari beberapa hal seperti sumber daya manusia, peraturan, kesediaan anggaran, prasarana dan sarana merupakan hal yang perlu diperhatikan dan disediakan dalam pelayanan publik. Untuk meningkatkan pelayanan publik diperlukan informasi yang lebih lengkap dan jelas melalui website yang dapat diakses oleh masyarakat luas kapanpun dan dimanapun (Darmawati, 2022).

Badan Kepegawaian Dan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kabupaten Karawang adalah Organisasi Perangkat Daerah (OPD) yang tugas dan fungsinya adalah menangani masalah administrasi kepegawaian Aparatur Sipil Negara (ASN) yang ada di Kabupaten Karawang. Masalah administrasi yang dimaksud antara lain Pengadaan pegawai, Pemberhentian Pegawai, kenaikan pangkat pegawai, dan lain lain. Salah satu misi BKPSDM Kabupaten Karawang adalah Meningkatkan Sarana Informasi dan Penataan Dokumen Pegawai, Berbasis Teknologi Informasi. Untuk mewujudkan misi tersebut Organisasi diwajibkan membuat sebuah inovasi pada aspek sarana informasi yang mudah di akses oleh ASN maupun Masyarakat.

Saat ini inovasi yang sudah dibuat dan diaplikasikan adalah Website. Website ini dirancang untuk memudahkan penyampaian informasi perihal Administrasi Kepegawaian Aparatur Sipil Negara (ASN) yang ada di Kabupaten Karawang. Masalah administrasi yang dimaksud antara lain Pengadaan pegawai, Pemberhentian Pegawai, kenaikan pangkat pegawai, dll., Menggantikan cara sebelumnya dimana penyampaian informasi masih dengan tatap muka ataupun surat edaran yang kurang efisien. Namun, meskipun telah diterapkan, masih terdapat sejumlah keluhan dari pengguna terkait pengalaman pengguna (User Experience/UX) dan antarmuka pengguna (User Interface/UI) dari website tersebut. Keluhan-keluhan ini mencakup masalah seperti kesulitan navigasi atau tata letak, konten yang tidak diremajakan dan tampilan yang tidak ramah pengguna, serta fitur-fitur yang dianggap kurang relevan atau tidak dapat diakses. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan untuk menganalisis dan memperbaiki UI/UX aplikasi Website BKPSDM Kabupaten Karawang, agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat meningkatkan kepuasan serta produktivitas pegawai ataupun penyampain informasi ke masyarakat.

Metode Design Thinking merupakan pendekatan yang efektif dalam merancang solusi berbasis pengguna. Metode ini menekankan pemahaman mendalam terhadap pengguna, ideasi kreatif, serta iterasi prototipe yang berfokus pada feedback pengguna. Dengan menerapkan metode Design Thinking, diharapkan dapat ditemukan solusi yang inovatif dan tepat sasaran untuk meningkatkan UI/UX Website BKPSDM Kabupaten Karawang. (Sihaloho, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis UI/UX Website BKPSDM Kabupaten Karawang menggunakan metode Design Thinking.

Penelitian Dhika Fitra Aryansyah (2023) dengan topik Perancangan Design UI/UX Aplikasi Penjualan Store Pakaian Dengan Metode Design Thinking Berbasis Android, hasilnya Dengan dibangunnya sistem ini dapat memperluas promosi penjualan pempek, mempermudah agar pelanggan yang berada diluar kota Palembang dapat melakukan transaksi penjualan dan meningkatkan pendapatan. Selain itu penelitian Muhamad Ryan (2023) dengan topik Analisis Dan Perancangan Desain Ui/Ux Website Badan Penyuluhan Dan Pengembangan Sdm Kementerian Lhk Dengan Metode Design Thinking, hasil Penelitian ini menyoroti masalah utama dalam tampilan dan UI website yang dinilai tidak menarik dan user-friendly. Pendekatan design thinking digunakan untuk merancang solusi inovatif sesuai dengan kebutuhan pengguna dan menghasilkan rekomendasi perbaikan yang diuji menggunakan system usability scale (SUS).

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada Analisis dan Perancangan Desain UI/UX pada Website BKPSDM Kabupaten Karawang dengan Metode Design Thinking ini adalah menggunakan Metode Design Thinking sebagai pendekatan kolaboratif agar mendapatkan solusi efektif dan efisien. Design thinking merupakan salah satu metode dalam melakukan suatu proses desain. Dalam design thinking metode dalam menyelesaikan masalah dengan berfokus kepada pengguna atau user. Design Thinking adalah bidang studi yang menggabungkan kepekaan dan teknik desainer untuk menyesuaikan kebutuhan pengguna dengan teknologi dan strategi bisnis yang tepat yang dapat memberikan nilai kepada pelanggan dan peluang pasar. (al, 2023)

a. *Empathize*

Tahap awal dari *Design Thinking* adalah *empathize*. Pada tahap ini intinya adalah mencari tahu permasalahan yang sedang dicari oleh klien. Observasi dan wawancara langsung terhadap *pengguna sehingga tahap ini dapat membantu memahami pengguna dan permasalahannya* dengan lebih baik. Pada tahap ini peneliti berfokus untuk menganalisis Sistem Layanan BKPSDM Kab. Karawang, kemudian melakukan wawancara terhadap narasumber, setelah mendapatkan data dari wawancara, selanjutnya adalah membuat *empathy map*.

- 1) Observasi. Suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati langsung, melihat dan mengambil suatu data yang dibutuhkan di tempat penelitian itu dilakukan. Observasi dapat dipahami sebagai proses yang kompleks. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuisioner di BKPSDM Kab. Karawang.
- 2) Wawancara. Wawancara adalah metode penghimpunan data yang terdiri dari pertanyaan langsung dan tanggapan terhadap pertanyaan dari sumber secara langsung. Wawancara dilakukan dengan Staff BKPSDM Kab. Karawang yang berhubungan dengan data yang terkait. Dalam wawancara ini penulis melibatkan beberapa narasumber yaitu 5 responden mulai dari user sampai masyarakat sebagai pengguna dalam informasi yang relevan. Berikut daftar pertanyaan untuk *user* dan pengguna web BKPSDM Kab. Karawang:

b. *Define*

Pada tahapan *define* Penulis melakukan pengumpulan dan analisis data. Data yang didapat dalam proses *empathize* selanjutnya terdefinisikan secara lebih spesifik untuk mendapatkan titik fokus utama dari permasalahan tersebut. Untuk mengolah informasi dari peta kasih sayang pada tahap yang lalu menjadi suatu definisi,

c. *Ideate*

Pada tahap ketiga dari proses *Design Thinking*, *desainer* siap untuk mulai menghasilkan ide. Dalam tahap perkembangan memahami kebutuhan *user* dan pengguna layanan web BKPSDM Kab. Karawang di tahap *Empathize*, dan penulis telah menganalisis dan telah menemukan permasalahan utama di proses *Define*, dan berakhir dengan kesimpulan permasalahan yang berpusat pada pengguna. Dengan latar belakang yang kuat ini, penulis dapat mulai memikirkan sesuatu yang kreatif untuk mengidentifikasi solusi baru atas permasalahan yang ditemukan, dan penulis dapat mulai menemukan cara *alternatif* untuk melihat masalah tersebut. Ada banyak cara teknik *Ideation* seperti *Brainstorm*, *Brainwrite* dan *Worst Possible Idea*

d. Prototype

Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk memvalidasi bahwa ide-ide yang telah diperoleh dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pengguna. Proses dimulai dari tahap sebelumnya, yaitu mengubah *wireframe* menjadi *low fidelity* dalam bentuk digital yang masih belum memiliki warna, ukuran teks, simbol, jarak antar elemen, dan lainnya. Kemudian, *low fidelity* tersebut akan dikembangkan menjadi *high fidelity* yang sudah mencakup warna, ukuran, jarak, dan bentuk elemen dengan tingkat presisi dan akurasi yang tinggi. Pada tahap ini, alat desain

yang digunakan yaitu Figma digunakan untuk menciptakan antarmuka pengguna yang baik dan sesuai dengan kebutuhan, serta menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa *prototype* yang dihasilkan siap diuji oleh pengguna yang berperan sebagai tujuan

e. Test

Pada fase terakhir dilakukan pengujian kepada pengguna terhadap ide dan rancangan dari proses sebelumnya, digunakan metode *usability testing* dan *System Usability Scale* (SUS). Pada metode *usability testing*, pengguna menggunakan produk dalam situasi yang mirip dengan penggunaan sehari-hari. Penulis memberikan serangkaian tugas atau skenario untuk diselesaikan, dengan bantuan dari *platform Maze*. Tugas dilakukan kepada pengguna dengan daftar skenario yang sudah ditentukan sesuai Tabel 3.4, yang menjelaskan perihal tiap skenario yang akan dijalankan oleh pengguna. Selain itu ada 3 aspek yang digunakan dalam *usability testing* berdasarkan pada *platform Maze* yaitu, efisiensi, efektifitas, dan kesalahan.

Pada aspek satisfaction, pengguna akan menilai produk yang telah digunakan dengan menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Pada metode SUS, penulis memberikan 10 pertanyaan berdasarkan instrumen SUS kepada pengguna yang akan menjawab dengan skala 1-5 terhadap aspek yang diujikan.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini populasinya adalah para ASN PPPK Kab. Karawang yang berjumlah 580

Sampel pada penelitian ini untuk mempermudah hasil perhitungan sampel digunakan survey pendahuluan dengan cara bertanya pada pengguna website BKPSDM Kab. Karawang. Penentuan jumlah sampel yang digunakan diambil berdasarkan populasi pelamar seleksi PPPK yang mengunduh pengumuman hasil seleksi administrasi pada laman website BKPSDM kabupaten Karawang pada tahun 2023 dan diketahui populasi atau jumlah peserta seleksi PPPK Kab. Karawang tersebut adalah 13.478 orang. Dalam melakukan penelitian ini hal pertama yang dilakukan adalah menentukan sampel dengan digunakannya rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana : n = Ukuran sampel

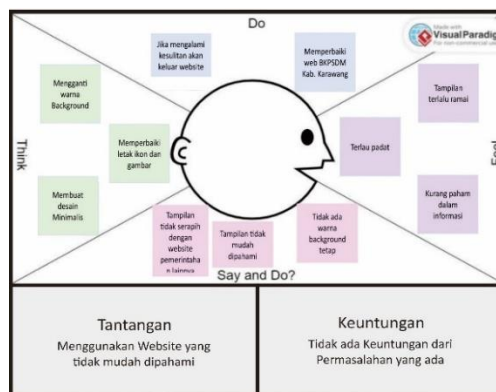
N = Ukuran populasi

e = Galat pendugaan / standard deviasi

Populasi pada penelitian ini sebanyak 13.478 ASN PPPK yang mengakses website Kab. Karawang dan berdasarkan rumus Slovin dengan menggunakan taraf kesalahan 0,1% didapatkan sampel sebanyak 100 Responden

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

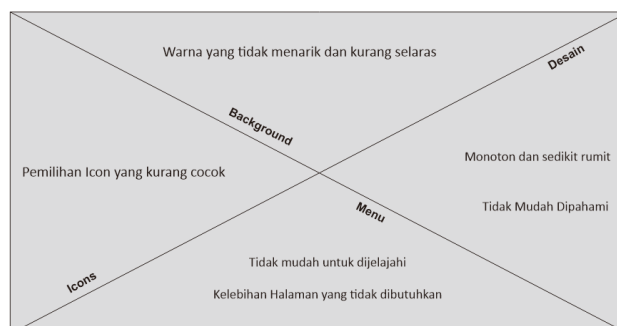
Hasil Penelitian ini diperoleh dengan menerapkan metode *design thinking* sesuai dengan tahapan yang terdapat dalam proses *design thinking* yaitu, *Empathize*, *Define*, *Ideal*, *Prototype*, dan Test



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 1. *EmpathizeMaps*

Gambar diatas merupakan *Empathy Map* yang telah dikelompokkan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi dari kuesioner yang sebelumnya telah dijawab oleh berbagai responden. Berdasarkan alat ini peneliti bisa menyadari dan dapat membangun empati terhadap penggunaan *Website BKPDSM Kab. Karawang*, dikarenakan pengguna sudah mengetahui apa yang mereka alami, rasakan, katakan, dan yang dipikirkan

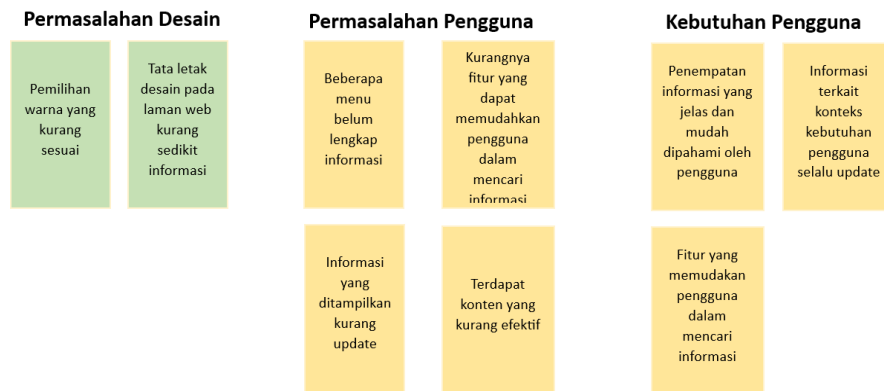


Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 2. *Analysis Questions Builder*

Dari gambar diatas, peneliti telah menetapkan empat (4) faktor yang digunakan dalam *Analysis Questions Builder* yakni meliputi: icons, background, desain, dan menu. Dari masingmasing faktor merupakan hal apa saja yang menjadi permasalahannya, kemudian jawaban bisa didapatkan. Dengan demikian, data yang dihasilkan menjadi jauh lebih efisien, berorientasi, dan konkret dengan permasalahan user.

Setelah mengumpulkan data dan informasi dari tahap *empathize*, peneliti menggunakan teknik *affinity Diagram* untuk mengolah dan mengorganisirnya pada tahap *define*. Hasil pengolahan data tersebut mengidentifikasi tiga permasalahan utama menjadi fokus pembahasan yaitu, masalah desain, masalah penggunaan dan kebutuhan pengguna. Permasalahan pertama masalah desain, mencakup masalah seperti tampilan kurang nyaman dan pemilihan warna yang kurang tepat. Permasalahan kedua terkait dengan penggunaan dalam menemukan informasi tertentu pada halaman website. Permasalahan kebutuhan pengguna mencakup aspirasi pengguna terhadap informasi baru yang ditampilkan lebih interaktif dan membantu memudahkan dalam penggunaan website. Dengan mengelompokkan data dan informasi dari hasil tahap *empathize* ke dalam tiga permasalahan ini, penulis menjadi lebih terarah dalam menemukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Teknik *affinity Diagram* memberikan gambaran yang jelas tentang pola dan hubungan antara data dan informasi yang diperoleh, sehingga mempermudah penulis dalam menganalisis dan memahami masalah yang dihadapi oleh pengguna secara sistematis. Berikut adalah penggunaan teknik *affinity Diagram* untuk menganalisis data dari tahap *empathize*.



Sumber :Penelitian 2024

Gambar 3 Affinity Diagram

Dari Hasil identifikasi masalah dan kebutuhan pengguna, penulis berhasil menghasilkan berbagai ide dan solusi yang dapat dijadikan dasar acuan dalam merancang UI/UX *website* BKPDSM Kab. Karawang. Salah satu ide dan solusi tersebut adalah untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan melakukan pembaharuan pada tampilan *website* agar lebih menarik dan mudah digunakan. Selain itu penulis juga menemukan kebutuhan pengguna terkait informasi layanan para pegawai baik yang berstatus honor ataupun yang sudah PNS yang selalu update dengan fitur yang mudah. Sebagai hasil solusinya adalah diusulkan dalam penambahan fitur yang jelas dan mudah dimengerti oleh pengguna, serta memilih desain tampilan *website* yang tidak mencolok dalam tampilan serta mudah dikenali oleh pengguna. Semua ide dan solusi yang dihasilkan dalam tahap *ideate* ini kemudian dicatat dan disajikan dalam bentuk tabel. Berikut adalah detail ide dan solusi dalam bentuk naskah yang dibuat oleh penulis :

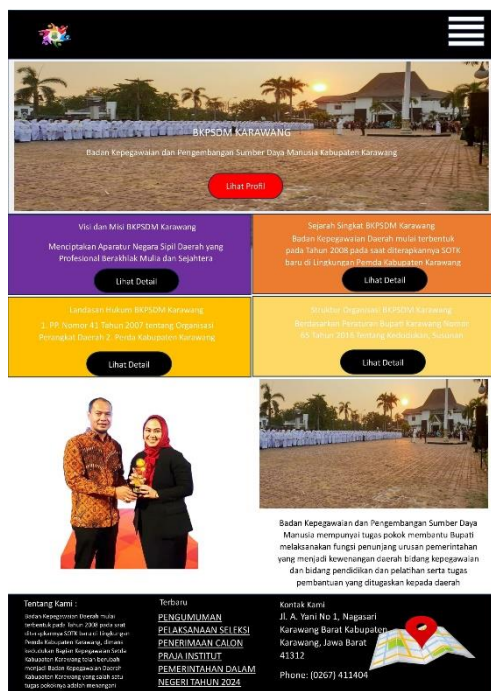
Tabel 2 Ide dan Solusi

No.	Ide dan Solusi
1.	Memperbaharui fitur-fitur dalam memenuhi kebutuhan informasi agar lebih nyaman oada saat digunakan
2.	Menambah informasi terkait layanan secara <i>real time</i>
3.	Memperbaharui warna tampilan agar lebih menarik
4.	Menambah fitur form penilaian dalam penyajian layanan informasi
5.	Menambahkan fitur untuk memudahkan para pengguna dalam mengakses laman <i>website</i> BKPDSM Kab. Karawang

Sumber : Penelitian 2024

Dari ide terpilih kemudian di aplikasikan ke dalam rancangan prototype. Perancang menggunakan tools Canva Web saat membangun tampilan prototype yang baru. Pengembangan yang dilakukan perancang adalah dengan mengubah beberapa tampilan halaman home, halaman obrolan, halaman notifikasi dan halaman akun saya yang mana pada halaman tersebut perancang ingin melakukan Inovasi pada halaman-halaman tersebut. Inovasi yang dilakukan perancang saat ini yaitu dengan mendesain dan merubah ulang tampilan yang lama yang masih dengan tampilan sederhana, tampilan yang bisa dikatakan simple, pilihan icon yang sedikit dan menjadi tampilan baru yang lebih modern dan berwarna.

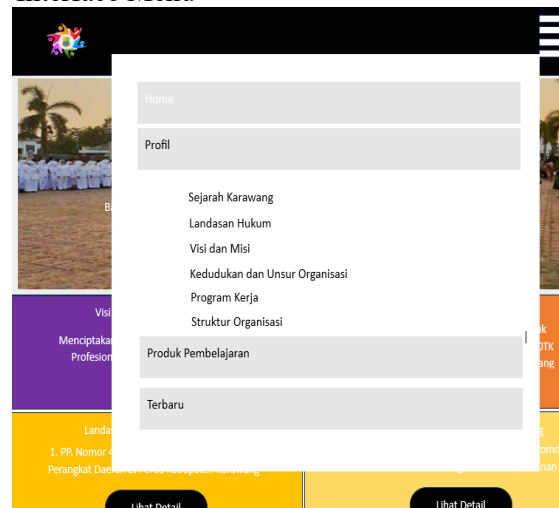
a. Interface Beranda



Sumber : Penelitian 2024

Gambar 4 Rancangan Interface Beranda

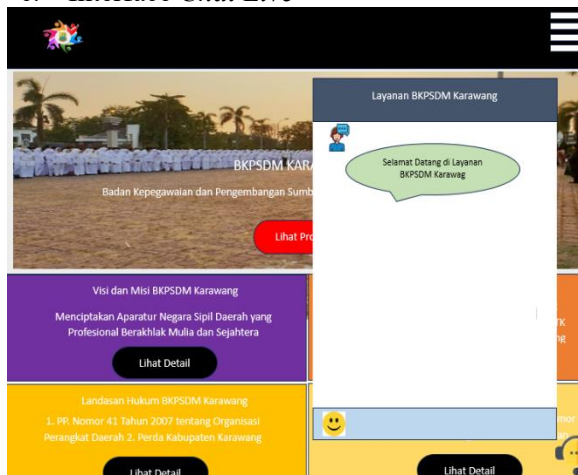
b. Interface Menu



Sumber : Penelitian 2024

Gambar 5 Interface Menu

c. Interface Chat Live



Sumber : Penelitian 2024

Gambar 6 Interface Chat Live

Pada tahapan ini, penguji, menggunakan metode System Usability Scale (SUS) sebagai alat untuk mengukur tingkat usability (kebergunaan). Data yang diperoleh pada tahap pengujian ini berasal dari 29 orang responden yang telah mengisi kuesioner sebelumnya. *System Usability Scale* (SUS) ini merupakan salah satu alat pengujian yang sangat populer. Sehingga dengan perhitungan skala usability-nya yang handal dapat memperoleh hasil yang efektif. Metode ini terdiri dari 10 pertanyaan (question) dan 5 jenis pilihan jawaban, sedangkan skornya minimal 0 dengan skor maksimal mencapai 100.

Dalam cara menggunakan System Usability Scale (SUS) ada beberapa aturan dalam perhitungan skor SUS. Berikut merupakan aturan (rumus) saat perhitungan skor pada kuesionernya (I. F. Onsu, 2019): (a) Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan

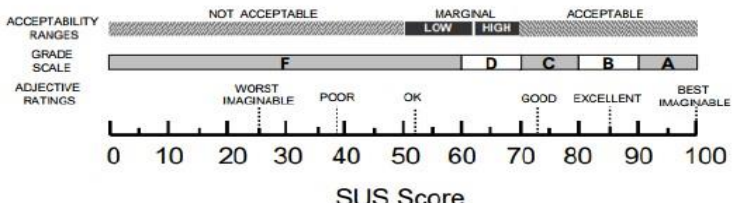
yang didapat dari skor pengguna akan dikurang 1; (b) Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna; (c) Skor SUS didapatkan dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5; (d) Berikut adalah skor perolehan dari jawaban responden dengan metode System Usability Scale (SUS) dalam bentuk tabel:

Tabel 4. Questioner Responden

No.	Pertanyaan	Skala
1.	Saya berpikir akan menggunakan website ini lagi	1 s/d 5
2.	Saya merasa website ini sedikit rumit untuk digunakan	1 s/d 5
3.	Saya merasa website ini mudah untuk digunakan	1 s/d 5
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain ketika mengakses halaman web ini	1 s/d 5
5.	Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan baik	1 s/d 5
6.	Saya merasa ada banyak manfaat dalam penyampaian informasi di web	1 s/d 5
7.	Saya merasa pengguna lain akan memahami cara dalam menggunakan web ini dengan cepat	1 s/d 5
8.	Saya merasa website ini membingungkan	1 s/d 5
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini	1 s/d 5
10.	Saya merasa perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini	1 s/d 5

Sumber : Penelitian 2024

Berikut hasil jawaban yang berhasil dikumpulkan dari 100 responden setelah proses pengumpulan data yang dilakukan, berikut jumlah skor akhir dari questioner:

Tabel 5. Rekapitulasi hasil jawaban responden <table> <tr> <td>Jumlah responden</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Q1</td><td>430</td></tr> <tr> <td></td><td>243</td></tr> <tr> <td>Q3</td><td>417</td></tr> <tr> <td>Q4</td><td>222</td></tr> <tr> <td>Q5</td><td>387</td></tr> <tr> <td>Q5</td><td>205</td></tr> <tr> <td>Q6</td><td>397</td></tr> <tr> <td>Q7</td><td>263</td></tr> <tr> <td>Q8</td><td>411</td></tr> <tr> <td>Q9</td><td>212</td></tr> </table> Sumber : Peneliti (2024)	Jumlah responden	100	Q1	430		243	Q3	417	Q4	222	Q5	387	Q5	205	Q6	397	Q7	263	Q8	411	Q9	212	Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Perhitungan Responden <table> <tr> <td>Jumlah Responden</td><td>100</td></tr> <tr> <td>Jumlah Skor SUS</td><td>7243</td></tr> <tr> <td>Rata-rata SUS Score Final</td><td>72,425</td></tr> </table> Sumber : Peneliti (2024)  Gambar 7 SUS Score Scale	Jumlah Responden	100	Jumlah Skor SUS	7243	Rata-rata SUS Score Final	72,425
Jumlah responden	100																												
Q1	430																												
	243																												
Q3	417																												
Q4	222																												
Q5	387																												
Q5	205																												
Q6	397																												
Q7	263																												
Q8	411																												
Q9	212																												
Jumlah Responden	100																												
Jumlah Skor SUS	7243																												
Rata-rata SUS Score Final	72,425																												

Jawaban dari tiap responden kemudian dijumlahkan lalu dikali 2,5 maka diperoleh nilai. Selanjutnya, seluruh nilai dijumlahkan dan dibagi sejumlah responden yaitu 100 orang. Maka didapatkan skor rata-rata/total nilai System Usability Scale (SUS) adalah 72,425 maka dibulatkan menjadi 72. Berdasarkan Skala SUS score nilai 72 berada pada rating baik atau good dimana dapat disimpulkan bisa diterima (*Acceptable*).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian Analisis Dan Perancangan Desain UI/UX Pada Website BKPSDM Kabupaten Karawang Dengan Metode Design Thinking yang sudah dilakukan dengan menggunakan metode design thinking, maka diperoleh kesimpulan dengan mengetahui kondisi UI/UX website BKPSDM Kabupaten Karawang saat ini dengan adanya perubahan saat merancang prototype baru terkait posisi gambar, serta perpindahan fitur dan warna background sangat memiliki pengaruh terhadap kualitas UI/UX. Sehingga dengan perubahan ini, tampilan menjadi lebih mudah dipahami dan tampak nyaman digunakan (minimalis) dan user friendly. Dari hasil pengujian prototype dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) mendapat skor akhir 72, Dimana angka ini dapat diterima dan menunjukkan bahwa rancangan tersebut sudah marginal, grade B, dan good. Dengan ini, website BKPSDM Kabupaten Karawang sangat memungkinkan terjadi peningkatan kualitas UI/UX pada aplikasinya

Adapun Saran dari penelitian ini adalah (a) Melakukan analisis lanjutan pada keseluruhan halaman website BKPSDM Kabupaten Karawang sehingga pengguna bisa menjadi lebih baik lagi; (b) Dapat menggunakan perspektif dari variasi metode lain seperti heuristic evaluation, A/B testing, dan lainnya; (c) Memperluas jangkauan populasi agar mendapatkan hasil penelitian yang lebih maksimal

REFERENSI

- A. Nitami, A. A. (2021). Sistem Informasi Reservasi Hotel Rantauprapat Berbasis Web Dengan FrameworkCodeigniter. *J. Student Dev. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 3, pp. 7–17.
- al, I. E. (2023). Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo. vol. 7, no. 1, pp. 55–70.
- Bichkaeva, O. S. (2021). Возрастные Изменения Параметров Углеводного Обмена И Обеспеченности Витаминами B1, B2 У Жителей Двух Северных Регионов. *Klin. Lab. Diagn*, vol. 66, no. 8, pp. 465–471.
- D. Anjeli, S. T. (2022). Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 49 OKU Menggunakan Embarcadero XE2 Berbasis Client Server. *J. Inform. dan Komput*, vol. 13, no. 2, pp. 57–66.
- Darmawati, D. (2022). Analisis Manajemen Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Mahasiswa Semester I Prodi Pendidikan Jasmani Unimerz. *J. Innov. Res. Knowl*, vo;2, no. 10, pp. 3937–3946, 2023.
- F. A. Ardhana, S. H. (2023). Perancangan User Experience pada Situs Web Jaringan Inovasi Pelayanan Publik Nasional (JIPPNAS) dengan menggunakan Metode Design Thinking. *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput*, vol. 7, no. 1, pp. 62–72.
- I. F. Onsu, M. S. (2019). Analisis Pelaksanaan Tugas Pokok Dan Fungsi Camat Dalam Meningkatkan Pelayanan Publik Di Kecamatan Kawangkoan Barat Kabupaten Minahasa. *J. Eksek. J. Jur. Ilmu Pemerintah*, vol. 3, no. 3, pp. 1–8.
- Lutfiyana, N. K. (2023). Perancangan Ui Menggunakan Metode Design Thinking Pada Sensus Upt Pajak Wilayah Ciomas Berbasis Mobile. *Inf. Syst. Educ. Prof. J. Inf. Syst*, vol. 8, no. 2, p. 207.
- Ridho, M. a. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *J. Comasie*, vol. 02, pp. 50–59.
- Rizki, S. S. (2021). pengembangan sistem presensi karyawan dengan teknologi GPS berbasis web. *J. Comasie*, vol. 6, no. 2, p. 3.
- Sihaloho, N. a. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experince (UX) Aplikasi Pendistribusi Alat-alat Kesehatan pada PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *J. Softw. Eng.*, vol. 9, no. 1, pp. 33–38.
- Usman. (2023). Rancang Sistem Pembelajaran Teknologi Informasi Komputer pada SMP Negeri 1 Marioriwawo' Rancang Sistem Pembelajaran Teknologi Informasi Komputer pada SMP Negeri 1 Marioriwawo. *J. Ilm. Sist. Inf. dan Tek. Inform*, vol. 6, no. April, pp. 86–87.