



## Perancangan Ulang *Website Rhetoric Academy* Menggunakan Metode *Design thinking & User experience questionnaire*

Luvianto<sup>1\*</sup>, Ahmad Farisi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Sistem Informasi, Universitas Multi Data Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>Isabrata73@mhs.mdp.ac.id, <sup>2</sup>ahmadfarisi@mdp.ac.id

Email Penulis Korespondensi: <sup>1</sup>Isabrata73@mhs.mdp.ac.id

**Abstrak**— *Website* merupakan salah satu media strategis dalam menyampaikan informasi dan memperkuat citra perusahaan. Rhetoric Academy adalah sebuah kursus bahasa Inggris di kota Palembang yang telah menggunakan *website* untuk keperluan promosi dan penyajian informasi. Evaluasi awal *website* menggunakan *User experience Questionnaire* (UEQ) versi singkat menunjukkan bahwa aspek *pragmatic quality* dan *overall* berada di bawah rata-rata (*below average*), sementara *hedonic quality* berada di atas rata-rata (*above average*). Selain itu, hasil wawancara dengan *Chief Marketing Officer* dari Rhetoric Academy mengungkapkan sebuah masalah yang dihadapi oleh kursus saat ini, yakni kelas tidak dapat berjalan tanpa adanya pengawasan dari instruktur. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan merancang ulang UI/UX *website* Rhetoric Academy menggunakan metode *design thinking*. Evaluasi awal dilakukan dengan UEQ versi singkat, dan pengujian dilakukan secara terpisah berdasarkan kelompok pengguna. Peserta kursus diuji menggunakan UEQ versi lengkap, sedangkan admin dan instruktur diuji melalui *Remote Usability Testing* yang diawasi secara langsung. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh aspek UEQ memperoleh nilai rata-rata di atas 1,9 dan masuk ke dalam kategori penilaian *excellent*. Sementara itu, *Remote Usability Testing* menghasilkan temuan minor seperti penulisan yang perlu disesuaikan dan fitur yang perlu diperbaiki. Penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi awal dengan UEQ versi singkat dapat menjadi dasar dalam perancangan ulang UI/UX menggunakan metode *design thinking*, serta memungkinkan pengujian *user experience* dilakukan pada dua kelompok, meskipun terdapat keterbatasan jumlah partisipan pada salah satunya.

**Kata Kunci:** Design thinking, Kursus Bahasa Inggris; Remote usability testing; User experience questionnaire; Website

**Abstract**— A website is one of the strategic media for delivering information and strengthening a company's image. Rhetoric Academy, an English course based in Palembang, has utilized a website for promotional purposes and information delivery. An initial evaluation of the website using the short version of the User Experience Questionnaire (UEQ) revealed that the pragmatic quality and overall scores were below average, while the hedonic quality was above average. Additionally, an interview with the Chief Marketing Officer of Rhetoric Academy revealed a key issue: classes cannot run without direct supervision from an instructor. This study aims to evaluate and redesign the UI/UX of the Rhetoric Academy website using the design thinking method. The initial evaluation was conducted using the short version of the UEQ, while the prototype testing was carried out separately for each user group. Course participants were tested using the full version of the UEQ, whereas administrators and instructors were tested through directly supervised Remote Usability Testing. The testing results showed that all UEQ aspects scored an average above 1.9, falling into the excellent category. Meanwhile, the Remote Usability Testing revealed minor findings, such as terminology adjustments and improvements to certain interface features. This study demonstrates that an initial evaluation using the short version of UEQ can serve as a solid foundation for UI/UX redesign through the design thinking approach, and that user experience testing can be conducted across two distinct user groups, despite limited participants in one of the groups..

**Keywords:** Design thinking, English Course, Remote usability testing, User experience questionnaire, Website

### 1. PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak besar terhadap perubahan dalam desain aplikasi, khususnya pada *user interface* dan *user experience* [1]. *User interface* (UI) adalah antarmuka sebuah aplikasi yang terlihat secara langsung dan memungkinkan interaksi dengan pengguna, sedangkan *user experience* (UX) merujuk pada kesan dan perasaan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi [2]. UI/UX memiliki peran yang penting dalam menciptakan kenyamanan dan pengalaman positif bagi pengguna [3]. Salah satu contoh penerapan UI/UX dapat dilihat dari sebuah *website* perusahaan, salah satu komponen strategis dalam menyampaikan informasi secara efektif kepada pengguna dan memperkuat citra perusahaan [4]. Desain UI/UX yang baik membantu pengguna memperoleh informasi dengan cepat sesuai kebutuhan pengguna [5]. Selain itu, *website* juga berperan penting bagi organisasi untuk menyediakan layanan dan mendukung interaksi dengan pengguna [6]. Desain *website* harus menarik, mudah dipahami, dan ramah pengguna untuk menarik minat pengguna dalam menggunakan atau mengaksesnya [7]. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi *user experience* untuk mengetahui kelayakan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan *website*.

Rhetoric Academy telah menggunakan sebuah *website* untuk mempromosikan dan menyajikan informasi mengenai kursus. Rhetoric Academy merupakan lembaga pendidikan di kota Palembang yang menawarkan program persiapan IELTS dan TOEFL, serta kursus bahasa Inggris untuk berbagai jenjang, mulai dari siswa SD hingga SMA, mahasiswa, dan juga untuk masyarakat umum. Selain itu, Rhetoric Academy juga menyediakan kelas pengembangan *soft skill* yang berfokus pada *public speaking* dan *personal branding*. Peserta kursus yang telah bergabung berasal dari berbagai kalangan, meliputi pelajar, mahasiswa, lembaga pemerintahan, serta perusahaan BUMN dan swasta.

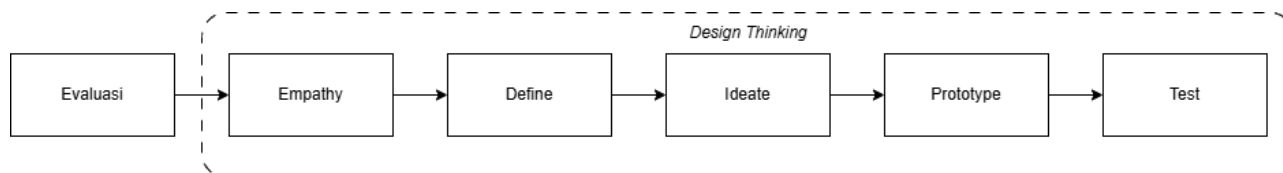
*Website* Rhetoric Academy belum pernah dievaluasi sebelumnya, sehingga penilaian *user experience* terhadap *website* tersebut belum terukur. Evaluasi terhadap *website* Rhetoric Academy dilakukan dengan menggunakan metode *User experience questionnaire short version* (UEQs). Kuesioner disebar pada tanggal 19 Desember 2024 kepada

peserta kursus. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menilai pengalaman pengguna berdasarkan dua aspek, yakni *pragmatic quality* dan *hedonic quality*. Data yang telah terkumpul kemudian diolah menggunakan UEQs Analysis Tool untuk membantu menghitung nilai *mean* pada setiap aspek. Nilai *mean* yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan data sebelumnya yang terdapat dalam *dataset benchmark* UEQs. Dari 25 responden, *website Rhetoric Academy* memperoleh nilai *mean* sebesar 0.888 pada aspek *pragmatic quality* yang dikategorikan *below average* dan 0.863 pada aspek *hedonic quality* yang dikategorikan *above average*. Sementara itu, *overall* berada pada angka 0.888 dan termasuk dalam kategori *below average*. Dengan hasil perbandingan ini, disimpulkan bahwa *user experience* masih dapat ditingkatkan lebih jauh terutama dalam aspek *pragmatic quality* dan *overall* karena lebih dari setengah *dataset benchmark* memiliki nilai *mean* yang lebih tinggi.

Penelitian-penelitian sebelumnya yang juga berfokus pada perancangan ulang umumnya menggunakan satu metode untuk pengujian. Penelitian pertama menggabungkan metode wawancara dan observasi untuk mengumpulkan data, serta UEQ versi singkat untuk diterapkan pada dua kelompok pengguna yang masing-masing terdiri dari sepuluh responden [8]. Penelitian kedua hanya melibatkan satu kelompok pengguna dan menggunakan wawancara untuk mengumpulkan data serta UEQ versi penuh sebagai metode pengujian [9]. Sementara itu, penelitian ketiga menerapkan metode wawancara dan melakukan *Remote Usability Testing* tanpa pengawasan langsung melalui platform *Maze* [10]. Dari penelitian-penelitian sebelumnya, dapat diidentifikasi bahwa evaluasi awal menggunakan UEQ versi singkat, serta pengujian dengan dua metode berbeda untuk kelompok pengguna yang berbeda belum banyak diterapkan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode UEQ versi singkat untuk dijadikan dasar dalam perancangan ulang yang digabung dengan dua metode pengujian yang berbeda. Peserta kursus diuji menggunakan UEQ, sementara itu dikarenakan jumlah pengguna yang tidak banyak, admin dan instruktur diuji melalui *Remote Usability Testing* yang diawasi secara langsung melalui platform *google meet*. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagaimana evaluasi dapat dijadikan dasar dalam perancangan ulang dan pengujian dilakukan dengan keterbatasan jumlah pengguna.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Tahap evaluasi dilakukan pada pra penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran awal mengenai penilaian *user experience* terhadap *website*. Metodologi *design thinking* memiliki siklus iteratif yang mengutamakan evaluasi dengan melibatkan pengguna agar sistem yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan. Selain itu, metode *design thinking* juga cocok untuk pemecahan masalah kompleks yang membutuhkan kreativitas [11]. Perancang ulang UI/UX *website Rhetoric Academy* menggunakan metode *design thinking* yang memiliki tahap-tahap seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* secara berurutan yang mencakup penemuan masalah, pengembangan ide dan *prototype*, serta pengujian [6].



Gambar 1. Metodologi Penelitian

### 2.1 Evaluasi

Hasil dari tahap evaluasi yang dicantumkan sebagai pendahuluan digunakan sebagai dasar untuk menentukan arah perancangan ulang desain. Metode yang digunakan dalam tahap ini adalah UEQ versi singkat yang terdiri dari enam pertanyaan yang diukur menggunakan skala Likert tujuh poin [12]. Pasangan kata tersebut dibagi ke dalam dua aspek utama, yaitu *pragmatic quality* yang mengukur seberapa jauh antarmuka dapat diandalkan untuk mencapai tujuan pengguna, dan *hedonic quality* yang menggambarkan daya tarik emosional pengguna terhadap antarmuka.

### 2.2 Empathize

*Empathize* merupakan tahap awal dalam metode *design thinking* yang berfokus pada memahami pengguna dalam konteks tantangan desain, seperti cara mereka bertindak, kebutuhan mereka, cara pandang mereka, serta hal-hal yang bermanfaat bagi mereka. Untuk mendukung proses ini, digunakan *empathy map* untuk membantu memahami pengguna lebih mendalam. Selain itu juga dilakukan wawancara dengan pemilik perusahaan agar desain dapat dikembangkan sesuai dengan visi dan misi perusahaan.

### 2.3 Define

*Define* bertujuan untuk merumuskan permasalahan berdasarkan data yang diperoleh dari pemetaan *empathy map* dan wawancara. Untuk mendukung proses ini, digunakan *user persona* untuk merumuskan permasalahan pengguna dalam bentuk *pain points*. Selanjutnya, dilakukan studi literatur terhadap berbagai jurnal terkait pengembangan sistem

akademik daring, khususnya yang mengangkat permasalahan serupa dengan *pain points* untuk menggali fitur tambahan.

## 2.4 Ideate

*Ideate* bertujuan untuk merealisasikan fitur tambahan yang dapat dikembangkan. Untuk mendukung proses ini, digunakan *how might we* untuk memetakan fitur tambahan berdasarkan *pain points*, sementara *user flow* dan *wireframe* digunakan untuk menggambarkan alur interaksi pengguna dengan sistem yang baru dirancang.

## 2.5 Prototype

*Prototype* merupakan tahap keempat dalam metode *design thinking*. Pada tahap ini, fitur yang telah ditentukan akan divisualisasikan ke dalam bentuk *high-fidelity prototype*. Dari sisi desain, sudah seharusnya *prototype* dapat digunakan dengan baik oleh pengguna sebelum dievaluasi dan diuji lebih lanjut.

## 2.6 Testing

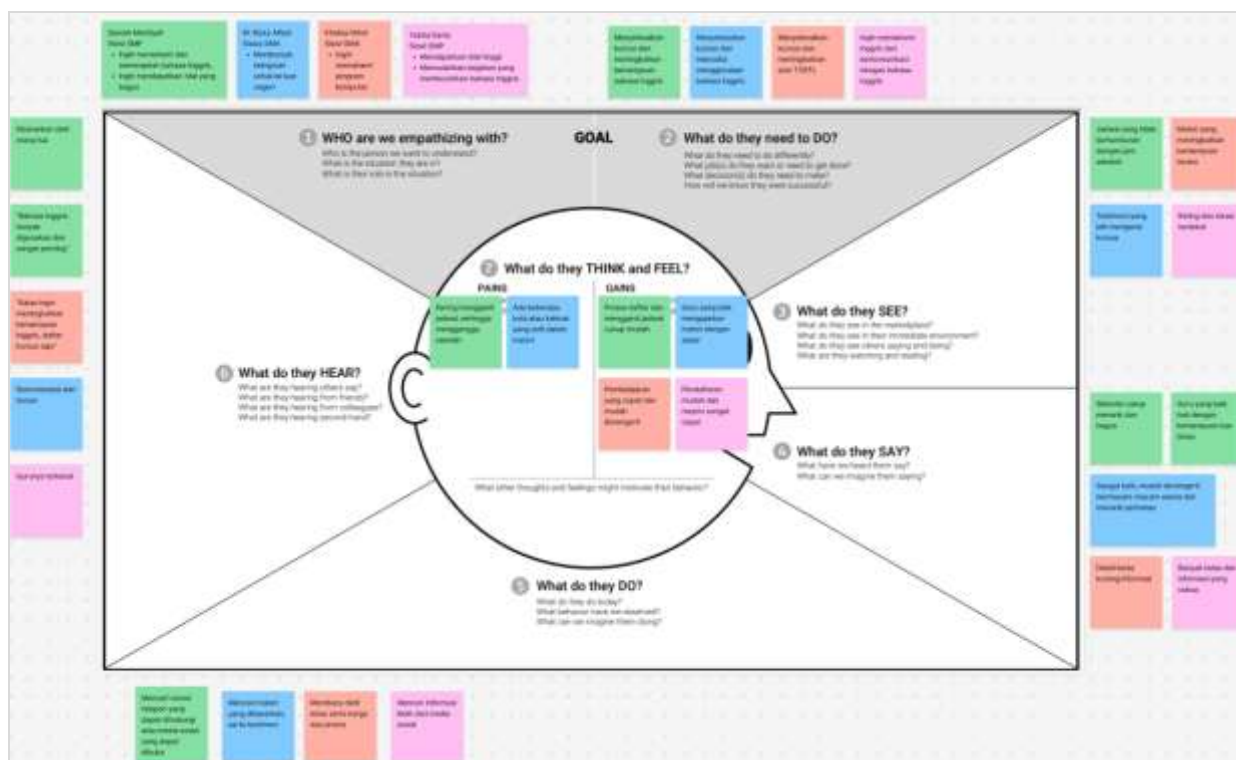
*Testing* merupakan tahap kelima dalam metode *design thinking*. Pada tahap ini, pengujian akan dilakukan pada *prototype* yang telah dibuat. Berdasarkan kelompok pengguna, *prototype* akan dievaluasi menggunakan metode *user experience questionnaire* oleh peserta kursus dan diuji menggunakan metode *remote usability testing* oleh instruktur dan admin.

# 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi hasil dan pembahasan dari topik penelitian yang meliputi hasil pengumpulan data melalui wawancara dan diskusi, hasil perumusan masalah dan ide fitur yang dapat dikembangkan, serta hasil desain ulang yang telah diuji dengan pengguna.

## 3.1 Empathize

Melalui diskusi dengan peserta kursus, jawaban berhasil dikumpulkan dan dipetakan ke dalam *empathy map*. Beberapa *user interface* dari aplikasi ditampilkan untuk membantu pengguna memahami konteks diskusi dan memicu umpan balik. Secara singkat, *empathy map* menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna yaitu siswa/siswi SMP dan SMA. Mereka memiliki jawaban, sifat, dan perilaku masing-masing saat menggunakan *website*.



Gambar 2. Empathy map

## 3.2 Define

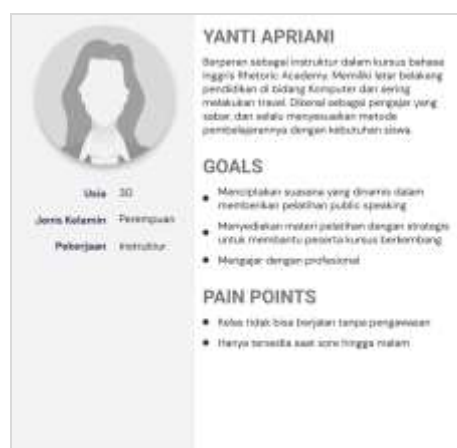
Setelah data berhasil dikumpulkan, *user persona* akan dibuat berdasarkan hasil pengambilan data. Dari kelompok pengguna yang ada, terdapat dua kelompok yang berhasil dikumpulkan datanya, yaitu instruktur dan peserta kursus. *User persona* akan menjadi perwakilan fiktif dari setiap kelompok pengguna.

### 3.2.1 User persona

*User persona* terdiri dari beberapa komponen yang menggambarkan karakteristik dan kebutuhan pengguna, seperti nama, jabatan, biografi singkat, serta foto yang diperoleh dari data demografis. Selanjutnya, bagian *goals* yang berisi tugas atau kebutuhan yang ingin dicapai serta alasan di baliknya. Selain itu, juga terdapat bagian *pain points* yang menggambarkan frustrasi pengguna.



Gambar 3. User persona Peserta Kursus



Gambar 4. User persona Instruktur

Selanjutnya, dilakukan studi literatur terhadap berbagai jurnal terkait pengembangan sistem akademik daring, khususnya yang mengangkat permasalahan serupa dengan *pain points* untuk menggali fitur tambahan.

### 3.3 Ideate

*Ideate* merupakan tahap ketiga dalam metode *design thinking*. Tahap ini menggunakan *how might we* untuk memetakan fitur yang dapat dikembangkan berdasarkan *pain points*. Selanjutnya, *user flow* menjelaskan tahapan yang dilalui oleh pengguna saat menggunakan aplikasi untuk mencapai tujuan tertentu. Dari alur yang sudah ditentukan pada *user flow*, tampilan yang dibutuhkan oleh pengguna untuk bernavigasi atau mengikuti alur akan dibuat pada *wireframe*.

#### 3.3.1 How might we

*How might we* digunakan untuk mengubah *pain points* dari kedua *user persona* ke dalam bentuk pertanyaan. Pertanyaan akan diletakkan pada bagian *how*, selanjutnya fitur yang akan dikembangkan dipetakan dengan *pain points* pengguna dan yang nantinya menjadi landasan pada tahap selanjutnya.

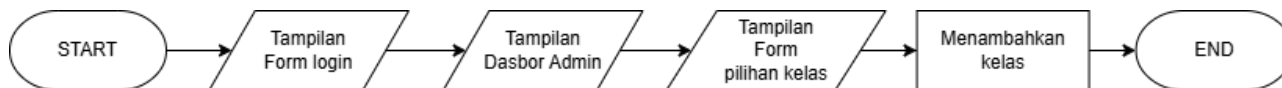
Tabel 1. How might we

<i>Pain points</i>	<i>How?</i>	<i>Might we</i>
Detail informasi mengenai kelas kurang jelas pada <i>website</i> .	Bagaimana cara menampilkan informasi yang lebih jelas pada <i>website</i> ?	Memperbarui tampilan <i>landing page</i> dengan fitur admin untuk mengelola informasi pada <i>landing page</i> [13][14][15].
Sering mengganti jadwal sehingga mengganggu sekolah.	Bagaimana cara kursus dapat berjalan tanpa mengganggu jadwal sekolah?	Mengembangkan sebuah sistem pembelajaran secara daring yang tidak mengganggu jadwal sekolah [16].
Terdapat beberapa kalimat atau kata yang sulit dipahami dalam materi.	Bagaimana cara membantu peserta dalam mempelajari beberapa kata atau kalimat yang sulit dipahami dalam materi?	Mengembangkan sebuah sistem pembelajaran yang dapat menyimpan materi tambahan untuk membantu peserta kursus [17].
Kelas tidak dapat berjalan tanpa pengawasan	Bagaimana cara melaksanakan kelas tanpa pengawasan dari instruktur?	Mengembangkan sebuah sistem pembelajaran dengan fitur absensi [18].
Instruktur hanya tersedia dari sore hingga malam hari	Bagaimana cara memfasilitasi pembelajaran peserta dengan waktu instruktur yang terbatas?	Mengembangkan sebuah sistem pembelajaran yang dapat membantu instruktur untuk mengatur jadwal kelas [19].



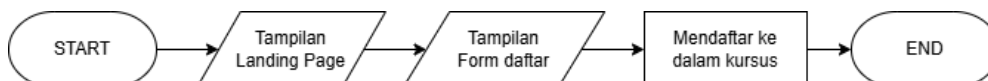
### 3.3.2 User flow

*User flow* membantu menjelaskan tahapan yang dilalui oleh pengguna saat menggunakan aplikasi untuk mencapai tujuan tertentu. Berikut beberapa diagram *user flow* yang disusun sedemikian agar alur dan keterkaitan antara setiap *user flow* mudah dipahami.



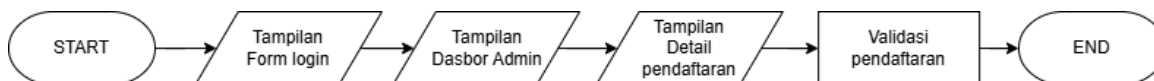
Gambar 5. *User flow* Menambah Kelas

Sebagai admin, hal pertama yang perlu dilakukan adalah menambah kelas baru pada *landing page* agar dapat dilihat oleh pengguna *website*. Setelah berhasil *login*, admin akan dialihkan ke tampilan dasbor admin. Selanjutnya, admin dapat membuka menu pilihan kelas. Di dalam menu tersebut, terdapat sebuah opsi untuk membuka tampilan *form* pilihan kelas, di mana admin dapat menambahkan data pilihan kelas baru.



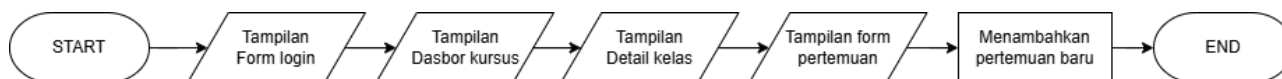
Gambar 6. *User flow* Mendaftar

Dimulai dari tampilan *landing page*, pengguna *website* dapat melihat beberapa pilihan kelas yang ditampilkan. Selain pilihan kelas, juga terdapat beberapa testimoni dan video peserta setelah lulus dari kursus untuk meyakinkan pengguna *website* untuk mendaftar. Tersedia sebuah opsi untuk membuka *form* pendaftaran, di mana pengguna dapat mendaftarkan diri ke dalam kursus.



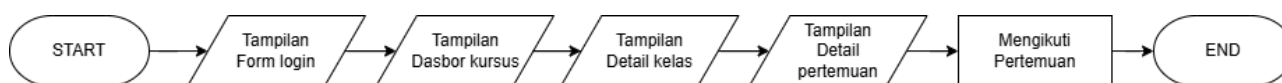
Gambar 7. *User flow* Validasi Pendaftaran

Setelah berhasil *login*, admin akan dialihkan ke tampilan dasbor admin. Selanjutnya, admin dapat membuka menu pendaftaran. Di dalam menu tersebut, terdapat sebuah opsi untuk membuka tampilan detail pendaftaran, di mana admin dapat validasi pendaftaran tersebut.



Gambar 8. *User flow* Membuka Pertemuan

Setelah peserta berhasil mendapatkan akun mereka untuk mengakses kursus, instruktur dapat menambahkan pertemuan baru pada kelas yang diikuti oleh peserta. Setelah berhasil *login*, instruktur akan dialihkan ke tampilan dasbor kursus. Selanjutnya, instruktur dapat membuka detail kelas. Di dalam tampilan tersebut, terdapat sebuah opsi untuk membuka tampilan *form* pertemuan, di mana instruktur dapat membuka pertemuan baru.



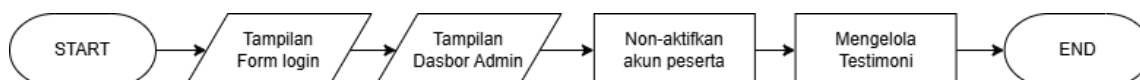
Gambar 9. *User flow* Mengikuti Pertemuan

Setelah pertemuan dibuka oleh instruktur, peserta dapat membuka kelas yang diikuti untuk mengikuti pertemuan. Setelah berhasil *login*, peserta akan dialihkan ke tampilan dasbor kursus. Selanjutnya, peserta dapat membuka detail kelas. Di dalam tampilan tersebut, terdapat pertemuan yang telah dibuka oleh instruktur. Peserta dapat melihat detail dari pertemuan untuk mengikuti lebih lanjut.



Gambar 10. *User flow* Memberi Penilaian

Setelah berhasil *login*, instruktur akan dialihkan ke tampilan dasbor kursus. Selanjutnya, instruktur dapat membuka detail kelas untuk mengakses pertemuan yang baru saja selesai. Instruktur dapat melihat detail dari pertemuan serta pengajuan dari peserta-peserta yang mengikuti pertemuan untuk diberi penilaian.

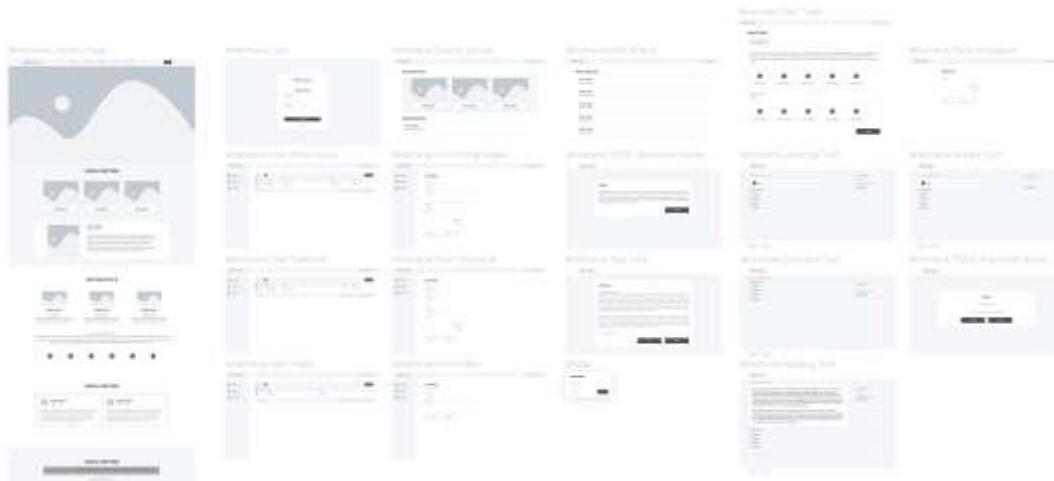


Gambar 11. User flow non-aktifkan Peserta

Pada akhirnya setelah peserta menyelesaikan kursus, mereka dapat memberikan testimoni dan akun mereka akan dinonaktifkan. Setelah berhasil *login*, admin akan dialihkan ke tampilan dasbor admin. Selanjutnya, admin dapat membuka menu akun. Di dalam menu tersebut, terdapat sebuah opsi untuk menonaktifkan akun yang dipilih oleh admin.

### 3.3.3 Wireframe

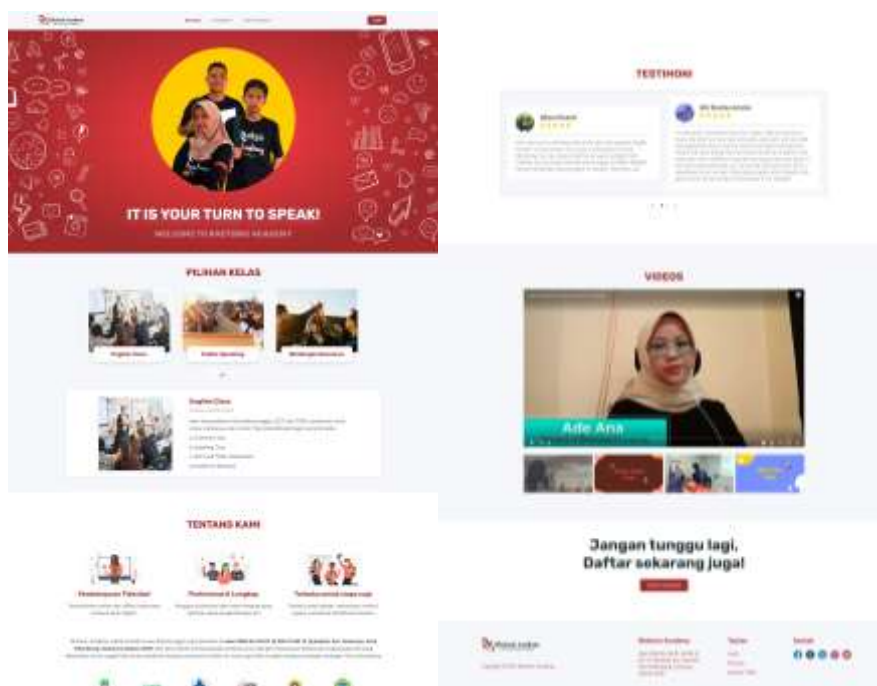
*Wireframe* berperan sebagai struktur awal untuk menyusun atau menata komponen seperti *header*, teks, *footer*, tautan, dan lainnya sebelum masuk ke tahap *prototype*. *Wireframe* dibuat berdasarkan *user flow* dalam bentuk tampilan yang saling terikat agar alur dan keterikatan antar tampilan mudah dipahami.



Gambar 12. Wireframe Website Rhetoric Academy

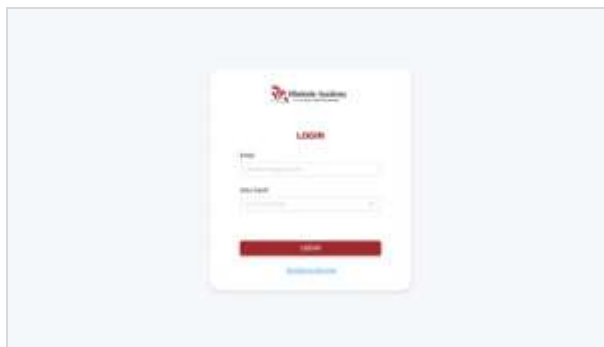
### 3.4 Prototype

*High-fidelity prototype* akan melengkapi *wireframe* dengan detail, sehingga dapat digunakan dengan baik oleh pengguna pada tahap selanjutnya yaitu *testing*. Berikut adalah beberapa *prototype* yang telah dibuat untuk diuji pada tahap selanjutnya.



Gambar 13. Prototype Landing page

*Prototype landing page* disusun dari tampilan utama, pilihan kelas, tentang perusahaan, testimoni, video dan *footer website* yang disusun dari atas kiri hingga bawah kanan. Dengan tampilan pilihan kelas yang dinamis, pengguna *website* dapat melihat pilihan kelas paling terkini.


Gambar 14. *Prototype Form Pendaftaran*

Gambar 15. *Prototype Form Login*

Pada *prototype form* pendaftaran terdapat empat *input* yang perlu diisi oleh pengguna. Setiap *input* yang wajib diisi ditandai dengan bintang merah di sebelah kanan label *input* masing-masing. Selanjutnya pada *prototype form login*, setelah akun peserta divalidasi oleh admin, pengguna akan diminta untuk memasukkan kredensial berupa *username* dan *password*.


Gambar 16. *Prototype Dasbor Admin*

Gambar 17. *Prototype Dasbor Kursus*

Setelah berhasil *login* sebagai admin, dasbor admin akan tampil. Selain admin, pengguna akan diarahkan ke tampilan dasbor kursus. *Prototype* dasbor admin dapat digunakan oleh admin untuk mengelola data yang ada di database dan secara otomatis mengubah data yang ditampilkan pada *landing page*. Sedangkan, setelah peserta atau instruktur berhasil *login*, mereka akan diarahkan ke tampilan dasbor kursus. Pada *prototype* dasbor kursus terdapat jadwal dan pertemuan yang telah dibuka pengguna sebelumnya.

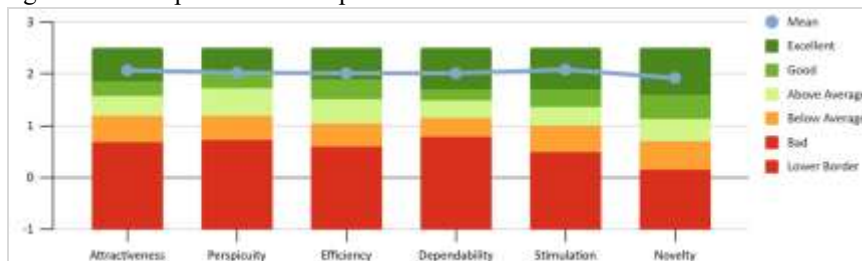

Gambar 18. *Prototype Kelas Kursus*

Gambar 19. *Prototype Pertemuan*

Dari dasbor kursus, peserta atau instruktur dapat membuka salah satu kelas yang mereka ikuti untuk melihat daftar pertemuan dari kelas tersebut. Peserta atau instruktur dapat membuka detail salah satu pertemuan dari daftar pertemuan. Pada *prototype* pertemuan, peserta dapat mengumpulkan tugas sesuai permintaan instruktur, sementara instruktur dapat melihat seluruh pengajuan peserta dan memberi nilai pada pengajuan peserta.

### 3.5 Testing

Tahap kelima dari metode *design thinking* yaitu, menguji *prototype* yang telah dibuat kepada pengguna untuk mendapatkan timbal balik. Kuesioner disebarikan pada tanggal 18 Juni 2025 kepada peserta kursus setelah mencoba menggunakan *prototype* tanpa diawasi. Dari 25 responden, diperoleh nilai *mean* sebesar 2.07 pada aspek *attractiveness*, 2.02 pada aspek *perspicuity*, 2.01 pada aspek *efficiency* dan *dependability*, 2.08 pada aspek *stimulation*, dan 1.92 pada aspek *novelty*. Nilai *mean* yang telah dimasukkan ke *benchmark* menunjukkan bahwa desain hasil perancangan ulang masuk ke dalam kategori *excellent* pada seluruh aspek.



Gambar 20. Benchmark UEQ Hasil Pengujian

Skala-skala dalam UEQ dapat dikelompokkan ke dalam aspek *overall (attractiveness)*, *pragmatic quality (perspicuity, efficiency, dependability)* dan *hedonic quality (stimulation, novelty)* [12]. Nilai-nilai hasil pengujian diolah lagi agar bisa dibandingkan dengan hasil evaluasi. Perbandingan menunjukkan peningkatan signifikan pada kedua aspek yang menandakan bahwa perancangan ulang UI/UX yang dilakukan menggunakan metode *design thinking* berhasil meningkatkan *user experience* dari aspek *pragmatic quality* dan *hedonic quality*.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Evaluasi dengan Pengujian

No.	Aspek	Hasil Evaluasi	Hasil Pengujian
1.	<i>Pragmatic Quality</i>	0.888	2.01
2.	<i>Hedonic Quality</i>	0.863	2.00
3.	<i>Overall</i>	0.888	2.07

Sementara itu juga pada tanggal 18 Juni 2025, dilakukan pengujian *Remote usability testing (RUT)* yang diawasi secara *real-time* melalui aplikasi *google meet* selama 15 menit. Peserta pengujian akan diminta untuk menyelesaikan tugas berdasarkan *user flow* peran masing-masing. Admin dan instruktur berhasil menyelesaikan pengujian dengan baik hanya dengan sedikit petunjuk atau tanpa petunjuk sama sekali. Peserta pengujian sempat memberikan komentar terhadap *prototype* pada akhir pengujian.

Tabel 3. Hasil *Remote usability testing Prototype Admin*

No.	User flow	Tugas yang disampaikan	Hasil	Durasi (menit:detik)	Komentar
1.	Menambah Pilihan Kelas	Menambahkan data kelas baru melalui dasbor admin	Selesai dengan petunjuk	03:12	<i>Checkbox</i> dan tombol hapus yang tidak berfungsi.
2.	Memvalidasi Pendaftaran	Validasi pendaftaran calon peserta terbaru melalui dasbor admin	Selesai dengan petunjuk	01:28	<i>Checkbox</i> yang tidak berfungsi sesuai ekspektasi pada setiap baris di tabel.
3.	Menonaktifkan akun	Menonaktifkan akun peserta, lalu tambahkan data testimoni baru	Selesai tanpa petunjuk	1:40	-

Tabel 4. Hasil *Remote usability testing Prototype Instruktur*

No.	User flow	Tugas yang disampaikan	Hasil	Durasi (menit:detik)	Komentar
1.	Membuka pertemuan	Membuka pertemuan baru di hari Senin pada kelas English Class	Selesai tanpa petunjuk	00:30	Penamaan topik seharusnya diubah dengan pertemuan.
2.	Memberi Penilaian	Buka detail pertemuan yang baru saja dibuka dan beri penilaian pada salah satu pengajuan peserta	Selesai tanpa petunjuk	00:41	-

## 4. KESIMPULAN





Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX dari *website* Rhetoric Academy menggunakan metode *design thinking* dan *user experience questionnaire*. Evaluasi pra penelitian yang dilakukan menggunakan UEQ versi singkat menghasilkan nilai mean sebesar 0.888 pada aspek *pragmatic quality*, 0.863 pada aspek *hedonic quality*, serta 0.888 secara *overall*. Rancangan ulang UI/UX *website* Rhetoric Academy dilakukan menggunakan metode *design thinking* yang memiliki 5 tahap. Pada tahap *empathy*, digunakan *empathy map* untuk menggali kebutuhan pengguna. *Empathy map* menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna yaitu siswa/siswi SMP dan SMA. Mereka memiliki jawaban, sifat, dan perilaku masing-masing saat menggunakan *website*.

Selanjutnya, pada tahap *define*, data yang dikumpulkan disusun ke dalam *user persona*. Selanjutnya, dilakukan studi literatur terhadap berbagai jurnal terkait pengembangan sistem akademik daring, khususnya yang mengangkat permasalahan serupa dengan *pain points* untuk menggali fitur tambahan. Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara, ditemukan dua permasalahan terkait pelaksanaan kelas di Rhetoric Academy. Yang pertama, kelas tidak dapat berjalan tanpa kehadiran instruktur, kelas akan langsung dibatalkan jika instruktur berhalangan. Selain itu, lokasi kursus yang cukup jauh dan jadwal kelas yang hanya sore hingga malam hari juga menjadi alasan beberapa peserta memilih untuk tidak melanjutkan kelas.

Pada tahap *ideate*, *pain points* diubah menjadi pertanyaan dan dipetakan dengan fitur tambahan menggunakan *how might we*. Setelah itu, *user flow* akan digunakan untuk memberi gambaran yang lebih jelas tentang alur desain dan dibuat *wireframe* sesuai dengan *user flow*. Pada tahap *prototype*, *high-fidelity prototype* dibuat berdasarkan *wireframe*. Setelah tahap *prototype*, dilakukan pengujian menggunakan UEQ versi lengkap dan *Remote Usability Testing*.

Menggunakan metode UEQ, dari 25 responden diperoleh nilai *mean* sebesar 2.07 pada aspek *attractiveness*, 2.02 pada aspek *perspicuity*, 2.01 pada aspek *efficiency* dan *dependability*, 2.08 pada aspek *stimulation*, dan 1.92 pada aspek *novelty*. Nilai *mean* yang telah dimasukkan ke *benchmark* menunjukkan bahwa desain hasil perancangan ulang masuk ke dalam kategori *excellent* pada seluruh aspek. Nilai-nilai hasil pengujian diolah lagi agar bisa dibandingkan dengan hasil evaluasi. Perbandingan menunjukkan peningkatan signifikan pada kedua aspek yang menandakan bahwa perancangan ulang UI/UX yang dilakukan menggunakan metode *design thinking* berhasil meningkatkan *user experience* dari aspek *pragmatic quality* dan *hedonic quality*. Selain itu, hasil *Remote Usability Testing* terhadap instruktur dan admin mengungkapkan temuan minor seperti kebutuhan penyesuaian istilah dan perbaikan kecil pada fitur.

## REFERENCES

- [1] P. Gede, M. Vivaldi, I. G. Wirya, M. Nandanawana, dan D. Prasetya, "Redesign User Interface Website 8 Parallel dengan Memanfaatkan Generative," *J. Media Inform. [Jumin]*, vol. 6, no. 3, hal. 1813–1821, 2025.
- [2] I. M. Putra dan D. R. Indah, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 6, hal. 688–697, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.872.
- [3] H. R. Sitorus, A. Ibrahim, Y. Utama, dan H. Novianti, "Perancangan Prototype UI / UX Website Softcoffee Dengan Penerapan Metode Design Thinking," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 6, hal. 2744–2753, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i6.1881.
- [4] J. S. Prayogo, R. Kriswibowo, P. A. Alia, R. W. Febriana, dan A. B. Setyawan, "Perancangan Ulang Desain Ui/Ux Website Universitas Dengan Metode Design Thinking," *J. Inf. Syst. Manag. Digit. Bus.*, vol. 1, no. 4, hal. 407–416, 2024, doi: 10.59407/jismdb.v1i4.775.
- [5] F. Ananta, T. Ridwan, dan N. Heryana, "Perancangan UI / UX Point of Sale Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 4, hal. 1994–2004, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i4.1572.
- [6] K. Hasna, M. Defriani, dan M. H. Totohendarto, "Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 1, hal. 83–92, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1072.
- [7] D. S. Bila dan D. R. Indah, "Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 6, hal. 746–753, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.870.
- [8] S. Nouriska, M. C. Untoro, A. Afriansyah, M. Praseptiawan, W. Yulita, dan I. F. Ashari, "User Experience Answer System Automatically With User Centered Design and User Experience Questionnaire-Short," *JITK (Jurnal Ilmu Pengetah. dan Teknol. Komputer)*, vol. 9, no. 1, hal. 81–88, 2023, doi: 10.33480/jitk.v9i1.4152.
- [9] A. C. Billan, D. Kurniawan, A. Rifai, P. E. Sevtiyuni, dan A. Meiriza, "Perancangan Prototype UI/UX Pada Pelacak Kendaraan Operasional Dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Penerapan Pada Instansi BUMN)," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 5, hal. 2596–2606, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i5.1843.
- [10] R. F. Dewa, T. Suratno, dan P. E. P. Utomo, "Analisis Dan Perancangan UI/UX Sistem Recall Dengan Metode Design Thinking Dan Remote Usability Testing," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 12, no. 2, hal. 277–286, 2024, doi: 10.26418/justin.v12i2.74013.
- [11] Khadijah, "Studi Perbandingan Metodologi UI/UX," *J. Inov. Has. Penelit. dan Pengemb.*, vol. 2, no. 4, hal. 292–301, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i4.1808>





- [12] M. Schrepp, A. Hinderks, dan J. Thomaschewski, "Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S)," *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 6, hal. 103, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.09.001.
- [13] M. A. Manuhutu, M. Khahar, dan L. J. Uktolseja, "Perancangan Sistem Informasi Kursus Berbasis Web Pada Dalyses Course," *J. Elektro Luceat*, vol. 7, no. 1, 2021, doi: <https://doi.org/10.32531/jelekn.v7i1.366>.
- [14] H. K. Setyowati dan A. Kurniawan, "Rancang Bangun Aplikasi Kipko Kampung Inggris Pare Kalend Osen Berbasis Website Dengan Framework Laravel," *J. Manaj. Inform.*, vol. 11, no. 1, hal. 58–64, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-manajemen-informatika/article/view/35398>
- [15] R. Syahputri, A. Andriyadi, H. W. Nugroho, H. Yuga, dan Taufik, "Perancangan Media Informasi Pusat Bahasa Dan Pelatihan Berbasis Website," *TEKNIKA*, vol. 16, no. 02, hal. 273–280, 2022, doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7535919>.
- [16] S. Ahdan, A. R. Putri, dan A. Sucipto, "Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English," *Sist. J. Sist. Inf.*, vol. 9, no. 3, hal. 493–509, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://sistemasi.ftik.unisi.ac.id/index.php/stmsi/article/view/884>
- [17] Y. I. Kurniawan, R. A. P. Laksono, W. E. Saputri, P. M. Putri, dan A. Z. Rakhman, "Sistem Informasi Lembaga Kursus Private Bahasa Inggris Berbasis Website," *J. Pendidik. dan Teknol. Indones.*, vol. 1, no. 1, hal. 1–10, 2021, doi: 10.52436/1.jpti.2.
- [18] S. Setiyaningsih dan K. Nurjanah, "Implementasi Aplikasi Memrise dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris," *J. REKAYASA Apl. Multimed. DAN Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, hal. 1–4, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://maklumatika.i-tech.ac.id/index.php/reklamasi/article/view/246>
- [19] F. J. Taqwana, I. L. Kharisma, dan Kamdan, "Perancangan Aplikasi Website Kursus Bahasa Inggris Online Dengan Metode Waterfall," *Semin. Nas. Has. Penelit. Pengabd. Masy. Bid. Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 1, hal. 46–47, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/sendiko/article/view/3691>