

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE PARENTIFY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

¹Muji Santoso*, ²Muhammad Faturrahman Putra, ³Iwan, ⁴Mudrika

^{1, 2, 3, 4} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri
Universitas Gunadarma
Jalan Margonda Raya No. 100, Depok, Indonesia

*Correspondent Author: muji_santoso@staff.gunadarma.ac.id

E-Mail : muji_santoso@staff.gunadarma.ac.id ¹, faturrahman86.fr@gmail.com ²,
iwan27skommt@gmail.com ³, mudrika@staff.gunadarma.ac.id ⁴

Abstrak

Parentify adalah sebuah platform digital yang dirancang khusus untuk membantu orang tua dalam mengelola peran mereka sebagai pengasuh anak-anak dengan lebih efektif dan percaya diri. Dalam penelitian ini, metode *Design Thinking* diterapkan dengan langkah-langkah yang terstruktur, mulai dari tahap *Empathize* untuk memahami secara mendalam tantangan yang dihadapi oleh orang tua dalam berbagai aspek *parenting*, hingga *Define* untuk menetapkan permasalahan yang harus diselesaikan. Selanjutnya, tahap *Ideate* digunakan untuk menghasilkan berbagai ide kreatif dalam mengatasi permasalahan tersebut, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe pada tahap *Prototype*. Setelah prototipe dibuat, dilakukan pengujian (*Testing*) untuk mengukur keefektifannya dalam meningkatkan pengalaman pengguna (UX) dan antarmuka pengguna (UI) pada Parentify. Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk memberikan panduan praktis bagi pengembang dan desainer UI/UX dalam menciptakan sebuah platform yang tidak hanya intuitif dan menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan solusi yang konkret dan relevan bagi kebutuhan orang tua sehari-hari. Diharapkan, implementasi metode *Design Thinking* dalam pengembangan Parentify dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang memberikan nilai tambah signifikan dalam mendukung pengasuhan anak-anak secara positif dan efisien bagi seluruh komunitas orang tua

Kata kunci : Website, User Experience, User Interface, Design Thinking

Abstract

Parentify is a digital platform specifically designed to help parents manage their role as caregivers of their children more effectively and confidently. In this research, the Design Thinking method is applied with structured steps, starting from the Empathize stage to deeply understand the challenges faced by parents in various aspects of parenting, to Define to determine the problems that must be solved. Furthermore, the Ideate stage is used to generate various creative ideas in overcoming these problems, which are then realized in the form of prototypes at the Prototype stage. After the prototype was created, testing was conducted to measure its effectiveness in improving the user experience (UX) and user interface (UI) on Parentify. With this approach, the research aims to provide practical guidance for developers and UI/UX designers in creating a platform that is not only intuitive and visually appealing, but also able to provide concrete and relevant solutions for parents' daily needs. Hopefully, the implementation of the Design Thinking method in the development of Parentify can result in an application that provides significant added value in supporting the care of children



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

in a positive and efficient manner for the entire parent community.

Keywords : *Website, User Experience, User Interface, Design Thinking*

1. PENDAHULUAN (or Introduction)

Perkembangan teknologi digital telah secara signifikan mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk cara orang tua mengasuh dan mendidik anak. Di era modern ini, banyak orang tua yang mencari informasi dan sumber daya yang dapat membantu mereka mendidik anak-anak mereka dengan lebih efektif dan relevan dengan tuntutan zaman. *Website* Parentify hadir sebagai solusi inovatif untuk memenuhi kebutuhan ini, menyediakan platform yang komprehensif dengan berbagai alat, informasi, dan komunitas untuk mendukung peran orang tua dalam mengasuh anak. Di tengah era digital ini, akses terhadap informasi dan teknologi sangat mudah dijangkau, yang berdampak pada pola interaksi dalam keluarga. Meski memberikan banyak keuntungan, dunia digital juga menghadirkan tantangan baru yang perlu diantisipasi oleh orang tua. [1]

Tantangan dalam pengasuhan anak telah menjadi semakin kompleks akibat perubahan sosial dan teknologi. Orang tua kini tidak hanya menghadapi tantangan tradisional seperti pendidikan dan kesehatan anak, tetapi juga harus mengelola dampak media sosial, teknologi, dan isu-isu mental anak. Parentify dirancang untuk menjadi sumber daya yang andal, memberikan panduan dan informasi yang terverifikasi untuk membantu orang tua menghadapi dan mengatasi berbagai tantangan ini dengan lebih efektif..

Selain fokus pada penyediaan informasi, Parentify berusaha membangun komunitas orang tua yang saling mendukung. Platform ini menyediakan forum diskusi, grup dukungan, dan acara virtual yang memungkinkan orang tua untuk berbagi pengalaman, bertanya, dan mendapatkan dukungan dari sesama orang tua. Inisiatif ini sangat penting mengingat banyaknya orang tua yang merasa kesepian dan kurang mendapatkan dukungan dalam perjalanan pengasuhan mereka. Komunitas yang kuat dapat memberikan dukungan emosional dan praktis yang sangat dibutuhkan dalam pengasuhan anak.

Untuk memastikan bahwa Parentify dapat memenuhi berbagai kebutuhan orang tua secara optimal, perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang intuitif dan responsif menjadi sangat penting. Dengan menerapkan metode design thinking, proses perancangan UI/UX pada *Website* Parentify akan lebih berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna. Metode ini akan membantu menghasilkan solusi desain yang inovatif dan *user-friendly*, meningkatkan kemudahan akses dan interaksi pengguna dengan platform.

2. TINJAUAN LITERATUR (or Literature Review)

Parentify adalah sebuah platform digital yang dirancang khusus untuk mendukung orang tua dalam peran mereka sebagai pengasuh anak. Platform ini menyediakan berbagai sumber daya, informasi, dan komunitas untuk membantu orang tua dalam mengasuh anak-anak mereka dengan lebih efektif dan percaya diri. Parentify tidak hanya menyajikan panduan tentang pola asuh dan gaya *parenting*, tetapi juga menawarkan konten edukatif seperti video belajar, lembar mewarnai, dan webinar. Selain itu, Parentify memfasilitasi interaksi antara orang tua melalui fitur seperti forum diskusi dan grup dukungan, yang memungkinkan mereka untuk berbagi pengalaman, bertukar informasi, dan mendapatkan dukungan dari sesama orang tua. Platform ini bertujuan untuk menjadi mitra tepercaya bagi orang tua modern dalam menghadapi berbagai tantangan dalam mengasuh anak-anak mereka di era digital ini.



Gambar 2.1 Logo Parentify



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

2.1. *User Interface*

Muhyidin, et al. (2020) dalam jurnal ilmiahnya menjelaskan bahwa UI atau *User Interface* adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, *text entry fields*, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk *layout*, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. UI mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman web. Elemen visual yang ditangani oleh seorang desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis font yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna. [2] *User Interface* tidak hanya berfungsi sebagai pemanis tampilan. UI memiliki peran penting dalam pengalaman pengguna secara keseluruhan. Berikut beberapa fungsi utama UI diantaranya memudahkan interaksi pengguna, meningkatkan pengalaman pengguna, menyampaikan identitas brand, membantu pengguna mencapai tujuan dan mengurangi kesalahan pengguna [3]

2.2. *User Experience*

Pada ISO (International Organization for Standardization) 9241-210 dalam jurnal Perancangan *User Interface (UI) & User Experience (UX)* Aplikasi Pencari *Indekost* di Kota Padangpanjang. *User experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User Experience* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, *system*, dan jasa (Feri Fernando, 2020) [4]. Menurut Fajri et al. dalam Leli Safitri (2024), *user experience* dimaknai sebagai berikut: *User experience* merupakan seluruh perasaan atau pengalaman seseorang ketika menggunakan sebuah produk seperti situs web, aplikasi perangkat lunak, dan perangkat seluler yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan saat menggunakan aplikasi. [5]

2.3. *Website*

Menurut Arief dalam (Arif Susanto, 2017) web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protokol*) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*. [6]. Website sering disebut juga sebagai kumpulan halaman yang memiliki berbagai informasi berupa gambar diam, gambar bergerak, teks, animasi, yang memiliki sifat statis maupun dinamis membentuk satu rangkaian yang saling terkait (Andriyan, Septiawan, & Aulya, 2020). Dalam pembuatan Website yang baik diperlukan perencanaan yang baik. Perancangan website yang baik diperlukan pemahaman dasar pada UI/UX [7]

2.4. *Design Thinking*

Menurut Tri Buana Ayu, et al. (2023) dalam jurnal *2nd MDP Student Conference*, *Design thinking* adalah suatu metodologi desain untuk mengatasi masalah dengan cara memahami kebutuhan manusia yang terlibat dari segipenceranaan tatap muka, terdapat lima tahap *Design Thinking* yaitu, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. [8]. *Design Thinking* merupakan metode yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah dengan berpikir komprehensif untuk menciptakan suatu solusi yang inovatif berdasarkan kebutuhan calon pengguna [9]. *Design Thinking* adalah suatu metodologi pendekatan yang menggabungkan antara berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan praktis [10]. *Design Thinking* berfokus pada penelitian masalah untuk merancang sebuah solusi untuk pengguna setiap tahapannya melibatkan calon pengguna mulai dari *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Karakteristik dari *Design Thinking* yaitu desainer harus mempertimbangkan dari segala aspek lingkungan dari seorang calon pengguna untuk menciptakan suatu produk.

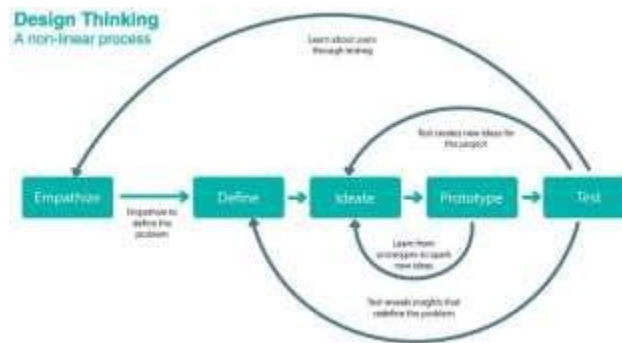


DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>



Gambar 2.2 Metode *Design Thinking*

2.5. Figma

Dalam jurnal Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya (Pramudita, 2021), menurut Suryaningsih Figma adalah salah satu aplikasi yang digunakan oleh UI atau UX *designer* dalam membuat tampilan antarmuka untuk *website* ataupun *mobile apps*. Berbeda dengan Adobe Photoshop, aplikasi Figma memudahkan beberapa *designer* untuk berkolaborasi dan bekerja tim secara bersama dalam dokumen yang sama serta dapat memberikan komentar, saran, bahkan mengubah rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan. Selain itu juga Figma bersifat *real time* dimana setiap perubahan akan tersimpan secara otomatis. [11]

2.6. Usability Testing

Menurut Clifford Chi (2021), *Usability Testing* adalah metode untuk mengevaluasi pengalaman pengguna suatu produk atau situs web. Dengan menguji kegunaan produk atau situs web mereka dengan sekelompok pengguna atau pelanggan yang representatif, UX *researchers* dapat menentukan apakah pengguna mereka yang sebenarnya dapat menggunakan produk atau situs web mereka dengan mudah dan intuitif. *Usability Testing* memungkinkan peneliti untuk mengungkap masalah apa pun pada pengalaman pengguna produk mereka, memutuskan cara memperbaiki masalah ini, dan pada akhirnya menentukan apakah produk tersebut cukup dapat digunakan. Mengidentifikasi dan memperbaiki masalah awal ini menghemat waktu dan uang perusahaan: Pengembang tidak perlu merombak kode produk yang didesain buruk yang sudah dibuat, dan tim produk lebih mungkin merilisnya sesuai jadwal. [12]

2.7. The 4 W's Technique

Menurut URBACT, *The 4 W's Technique* adalah metode penyusunan masalah yang membantu menjelaskan dan menafsirkan masalah untuk menghasilkan pernyataan masalah. Membingkai suatu masalah berarti mengidentifikasi masalah yang tepat untuk dipecahkan dan memahaminya dengan sempurna. Biasanya, kita sering kali langsung memecahkan masalah tanpa mengevaluasi masalah itu sendiri secara kritis. Metode 4W membantu Anda meluangkan waktu untuk mengeksplorasi ruang masalah dan merumuskan pernyataan masalah sehingga Anda tahu apa yang ingin Anda selesaikan. [13]

2.8. User Persona

Menurut *Federal Ministry of Education and Research*, (2018) dalam Jurnal Teknologi dan Terapan Bisnis, mengatakan bahwa *User Persona* adalah *tool* atau alat pemasaran yang bermanfaat dan bertujuan untuk membantu lebih memahami kelompok sasaran seseorang serta membantu dalam pengambilan



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

keputusan untuk membuat fitur produk, navigasi situs web dan bahkan interaksi media sosial lebih ramah pengguna. Pada umumnya, untuk membuat *user persona* adalah dengan riset yang luas, disertai dengan metode, ilmu etnografi, maupun wawancara dengan para ahli. Namun proses tersebut akan menghabiskan banyak waktu dan biaya. Sehingga, penggunaan data sekunder/data yang sudah ada dapat menjadi pedoman untuk alternatif lain dalam membuat *user persona*. [14]

2.9. User Flow

Dikutip dari artikel ilmiah Universitas Sampurba (2022), *User Flow* adalah istilah untuk deskripsi serangkaian tugas yang harus dilakukan pengguna untuk menyelesaikan suatu proses. Dalam bidang TI dan Web, para profesional mungkin menganalisis alur pengguna untuk mencoba membuat situs web atau teknologi lebih ramah pengguna, dan untuk memahami tujuan pengguna serta tujuan perusahaan atau pihak lain yang dilayani oleh proyek Web. Secara umum, *User Flow* dapat disederhanakan menjadi beberapa langkah penting. Misalkan seseorang melihat *User Flow* untuk pembelian suatu produk di web. Di sini, *User Flow* akan dimulai dengan memasukkan URL atau mengklik halaman arahan. *User Flow* akan terdiri dari pengguna yang melihat dan mengklik menu, untuk masuk ke halaman produk, lalu memilih produk di keranjang belanja atau melanjutkan ke titik pembelian.[15]

3. METODE PENELITIAN (or Research Method)

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode *design thinking*. Didalam penulisan ini, pembuatan *prototype* dilakukan menggunakan aplikasi figma, dan pengujian *user interface* dilakukan menggunakan *Website maze*. Tahapan metode penelitian yang digunakan, antara lain :

1. **Empathize**, pada tahap ini bertujuan untuk memahami keinginan, kebutuhan, dan juga tantangan yang mereka hadapi. Ditahap ini membantu designer melihat dari sudut pandang pengguna.
2. **Define**, pada tahap ini digunakan untuk mendefinisikan masalah yang ada, dengan melakukan *research* untuk mendapatkan informasi yang berguna agar sesuai dengan kebutuhan *user*.
3. **Ideate**, pada tahapan ini digunakan untuk memunculkan ide-ide solutif yang akan digunakan untuk mengatasi masalah yang sudah didefinisikan sebelumnya.
4. **Prototype**, tahap ini adalah tahap yang digunakan untuk pembuatan *prototype* dalam bentuk *design* dan *flow*.
5. **Testing**, pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap *design* yang sudah dibuat. Pada pengujian ini menggunakan *usability testing*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (or Results and Analysis)

4.1. Gambaran Umum Penelitian

Parentify adalah sebuah platform yang dirancang untuk mendukung dan memberdayakan orang tua dalam peran mereka sebagai pengasuh anak. Dengan menggunakan Parentify, orang tua dapat mengakses informasi penting, sumber daya bermanfaat, dan tips praktis yang relevan dengan perkembangan dan kebutuhan anak mereka. Platform ini didesain untuk memberikan pengalaman interaktif kepada pengguna, termasuk fitur-fitur seperti forum diskusi untuk berbagi pengalaman dengan orang tua lain, artikel dan panduan mengenai pendidikan anak, kesehatan, perkembangan anak, serta dukungan psikologis dan sosial. Parentify juga memfasilitasi orang tua untuk terlibat aktif dalam mendukung pertumbuhan anak mereka melalui konten-konten yang informatif dan mudah dipahami. Dengan menggunakan Parentify, orang tua dapat merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan yang ada dalam membesarkan anak, serta menjaga



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

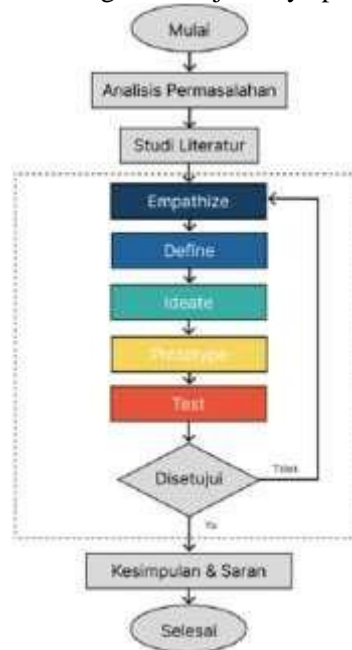
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

keseimbangan antara kehidupan pribadi, pekerjaan, dan tanggung jawab sebagai orang tua.

4.2. Alur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang dilakukan dengan mengikuti tahapan-tahapan secara berurutan. Gambar berikut merupakan diagram alir jalannya penelitian yang menjadi acuan peneliti.



Gambar 4.1. Alur Penelitian

4.2.1. Analisis Permasalahan

Pada tahap ini, proses yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan menggali permasalahan adalah dengan melakukan wawancara terhadap 3 *stakeholder*, yaitu Dokter Anak, Psikolog, dan Bidan. Data yang diperoleh juga divalidasi melalui riset *online* dari jurnal ilmiah dan artikel di internet yang membahas pentingnya edukasi *parenting* serta rendahnya tingkat pemahaman orang tua di Indonesia terhadap pola asuh yang tepat. Wawancara ini mencakup pengalaman mereka dalam mendidik anak, frustrasi yang mereka alami, dan harapan mereka terkait permasalahan kurang optimalnya pola asuh anak di Indonesia.

4.2.2. Studi Literatur

Studi literatur ini bertujuan untuk mengumpulkan sumber penelitian dan referensi yang mendukung analisis permasalahan yang telah dilakukan sebelumnya. Sumber-sumber yang relevan mencakup topik-topik seperti *User Interface (UI)*, *User Experience (UX)*, *Parenting*, *Web Development*, dan *System Usability Scale (SUS)*. Dalam konteks ini, studi literatur mencakup buku-buku, jurnal ilmiah, studi kasus, serta artikel dari media *online* yang membahas tentang pentingnya edukasi *parenting*, rendahnya pemahaman orang tua terhadap pola asuh yang tepat, serta pengalaman dan harapan dari para ahli seperti Dokter Anak, Psikolog, dan Bidan yang diwawancarai.



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

4.2.3. *Empathize*

Pada tahap *Empathize*, proses yang dilakukan adalah mengeksplorasi masalah, memahami emosi dan apa yang dipikirkan pengguna. Wawancara dan kuesioner yang telah diisi ini menanyakan tentang masalah umum dalam mengasuh anak yang dihadapi pengguna dan fitur serta tampilan apa yang diperlukan di situs web Parentify untuk membantu meringankan masalah ini. Adapun kriteria dari responden yang digunakan untuk pengumpulan data pada tahap empati :

- Orang tua/Calon orang tua
- Usia 21 sampai dengan 50 tahun
- Mengetahui seputar *parenting*

4.2.4. *Define*

Tahap *Define*, yang merupakan tahap kedua dalam proses ini, berfokus pada mendefinisikan permasalahan pengguna setelah memahami dengan mendalam melalui tahap *Empathize*. Di dalam tahap *Define*, menggunakan teknik *The 4 W's* (*Who, What, When, Where*) . Teknik ini digunakan untuk mengubah permasalahan utama pengguna menjadi dasar untuk merancang pernyataan yang *actionable* dan relevan dengan kebutuhan mereka.

Tabel 4.1 *The 4 W 's Technique*

The 4 W 's Technique	Answer
<i>Who is experiencing the problem</i>	Orang Tua di Indonesia
<i>What is the problem</i>	Memerlukan pengetahuan dan pemahaman lebih lanjut mengenai <i>parenting</i>
<i>Where does the problem present itself ?</i>	Kurangnya pengetahuan dan pemahaman tentang <i>parenting</i> di Indonesia yang menyebabkan pola asuh kepada anak belum tepat.
<i>Why does it matter ?</i>	Pola asuh yang belum tepat dapat berpengaruh besar terhadap pembentukan karakter anak di masa depan.

4.2.5. *Ideate*

Tahapan *Ideate* ini merupakan salah satu tahapan penting dalam *design thinking*. Pada tahap ini nantinya akan didapatkan sebuah solusi untuk menyelesaikan masalah serta pengemasan sebuah solusi menjadi sesuatu yang baru. Selain itu, pada tahap ini melakukan proses pengumpulan ide melalui *brainstorming*. Proses *brainstorming* dilakukan dengan menuliskan ide yang didapat ke dalam *sticky notes*. Hasil dari proses *brainstorming* diolah kembali berdasarkan aspek kepentingan pengguna. Pada *Ideate* melakukan tahapan *Solution Concept Ideas* merupakan proses yang dilakukan untuk membuat konsep ide-ide yang telah diprioritaskan sebelumnya menjadi lebih konkret dan terdefinisi dengan jelas, sehingga dapat dikembangkan menjadi solusi yang inovatif dan praktis bagi pengguna.

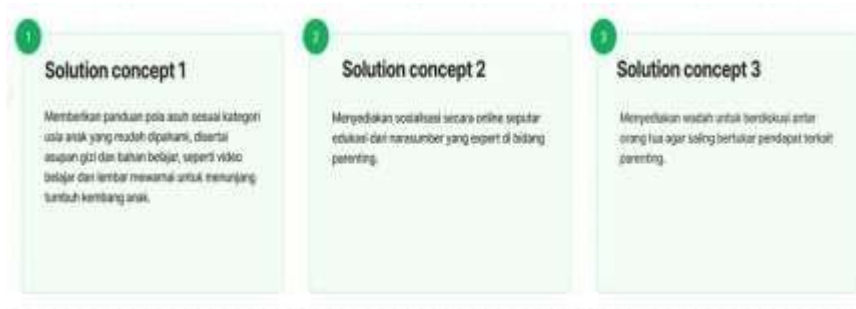


DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>



Gambar 4.2 *Solutions Concpet Ideas*

4.2.6. Prototyping

Pada tahap ini akan dirancang simulasi interaksi pada desain visual. Hal ini bertujuan untuk mengimplementasikan ide yang sudah dibuat sehingga dapat mengkomunikasikan kepada pengguna serta mengenali respon dari pengguna pada saat sesi *testing*. Pada tahap ini menciptakan 2 perancangan yaitu *low-fidelity* berupa kerangka awal sederhana dan tata letak informasi pada aplikasi. Selanjutnya perancangan *high-fidelity* berupa hasil perancangan tampilan yang sudah diberikan visualisasi yang menarik seperti warna, gambar dan lain-lain.



Gambar 4.3 *Low-Fidelity* Beranda



Gambar 4.4 *Low-Fidelity* Panduan Pola Asuh



Gambar 4.5 *Low-Fidelity* Detail Panduan Pola Asuh



Gambar 4.6 *Low-Fidelity* Gaya Parenting



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>



Gambar 4.7 High-Fidelity Beranda



Gambar 4.8 High-Fidelity Panduan Pola Asuh Anak



Gambar 4.9 High-Fidelity Detail Panduan Pola Asuh



Gambar 4.10 High-Fidelity Gaya Parenting

4.2.7. Testing

Tahapan *Testing* merupakan tahapan terakhir pada metode *design thinking*, perlunya pengujian dari *prototype* yang telah dibangun pada tahapan sebelumnya. Tahapan pengujian ini dilakukan dengan menguji *prototype* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mendapatkan penilaian serta *feedback* dari calon pengguna. Tahap *Testing* ini berupa pengisian kuesioner melalui *Google Form* untuk mendapatkan *feedback* dari hasil pengujian alur *prototype* ini. Pengujian ini diikuti oleh **20 partisipan**. Hasil pengujian ini tentunya tidak akan sempurna dan perlu dibenahi serta diperbaiki berdasarkan *feedback* yang nantinya akan didapatkan dari partisipan.

Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Untuk melihat seberapa besar keberhasilan perancangan UI/UX *Website* diperlukan sebuah pengukuran untuk mengukur *usability* pada *Website*. Ada banyak kuesioner yang tersedia untuk mengukur *usability*, salah satunya adalah *System Usability Scale* (SUS). Tahap *testing* ini partisipan diminta untuk melakukan penilaian hasil *prototype* dan memberikan saran serta masukan dalam *google form*.



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

Hasil dari kuesioner ini akan dihitung dengan metode *System Usability Scale (SUS)*, dengan skala 1-5. Penilaian 1-5 dengan detail (Sangat Tidak Setuju(STS) bernilai 1, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, Ragu-Ragu (RG) bernilai 3, Setuju (S) bernilai 4 dan Sangat Setuju (SS) bernilai 5). Berikut pertanyaan yang akan diajukan pada partisipan

Tabel 4.1. Daftar Pertanyaan *System Usability Scale (SUS)*

No.	Pertanyaan	Penilaian (Skala)
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	1 s.d. 5
2	Saya merasa sistem aplikasi ini rumit untuk digunakan padahal dapat lebih sederhana	1 s.d. 5
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1 s.d. 5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1 s.d. 5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	1 s.d. 5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1 s.d. 5
No.	Pertanyaan	Penilaian (Skala)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	1 s.d. 5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1 s.d. 5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	1 s.d. 5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	1 s.d. 5

Perhitungan hasil pengujian *prototype Website* dengan instrumen SUS dilakukan dengan mengikuti beberapa aturan sebagai berikut :

- Setiap pernyataan dengan nomor ganjil maka skala jawaban responden dikurangi 1.
- Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
- Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Aturan perhitungan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden.

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\sum \text{skor system usability scale}}{\sum \text{jumlah responden}}$$



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

Tabel 4.2. Perhitungan *Score SUS*

Partisipan	Skor Hasil Hitung										jml	Nilai Skor SUS (Jml x 2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
P1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	77,50
P2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	31	77,50
P3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	2	32	80,00
P4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	33	82,50
P5	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	33	82,50
P6	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	33	82,50
P7	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	30	75,00
P8	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	33	82,50
P9	4	3	4	3	4	4	3	3	3	2	33	82,50
P10	3	3	4	4	3	3	4	3	4	2	33	82,50
P11	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28	70,00
P12	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	34	85,00
P13	4	4	4	3	4	2	3	2	4	2	32	80,00
P14	3	2	4	4	3	3	3	2	4	2	30	75,00
P15	3	3	4	3	3	4	4	2	3	3	32	80,00
P16	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	33	82,50
P17	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	32	80,00
P18	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	32	80,00
P19	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	32	80,00
P20	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	34	85,00
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												80,13

Berdasarkan ketentuan hasil penilaian SUS, jumlah penilaian dari 20 partisipan total nilai skor SUS adalah 1602,50, dengan nilai rata-rata adalah 80,13. Setelah mendapatkan hasil akhir penilaian responden maka selanjutnya adalah menemukan *grade* hasil penelitian. Dalam menentukan *grade* hasil penelitian, menggunakan penilaian yaitu penilaian *grade scale* dan *adjective rating*. Gambar 3.24, menunjukkan ketentuan penilaian *grade scale* dan *adjective rating* :



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

abel 4.3. *Grade SUS*

SUS Score	Grade	Adjective Rating
>80,3	A	Excellent
68 – 80,3	B	Good
68	C	Okay
51 – 68	D	Poor
>51	E	Awful

Sesuai dengan Tabel 4.3 penilaian *Grade SUS*, dapat disimpulkan bahwa *prototype Website Parentify* dengan nilai rata-rata skor SUS 80,13, berada pada **Grade B** dengan *rating “Good”*. Secara umum hasil penilaian partisipan terhadap *prototyping Website Parentify* dapat dikatakan baik atau dapat dimanfaatkan sebagai acuan untuk pembuatan sebuah *Website*.

5. KESIMPULAN (or Conclusion)

Berdasarkan hasil penelitian yang mencakup perancangan, pembuatan, dan pengujian UI/UX pada *Website Parentify* menggunakan metode *Design Thinking*, diperoleh hasil pengujian dengan metode *System Usability Scale (SUS)* dengan total skor sebesar 1602,50 dan rata-rata skor 80,13. Dengan menerapkan metode *Design Thinking*, *Parentify* berhasil menciptakan antarmuka yang menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan efisiensi, kenyamanan, dan pemahaman orang tua terhadap *parenting*. Selain itu, penerapan metode ini juga memungkinkan *Parentify* untuk lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna, menghasilkan pengalaman yang lebih personal dan relevan. Penggunaan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX *Parentify* terbukti berhasil menciptakan solusi yang tidak hanya efektif secara fungsional tetapi juga memberikan manfaat yang berarti bagi para orang tua.

REFERENSI (Reference)

- [1] IlmuSosbud (2024), Parenting di Era Digital : Tantangan dan Peluang Bagi Orang Tua Modern, Kompasiana. [Online] Available <https://www.kompasiana.com/lolaqaqilapieter0186/670691bde6415114957d902/parenting-di-era-digital-tantangan-dan-peluang-bagi-orang-tua-modern>
- [2] Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi MY CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,. JURNAL DIGIT, 10(2), 12. , <https://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/171>
- [3] Karina Agustina (2026), Ematic Solution : Apa Itu User Interface, Pengertian Dan Contoh, [Online] Available <https://www.ematicsolutions.com/id/apa-itu-user-interface/#:~:text=UI%20mencakup%20semua%20komponen%20yang%20bisa%20dilihat%20tersebut%20tanpa%20perlu%20mencari%20tahu%20terlalu%20lama>
- [4] Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (UI) & Use Experience (UX) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padang Panjang. Jurnal Desain Komunikasi Visual, 7(2), [Online] Available : <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/13670/8640>
- [5] Leli Savitri, Nadiyah D, Murtiwiayati (2024), Perancangan User Interface Dan User Experience Website Referensi Rima Villa Ciwidey Dengan Metode Design Thinkings, [Online] Available: [Perancangan User Interface Dan User Experience Website Reservasi Rima Villa Ciwidey Dengan Metode Design](#)



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

[Thinkings | Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Sains](#)

- [6] Susanto, A., & Asmira. (2017). *Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Informasi Menggunakan Metode Web Engineering*. Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer, 2(3), [Online] Available : <https://ejournal.stmikbinsa.ac.id/index.php/simkom/article/view/23/18>
- [7] Andriyan, W., Septiawan, S., & Aulya, A. (2020). *Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang*. Jurnal Teknologi Terpadu, 79-88
- [8] Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android*. 2ND MDP Student Conference (MSC), 2(1), 8, [Online] Available : doi:<https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>
- [9] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "Penerapan Metode Design thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, [Online] Available : doi: [10.25124/demandia.v3i02.1549](https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549).
- [10] A. A. Mucjal, G. P. Mahardhika, and B. Suranto, "Perancangan Ivent : Aplikasi berbasis Android dengan pendekatan Design thinking," *Automata*, vol. 2.1, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/17366>
- [11] Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). *Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya*. Vol 3(No 1). [Online] Available : https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/JurnalBuanaPengabdian/article/view/1542/11_64
- [12] Chi, C. (2021, Juli 28). *The Beginner's Guide to Usability Testing [+ Sample Questions]*. Dipetik Juli 12, 2024, dari HubSpot, [Online] Available : <https://blog.hubspot.com/marketing/usability-testing>
- [13] URBACT. (n, d). *4Ws*. Dipetik Juli 12, 2024, dari URBACT [Online] Available :: <https://urbact.eu/toolbox-home/analysing-problems/4ws>
- [14] Federal Ministry of Education and Research. (2020). *Analisis User Interface Maximum Berbasis User Persona Dengan Menggunakan Pendekatan Google Design Sprint*. Jurnal Teknologi dan Terapan Bisnis (JTTB), 3(2), 9. [Online] Available : <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3244851&val=28425&title=ANALISIS%20USER%20INTERFACE%20MAXIMOM%20BERBASIS%20USER%20PERSONA%20DENGAN%20MENGUNAKAN%20PENDEKATAN%20GOOGLE%20DESIGN%20SPRINT>
- [15] Universitas Sampurna (2022), *Pengertian User Flow, Perbedaan Dan Contohnya*, [Online] Available : <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/news/pengertian-user-flow-perbedaan-dan-contohnya>



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v6i2.2363>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>