



REDESIGN UI/UX SEKOLAHDESAIN.ID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DI PT SOLUSI DESAIN BANGSA

Enggal Robed Jayusman

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Hadi Sucipto

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Reza Augusta Jannatul Firdaus

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Sri Widoyoningrum

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Alamat: Tebuireng, Jl. Irian Jaya No.55, Cukir, Kec. Diwek, Kabupaten Jombang, Jawa Timur 61471

Korespondensi penulis: enggal@mhs.unhasy.ac.id

Abstrack: *Digital transformation has revolutionized education, making online learning crucial. Online platforms offer flexibility, but their success hinges on optimal UI/UX. Poor UI/UX design leads to frustration and user abandonment. High-quality UI/UX analysis is increasingly vital for startups, as good design enhances valuation. Sekolahdesain.id, a platform by PT Solusi Desain Bangsa, aims to enhance graphic design skills but faces challenges with inconsistent navigation and visual presentation. This research applies a Design Thinking approach to create innovative and measurable solutions, emphasizing user needs. The goal is to create a user-friendly and effective learning platform, improving both aesthetics and functionality. Research results show a Maze Usability Score of 57 (moderate) for the account registration landing page (5 users), and 71 (moderate) for the redesigned quiz. The average SUS score of 78.85 (Grade B, "Good") for the redesigned Sekolahdesain.id 2025 platform indicates a user-friendly and satisfying system, although further improvements are possible.*

Keywords: *redesign, ui/ux, design Thinking, sekolahdesain.id.*

Abstrak: Transformasi digital telah mengubah pendidikan, menjadikan pembelajaran daring krusial. Platform daring *Recommendations for improvement will be further developed.* menawarkan fleksibilitas, namun keberhasilannya bergantung pada UI/UX yang optimal. Desain UI/UX yang buruk menyebabkan frustrasi dan pengguna meninggalkan platform. Analisis UI/UX berkualitas tinggi semakin penting bagi startup, karena desain yang baik meningkatkan valuasi. Sekolahdesain.id, platform PT Solusi Desain Bangsa, bertujuan meningkatkan keterampilan desain grafis, tetapi menghadapi tantangan navigasi dan tampilan yang tidak konsisten. Penelitian ini menerapkan pendekatan *Design Thinking* untuk menciptakan solusi yang inovatif dan dapat diukur, dengan penekanan pada kebutuhan pengguna. Tujuannya adalah menciptakan platform yang ramah pengguna dan efektif untuk pembelajaran, memperbaiki estetika dan fungsionalitas. Hasil penelitian menunjukkan Maze Usability Score 57 (sedang) untuk halaman landing pendaftaran akun (5 pengguna), dan 71 (sedang) untuk redesain kuis. Skor SUS rata-rata 78.85 (Grade B, "Good") untuk redesain platform Sekolahdesain.id 2025 mengindikasikan sistem yang mudah digunakan dan memuaskan pengguna, meskipun masih ada potensi peningkatan. Rekomendasi perbaikan akan dikembangkan lebih lanjut.

Kata Kunci: *redesign, ui/ux, design thinking, sekolahdesain.id*

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi digital telah mengubah dunia pendidikan secara signifikan, menjadikan pembelajaran daring sebagai kebutuhan utama. Meskipun platform pembelajaran daring menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih tinggi, keberhasilannya sangat bergantung pada desain antarmuka pengguna (UI) dan

pengalaman pengguna (UX) yang optimal. Desain UI/UX yang buruk dapat menyebabkan frustrasi pengguna dan ditinggalkannya platform tersebut. Mengingat persaingan pasar yang ketat dan tingginya angka kegagalan *startup* (sekitar 90%), UI/UX yang efektif menjadi sangat penting, dengan 75% *startup* unicorn meyakini bahwa desain berkualitas meningkatkan valuasi.

Sekolahdesain.id, platform milik PT Solusi Desain Bangsa, bertujuan meningkatkan keterampilan desain grafis, namun menghadapi tantangan pada UI/UX-nya. Studi ini bertujuan meningkatkan UI/UX Sekolahdesain.id dengan menggunakan Design Thinking, yang menekankan pada pemenuhan kebutuhan pengguna guna menghasilkan solusi yang kreatif dan terukur. Dengan memahami konteks pengguna dan mengidentifikasi masalah UI/UX, penulis bertujuan menciptakan platform yang lebih ramah pengguna dan efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar. Metodologi *Design Thinking* akan mengatasi aspek estetika dan fungsionalitas. Penelitian ini diharapkan menghasilkan platform yang jauh lebih baik. Setelah mengevaluasi sejumlah aspek, termasuk relevansi UI/UX dan pendekatan *design thinking*, peneliti memutuskan judul, peneliti memutuskan judul "*Redesign* UI/UX Sekolahdesain.id menggunakan metode *design t hinking* di PT Solusi Desain Bangsa."

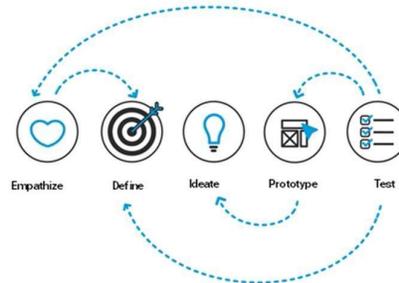
METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini Proses Redesain UI/UX platform sekolahdesain.id dilakukan dengan menggunakan pendekatan Design Thinking, yang merupakan metodologi iteratif yang berfokus pada pengguna untuk memecahkan masalah dan menghasilkan solusi. Keunggulannya terletak pada kemampuannya untuk menghasilkan produk yang sepenuhnya dapat memenuhi hasrat dan keperluan pelanggan. Penelitian ini mengadopsi lima tahapan, yaitu:

1. *Empathize*
Tahap ini adalah langkah awal yang bertujuan untuk memahami masalah dan kebutuhan pengguna melalui wawancara daring (Zoom) dengan lima pengguna baru platform Sekolahdesain.id .
2. *Define*
Tahap analisis data dari tahap *Empathize*. Hasilnya berupa identifikasi permasalahan, fitur yang diharapkan, user persona, dan *user journey map* yang memetakan aktivitas pengguna dan mengidentifikasi titik masalah. User persona membantu memahami karakteristik pengguna. *User journey map* memetakan alur pengguna dan titik masalah.
3. *Ideate*
Tahap ini menekankan pada penciptaan gagasan dan jawaban yang didasarkan pada penemuan dari tahap *Define*. *Ideate* adalah langkah yang menghubungkan perumusan masalah dengan solusi, di mana selama proses ini akan fokus untuk menciptakan ide atau konsep yang menjadi dasar dalam pembuatan prototipe desain yang akan dirancang.
4. *Prototype*:
Tahap selanjutnya adalah tahapan *prototype*. Dalam pembuatan design *prototype* peneliti perlu mempertimbangkan kemudahan dan keterbatasan yang dirasakan oleh pengguna (Prasetyo dkk, 2021). Proses design akan dimulai dengan membuat sketsa dasar tampilan aplikasi atau low-fidelity, hingga akhirnya akan menghasilkan tampilan yang lebih nyata (*high-fidelity*).

5. *Test*:

Prototipe diuji melalui *usability testing* online menggunakan *Maze design*. Data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan, termasuk *Mission Usability Score* (MIUS) dan *Maze Usability Score* (MAUS). Kuesioner SUS (*System Usability Scale*) digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kegunaan sistem.



Gambar 1. Tahapan Penelitian *Design Thinking*

Maze Design adalah platform pengujian kegunaan daring yang memudahkan tim dalam mengumpulkan, mengatur, dan menganalisis data secara terpadu. Dengan menggunakan platform ini, penulis dapat secara efisien mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif dari situs web, aplikasi seluler, serta aplikasi desktop. Selain itu, Maze menyediakan fitur hasil yang menampilkan persentase keberhasilan para responden dalam menyelesaikan tugas yang ditugaskan. Maze memberikan nilai kegunaan untuk skenario-skenario yang dibuat guna menilai seberapa mudah antarmuka desain digunakan oleh pengguna. Nilai kegunaan ini terdiri dari dua data hasil penghitungan yang memiliki rumus sebagai berikut: ai dasar dalam menciptakan prototipe rancangan yang hendak dikembangkan.

1. *Mission Usability Score* (MIUS)

Mission Usability Score (MIUS) metode evaluasi yang diterapkan dalam platform alat penggunaan Maze. Nilai yang dihasilkan dari MIUS mencerminkan tingkat kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan suatu desain. Berikut adalah istilah-istilah yang dipakai dalam platform Maze. Untuk menghitung skor MIUS, Anda dapat melihat rumus berikut:

$$\text{MIUS} = \text{DSR} + (\text{IDSR}/2) - (\text{MCR}/2) - (\text{Min}(10, \text{Max}(0, (\text{AVGD}-5)/2))$$

Keterangan:

MIUS : *Maze Interface Usability Score* (Skor Kegunaan Antarmuka Labyrin)

DSR : *Direct Solution Rate* (Skor Kegunaan Antarmuka Maze).

IDSR : *Indirect Solution Rate* (Tingkat Solusi Langsung).

MCR : *Mean Click Rate* (Tingkat Solusi Tidak Langsung).

AVGD : *Average Glance Duration* (Durasi Pandangan Rata-rata).

Rumus *Maze Design* (MIUS) tersebut menggabungkan beberapa metrik untuk menilai kualitas desain maze secara komprehensif.

2. Maze Usability Score (MAUS)

Maze Usability Score (MIUS) atau Skor Keterjangkauan Misi digunakan untuk mengevaluasi skor setiap tugas secara individual, sehingga tidak dapat diterapkan untuk menilai keseluruhan tugas secara keseluruhan. Rumus yang digunakan untuk menentukan MAUS adalah dengan menghitung rata-rata MIUS untuk setiap tugas, sehingga skor MAUS dapat dilihat sebagai hasil akhir dari pengujian kegunaan dan menjadi ukuran apakah suatu desain mudah digunakan atau Berikut adalah rumus untuk menghitung MAUS:

$$\text{MAUS} = \text{rata-rata (MIUS)}(2.3) (2)$$

Keterangan:

MAUS : *Maze Usability Score* (Skor Keterpakaian Maze)

Avg : *Average* (Nilai rata-rata)

MIUS : *Mission Usability Score* (Skor Keterpakaian Misi)

Score usability testing digunakan untuk menilai seberapa efektif desain sistem dalam memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, berdasarkan beberapa faktor kunci yang terukur. Sesuai dengan platform Maze. co, evaluasi skor kemudahan dalam penggunaan (*usability*) secara umum terbagi tiga kategori:

1. Tinggi: 80 - 100
2. Sedang: 50 - 79
3. Rendah: 0 - 49

Setelah tahap pengujian dengan *maze design* dilakukan penulis memberikan 10 pertanyaan untuk pengujian validitas menggunakan SUS (*System usability Testing*). Berikut tabel kuesioner pertanyaan untuk responden:

Tabel 1. Kuesioner SUS

No.	Pertanyaan (UI/UX Fokus)
1	Perubahan Desain <i>Header</i> Platform ini memiliki desain yang menarik dan <i>user friendly</i> . dibandingkan dengan desain sebelumnya
2	Penggunaan warna dan tipografi pada <i>card</i> kelas di platform lebih nyaman dibandingkan tampilan sebelumnya.
3	Saya merasa sistem Masuk/Daftar akun ini sesuai dengan kebutuhan saya dibandingkan dengan sebelumnya.
4	Saya merasa desain kuis terbaru sistem ini mudah dikerjakan dibandingkan dengan desain kuis sebelumnya.
5	Saya merasa ada hal yang tidak konsisten dalam sistem ini.
6	Saya merasa sistem ini rumit digunakan

7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
8	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu menggunakan sistem ini.
9	Saya merasa sistem ini mudah diingat cara penggunaannya.
10	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi

Tabel tersebut menampilkan pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner SUS (*System Usability Scale*) yang difokuskan pada aspek UI/UX. Setiap pertanyaan (No. 1-10) mengevaluasi aspek desain yang spesifik, penggunaan warna dan tipografi, konsistensi sistem, hingga kemudahan pemahaman dan penggunaan sistem secara keseluruhan. Penilaian responden berdasarkan pengalaman mereka akan memberikan data untuk menganalisis kualitas dan efektivitas desain platform.

SUS (*Score usability testing*) digunakan untuk menilai seberapa efektif desain sistem dalam memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, berdasarkan beberapa faktor kunci yang terukur. *System Usability Scale (SUS)* adalah metode yang sederhana dan efisien untuk mengukur persepsi pengguna tentang kegunaan suatu sistem, termasuk website, aplikasi, perangkat lunak, dan produk lainnya. SUS merupakan kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala Likert 1-5, di mana 1 berarti "Sangat Tidak Setuju" dan 5 berarti "Sangat Setuju". Berikut tabel skala Likert untuk SUS (*System Usability Scale*), yang umum digunakan.

Tabel 2. Variabel Skala Likert

Keterangan	Skala
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-Ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Data yang diperoleh akan memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana desain sistem memengaruhi pengalaman pengguna. Setelah responden menyelesaikan seluruh sesi user testing yang diberikan, mereka akan diminta untuk mengisi kuesioner kepuasan pengguna. Berikut adalah langkah - langkah menggunakan metode SUS:

1. Responden dipilih berdasarkan representasi dari pengguna target sistem yang akan diuji.
2. Kuesioner SUS diberikan kepada responden dengan instruksi yang mudah dipahami.
3. Skor SUS individual dihitung dengan menjumlahkan skor dari seluruh sepuluh item pernyataan dan mengalikannya dengan faktor konversi 2,5.
4. Skor total SUS didapatkan dengan menghitung rata-rata aritmatika dari skor SUS masing -masing responden.

Untuk memperoleh skor SUS secara keseluruhan, perlu menghitung Rata-rata dihitung dengan mengakumulasi seluruh skor SUS. dari setiap responden, kemudian membaginya dengan total responden. Di bawah ini adalah rumus yang digunakan untuk menghitung nilai SUS tersebut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Dengan:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \text{Rata-rata nilai SUS} \\ \sum x &= \text{Total nilai SUS} \\ n &= \text{Total Jumlah Responden} \end{aligned}$$

Hasil perhitungan skor SUS rata-rata kemudian diinterpretasikan berdasarkan rentang nilai yang telah didefinisikan dalam literatur. Interpretasi skor SUS berdasarkan skala berikut:

Tabel 3. Interpretasi skor SUS

Rentang Skor SUS	Interpretasi	Deskripsi Singkat
0 - 67	<i>Poor</i> (Buruk)	Perlu perbaikan signifikan.
68 - 70	<i>Acceptable</i> (Cukup)	Mebutuhkan peningkatan.
71 - 80	<i>Good</i> (Baik)	Cukup baik, tetapi masih ada ruang perbaikan.
81- 100	<i>Excellent</i> (Sangat Baik)	Sistem sudah optimal.

Setelah mengumpulkan data, skor SUS dihitung untuk setiap responden, lalu dirata-ratakan. Skor rata-rata di atas 70 mengindikasikan kegunaan yang baik, sedangkan di bawah 68 memerlukan perbaikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Tahap *Empathize*

Proses empati merupakan langkah pengumpulan informasi. Pada tahap *empathize* ini peneliti telah melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) terhadap lima mahasiswa perguruan tinggi dari berbagai daerah melalui *zoom meet*, yang memiliki keluhan-keluhan selama menggunakan platform sekolahdesain, ke-lima mahasiswa ini akan menjadi *user tester* terhadap *prototype redesign* platform sekolah desain yang telah dibuat.

2. Tahap *Define*

Berdasarkan hasil analisis komprehensif terhadap masukan yang diberikan oleh keenam reviewer, teridentifikasi sebanyak 24 poin data keluhan. Proses penyaringan yang cermat dilakukan untuk menghilangkan duplikasi dan memastikan akurasi data, sehingga menghasilkan 10 keluhan dan saran perbaikan masukan unik yang kemudian diuraikan lebih lanjut dan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Keluhan Pengguna dan Saran Perbaikan

No	Keluhan	Saran Perbaikan
1.	Keluhan dengan warna kuning pada halaman <i>landing</i>	Peningkatan estetika dan identitas visual platform
2.	Kurangnya alternatif kemudahan akses <i>login</i> melalui <i>smartphone</i>	Menyediakan kemudahan dalam navigasi dan interaksi pada <i>smartphone</i>
3.	Keterbatasan dalam menu platform pada tampilan <i>smartphone</i>	Menyediakan kemudahan dalam navigasi dan interaksi pada tampilan menu <i>smartphone</i>
4.	Kecenderungan platform terlihat monoton dan sulit dipahami karena kesatuan warna biru yang dominan	Meningkatkan kejelasan dan keterbacaan informasi pada <i>landing page</i>
5.	Rasa frustrasi karena proses <i>login</i> dianggap terlalu rumit tanpa opsi <i>login</i> alternatif lain	Menambahkan opsi <i>login</i> dengan akun Google dan Facebook
6.	Keluhan terhadap tampilan yang kurang simetris pada <i>layout card</i> kelas	Memperbaiki simetri tata letak pada setiap <i>card</i> kelas
7.	Tidak dapat melihat harga kelas tanpa harus masuk akun terlebih dahulu	Menyediakan informasi harga kelas secara transparan pada halaman <i>landing</i>
8.	Kesulitan dalam memahami detail soal desain grafis tanpa gambar pendukung	Menyediakan dukungan visual yang dapat membantu dalam mengerjakan soal
9.	Kecenderungan platform terlihat monoton dan sulit dipahami karena kesatuan warna biru yang dominan	Meningkatkan kejelasan dan keterbacaan informasi pada <i>landing page</i>
10.	Rasa frustrasi karena proses <i>login</i> dianggap terlalu rumit tanpa opsi <i>login</i> alternatif lain	Menambahkan opsi <i>login</i> dengan akun Google dan Facebook

Setelah tahap *define*, selanjutnya akan dilakukan tahap *design*, di mana solusi akan diwujudkan dalam bentuk prototipe atau rancangan antarmuka pada tahap *ideate*.

3. Tahap *Ideate*

Konsep yang ada dalam tahap *ideate* diambil dari langkah *empathize* dan *define* yang sudah dilalui sebelumnya. Dalam proses *ideate*, desain dibuat berdasarkan tanggapan dan masalah yang dihadapi oleh enam persona pengguna.

a. Material *Design*

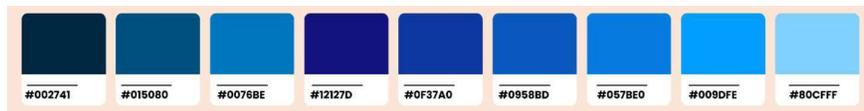
Material *Design* menyediakan panduan, komponen, dan alat bantu untuk merancang antarmuka pengguna yang menarik dan mudah dipahami. Empat elemen utamanya warna, tipografi, navigasi/tata letak, dan bentuk, menciptakan redesain yang dibutuhkan pengguna

Aa Causten

Reguler Medium Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 2. *Typography*

Desain antarmuka pengguna pada gambar diatas menggunakan jenis font "Causten" sebagaimana terlihat pada gambar font di sebelah kiri. Penggunaan font yang seragam menciptakan tampilan visual yang konsisten, terutama dalam elemen UI seperti placeholder, label input, tombol, dan deskripsi teks.



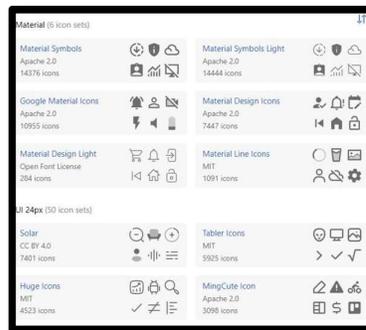
Gambar 3. Warna *Primary*

Warna biru tua mungkin digunakan untuk elemen-elemen utama, sementara warna biru muda digunakan untuk elemen-elemen pendukung.



Gambar 4. Warna *Neutral*

Penggunaan warna netral ini bertujuan untuk meminimalisir gangguan visual dan memastikan bahwa informasi yang disajikan tetap menjadi fokus utama bagi pengguna.

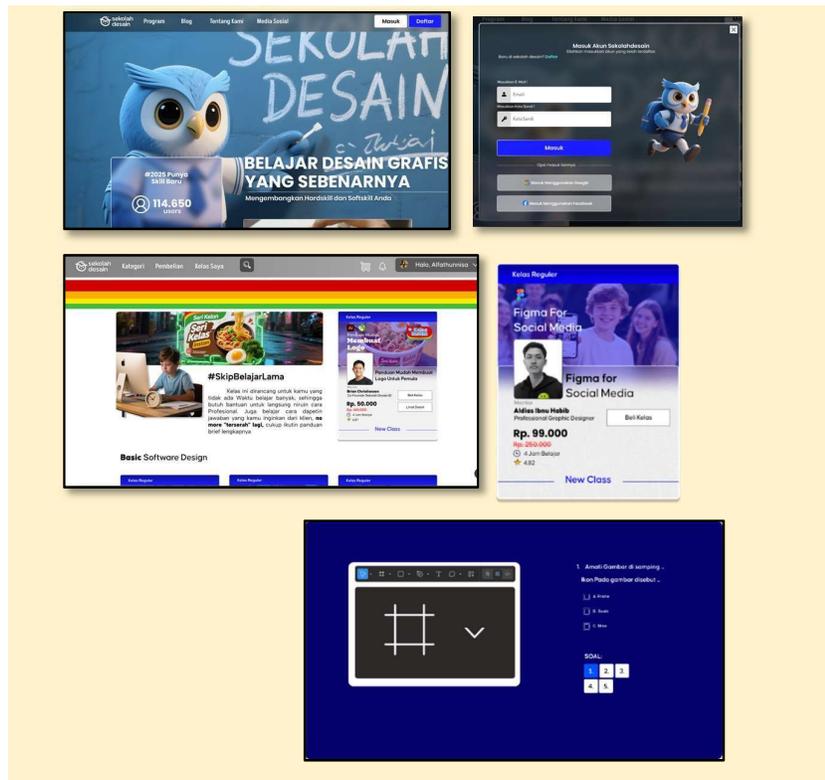


Gambar 5. *Icon*

SekolahDesain.id memiliki banyak pilihan *icon set* berkualitas tinggi yang tersedia melalui Iconify untuk mendukung *redesign* situs webnya yang *modern* dan *minimalis*.

b. *High Fidelity*

Desain ini akan digunakan untuk pembuatan prototipe. Berikut hasil desain *high-fidelity* yang dikembangkan berdasarkan *wireframe* tahap *ideate*.



Gambar 6. Hasil Tahap *Redesign High Fidelity*

4. Tahap *Prototyping*

Prototype biasanya dimanfaatkan dalam tahap perancangan barang atau jasa sebagai sarana untuk menilai dan mencoba desain dengan lebih tepat serta lebih awal dalam proses pengembangan. Di bawah ini terdapat tautan hasil *prototype* perancangan ulang dari platform sekolahdesain. id.



Gambar 7. *Prototype*

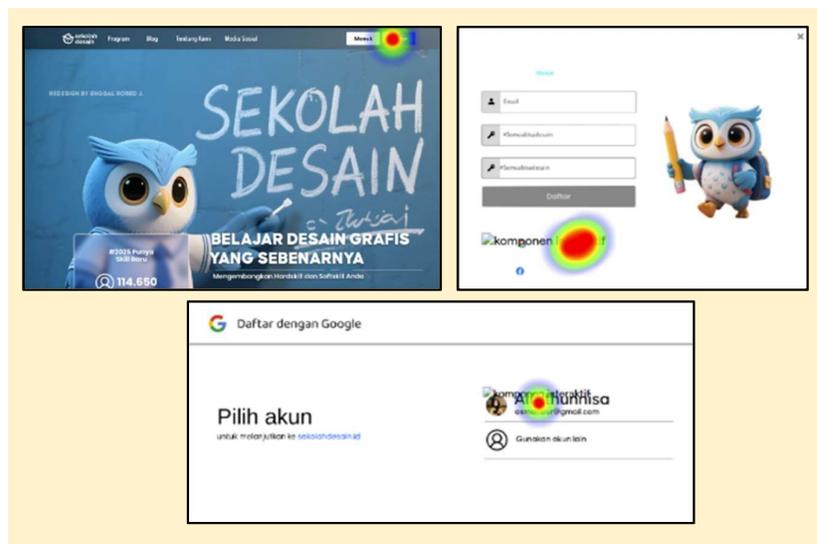
5. Tahap *Test*

Pada fase terakhir pada *design thinking* berfokus tentang evaluasi dan validasi dari *High-Fidelity Prototype* berdasarkan *feedback* dan pemahaman pengguna.

Tabel 5. Skenario Pengujian

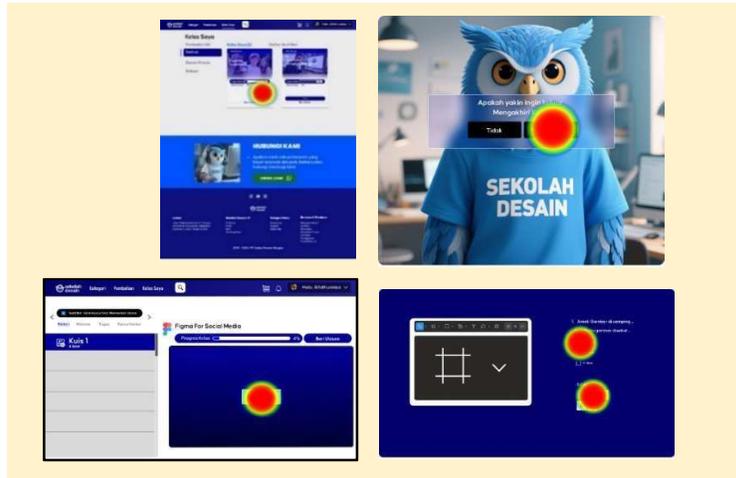
No	Fitur	Tugas	Keterangan
1	Mendaftar Akun	Melakukan daftar akun dengan menggunakan tombol daftar.	Pengguna diharapkan untuk menyelesaikan proses onboarding dan mendaftar pada fitur pop out sekolahdesain. id.
2	Mengerjakan Kuis	Menyelesaikan Soal-Soal Dasar Kuis di salah satu kelas	Pengguna SekolahDesain.id menyelesaikan kuis dasar dengan menjawab pertanyaan (pilihan ganda, benar/salah, dsb.) untuk menguji pemahaman materi

Tabel tersebut berisi tiga kolom: "No" (nomor urut), "Fitur" (fitur yang diuji), dan "Keterangan" (deskripsi skenario pengujian untuk fitur tersebut). Tabel ini menjelaskan dua skenario pengujian: pendaftaran akun dan mengerjakan kuis dasar. Setiap skenario menjelaskan tugas yang harus dilakukan pengguna dan tujuan pengujian.



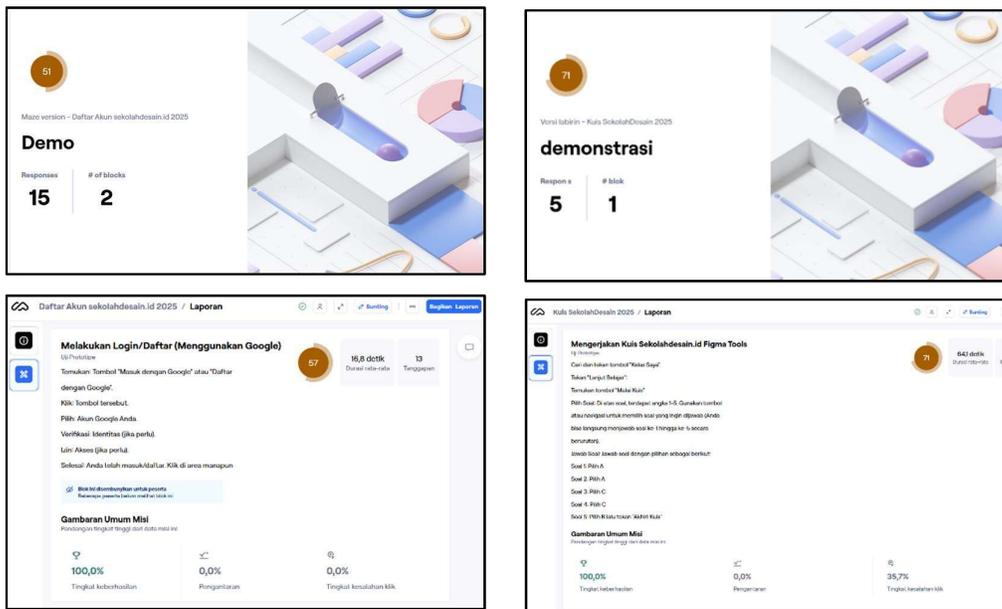
Gambar 8. Heatmap Pendaftaran

Heatmap menunjukkan area yang paling banyak dilihat atau diklik pengguna, seperti tombol "Daftar", logo, dan area input email.



Gambar 9. Heatmap Kuis

Heatmap menunjukkan area fokus pengguna pada halaman utama (tombol/banner), halaman konfirmasi (tombol "Ya/Tidak"), dan antarmuka kuis.



Gambar 10. Hasil usability Test

Hasil pengujian prototipe Sekolahdesain.id tahun 2025, dengan skor keseluruhan 57,tingkat keberhasilan 100%, tingkat kesalahan klik 0,0%, untuk Daftar akun, dan untuk skor Kuis menghasilkan angka 71 dengan tingkat keberhasilan 100, tingkat kesalahan klik 35,7%. Setelah dilakukan pengujian penulis menyebar kuesioner SUS untuk mendapatkan data uji validitas. Berikut hasil *feedback* Responden SUS (*System Usability Scale*), data selengkapnya akan diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil *Feedback* Responden SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	5	2	4	3	4	1	5	1	5	1
R2	5	3	5	2	5	4	5	2	5	1
R3	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1
R4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	5
R5	5	2	4	3	4	1	5	1	5	1
R6	4	1	5	1	4	1	4	1	4	1
R7	5	2	4	2	5	1	2	1	4	2
R8	5	1	5	1	5	2	5	3	5	2
R9	4	2	5	2	4	2	4	2	4	4
R10	5	2	3	2	4	2	4	2	3	2
R11	4	1	5	1	4	1	4	1	4	1
R12	4	2	5	2	5	3	4	1	5	4
R13	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3
R14	4	1	4	2	5	2	4	1	4	3
R15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R16	3	2	5	3	5	1	5	2	5	2
R17	4	1	4	5	4	2	5	2	1	2
R18	5	1	4	1	4	2	5	1	5	3
R19	5	2	5	1	5	1	5	2	2	3
R20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
R21	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1
R22	4	1	5	3	5	2	4	2	4	4
R23	4	2	5	2	4	2	4	2	5	3
R24	4	2	5	3	3	2	3	2	3	3
R25	3	2	5	3	5	1	5	2	4	3
R26	5	2	4	3	4	1	5	1	5	1
R27	4	2	4	3	5	1	5	1	5	2
R28	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R29	4	4	5	3	4	3	3	2	3	4
R30	5	1	4	1	4	2	5	1	5	3
R31	4	1	5	1	4	1	4	1	4	1
R32	5	2	4	2	5	1	5	1	5	2
R33	4	4	5	3	4	3	3	2	3	4
R34	5	2	4	2	5	1	5	1	5	3
R35	5	5	5	5	5	1	1	3	4	4
R36	4	1	4	2	5	2	4	1	4	4
R37	5	4	4	4	3	3	3	4	4	4
R38	5	5	5	5	3	3	3	4	3	4

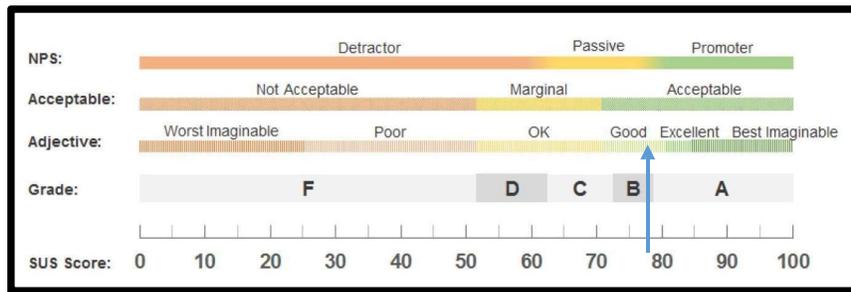
Hasil perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) untuk setiap responden, yang didasarkan pada data *feedback* di tabel sebelumnya, dapat dilihat secara lengkap pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Data *System Usability Scale* (SUS)

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai
												(Jumlah x 2,5)
R1	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	35	87.5
R2	4	2	4	3	4	1	4	3	4	4	33	82.5
R3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97.5
R4	3	2	3	3	3	2	3	1	3	0	23	57.5
R5	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	35	87.5
R6	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	36	90
R7	4	3	3	3	4	4	1	4	3	3	32	80
R8	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	36	90
R9	3	3	4	3	3	3	3	3	3	1	29	72.5
R10	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	29	72.5
R11	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	36	90
R12	3	3	4	3	4	2	3	4	4	1	31	77.5
R13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72.5
R14	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	32	80
R15	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	20	50
R16	2	3	4	2	4	4	4	3	4	3	33	82.5
R17	3	4	3	0	3	3	4	3	0	3	26	65
R18	4	4	3	4	3	3	4	4	4	2	35	87.5
R19	4	3	4	4	4	4	4	3	1	2	33	82.5
R20	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
R21	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	97.5
R22	3	4	4	2	4	3	3	3	3	1	30	75
R23	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	31	77.5
R24	3	3	4	2	2	3	2	3	2	2	26	65
R25	2	3	4	2	4	4	4	3	3	2	31	77.5
R26	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	35	87.5
R27	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	34	85
R28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R29	3	1	4	2	3	2	2	3	2	1	23	57.5
R30	4	4	3	4	3	3	4	4	4	2	35	87.5
R31	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	36	90
R32	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	36	90
R33	3	1	4	2	3	2	2	3	2	1	23	57.5
R34	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	35	87.5
R35	4	0	4	0	4	4	0	2	3	1	22	55

R36	3	4	3	3	4	3	3	4	3	1	31	77.5
R37	4	1	3	1	2	2	2	1	3	1	20	50
R38	4	0	4	0	2	2	2	1	2	1	18	45
Skor rata-rata SUS (Hasil Akhir)											78.85135135	

Pada tabel di atas, terdapat hasil perhitungan SUS yang menunjukkan nilai yang beragam, sehingga rata-rata nilai SUS yang diperoleh adalah 78.85135135. Untuk mengetahui *Acceptability*, *Grade*, dan *Adjective Rating* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 11. Indikator kepuasan pengguna SUS (*System Usability Scale*)

Nilai rata-rata SUS yang diperoleh adalah 78.85135135, menunjukkan bahwa redesain platform SekolahDesain.id 2025 mendapatkan hasil *Grade B* dengan *adjective "Good"*.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari studi mengenai penerapan perancangan ulang UI/UX pada platform sekolahdesain. id di PT. Solusi Desain Bangsa yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengujian halaman *landing* untuk daftar akun baru setelah di uji kepada 5 *user tester* yang merupakan mahasiswa dari universitas yang berbeda, Hasil dari penilaian *Maze Usability Score* menunjukkan nilai 57 yang termasuk dalam kategori tengah. Sementara itu, pengujian desain ulang kuis menghasilkan nilai *Maze Usability Score* sebesar 71 yang juga berada dalam kategori tengah.
2. Pengujian validitas redesain platform Sekolahdesain.id 2025 menunjukkan hasil yang cukup memuaskan, ditunjukkan oleh skor SUS rata-rata 78.85135135 yang dikategorikan sebagai *Grade B (Adjective Good)*.

Rekomendasi yang dihasilkan dari studi ini menyoroti kebutuhan untuk melakukan analisis pengalaman pengguna yang lebih mendalam terhadap desain yang telah ada.

1. Dianjurkan untuk melakukan penilaian dengan metode pengujian yang berbeda, dengan pilihan variabel penilaian yang lebih beragam.
2. Rekomendasi selanjutnya, pengembangan pada responsif tampilan versi mobile sehingga proses registrasi dan masuk akun pengguna platform sekolahdesain.id lebih memudahkan bagi pengguna baru platform sekolahdesain.id.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, H., Setyadi, H. J., & Jundillah, M. L. (2024). Perancangan ulang UI/UX website *e-learning* UNMUL menggunakan metode design thinking. *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(4), 128–133. <https://doi.org/10.62527/jitsi.5.4.294>
- Azzahra, S., Hadi, S., & Rejito, J. (2022). Penerapan design thinking pada perancangan UI/UX website Spectrum Fitness Purwakarta. *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 3(3), 67–74. <https://doi.org/10.30630/jitsi.3.3.66>
- Bila, D. S., & Indah, D. R. (2023). Perancangan ulang UI-UX desain website BKKBN Provinsi Selatan dengan metode design thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 746–753. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.870>
- Efendi, Y., Tashid, T., Yenni, H., Rio, U., & Muzawi, R. (2021). Redesign web sekolah metode user centered design. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3 (3), 317 – 324. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1098>