PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* WEBSITE MAN 1 SUMEDANG UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA

Syahdan Fuadi

Program Studi Desain Grafis D4, Fakultas Desain Komunikasi Visual,

Universitas Widyatama

Email: syahdan.fuadi@widyatama.ac.id

ABSTRAK

Proses perancangan ulang antarmuka pengguna (UI) aplikasi ini bertujuan untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ditemukan dalam desain sebelumnya, seperti kurangnya kenyamanan pengguna, kompleksitas navigasi, dan desain visual yang tidak memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan menggunakan metode Design Thinking, penelitian ini dilakukan melalui lima tahapan utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Tahapan *empathize* mengidentifikasi kebutuhan dan keluhan pengguna melalui pengumpulan data dan pembuatan *empathy map*. Pada tahap define, permasalahan utama dirumuskan melalui analisis user persona dan *how might we* untuk memastikan fokus solusi yang akan dirancang. Proses ideate menghasilkan berbagai ide desain berdasarkan analisis kebutuhan pengguna, termasuk pembuatan site map dan wireframe sebagai dasar prototipe. Prototipe kemudian diuji melalui metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat keberterimaan dan kenyamanan pengguna terhadap desain yang telah dirancang

Kata Kunci: *Design Thinking*, antarmuka pengguna, *System Usability Scale*, pengalaman pengguna, desain ulang.

REDESIGN USER INTERFACE OF MAN 1 SUMEDANG *WEBSITE TO IMPROVE USER EXPERIENCE*

Syahdan Fuadi

Graphic Design Study Program D4, Faculty of Visual Communication Design, Widyatama University

Email: syahdan.fuadi@widyatama.ac.id

ABSTRACT

The user interface (UI) redesign process of this application aims to address various issues identified in the previous design, such as lack of user convenience, navigation complexity, and visual design that fails to meet user needs. Using the Design Thinking method, this research was conducted through five main stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing. The empathize stage identifies user needs and complaints through data collection and the creation of an empathy map. In the define stage, key problems are formulated through user persona analysis and how might we to ensure the solution's focus. The ideate process generates various design ideas based on user needs analysis, including the creation of a site map and wireframe as the foundation for the prototype. The prototype was then tested using the System Usability Scale (SUS) method to measure the level of acceptability and user comfort with the redesigned interface.

Keywords: *Design Thinking, user interface, System Usability Scale, user experience, redesign.*