

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini telah berkembang sangat pesat dan membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang publikasi ilmiah. Dalam era digital ini, banyak jurnal ilmiah yang menawarkan platform *online* sebagai media publikasi. Salah satunya adalah *website Online Journal*. *Online Journal* merupakan salah satu platform publikasi ilmiah yang berkembang dan menjadi pilihan bagi para peneliti, akademisi dan mahasiswa dalam menyampaikan hasil penelitian mereka (Hasan, 2013).

Universitas Jambi (UNJA) sebagai lembaga pendidikan tinggi yang berkomitmen untuk menyediakan akses informasi yang berkualitas, juga memiliki layanan jurnal online bagi para akademisi dan peneliti. Dengan adanya *Online Journal* UNJA, para peneliti dapat mengunggah artikel ilmiah mereka secara *online* dan memperluas jangkauan pembaca potensial. Selain itu, platform ini juga memungkinkan akses terbuka terhadap artikel-artikel dan memungkinkan penyebaran pengetahuan yang lebih luas secara global. Dengan demikian, *Online Journal* UNJA bertujuan untuk memfasilitasi pertukaran pengetahuan dan penelitian yang lebih terbuka, efisien, dan terjangkau bagi komunitas akademik di Universitas Jambi dan juga masyarakat luas.

Dalam konteks pengembangan *website jurnal online*, penting untuk diingat bahwa kualitas sebuah *website* jurnal *online* tidak hanya tergantung pada kontennya, tetapi juga pada *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) yang digunakan. *User interface* (UI) adalah apa yang dilihat oleh pengguna di saat pengoperasi suatu sistem sedang dioperasikan, sedangkan *User Experience* (UX) adalah apa yang dialami oleh pengguna pada saat mengoperasikan suatu sistem (Hakim et al., n.d.). Salah satu aspek utama dalam meningkatkan kualitas *website* membutuhkan keterlibatan pengguna karena 60% kesulitan penggunaan dapat menurunkan tingkat produktivitas dan kualitas *website* tersebut (Veronica et al., 2022). UI yang baik dapat mempengaruhi pengalaman pengguna dalam mencari, mengakses, dan menggunakan informasi yang tersedia dalam jurnal *online* UNJA.

Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner yang dilakukan penulis untuk melakukan evaluasi *System Usability Scale* (SUS) terhadap 15 responden. Dari hasil pengujian SUS didapatkan skor sebesar 68. Skor SUS tersebut masuk kedalam kategori "OK", *grade* "D", dan *Adjective Rating Acceptable*. Dari penelitian veronica dalam metode SUS skor rata-rata SUS dari banyaknya penelitian adalah 70, maka jika nilai SUS di atas 70 akan dianggap di atas rata-

rata dan nilai di bawah 70 di bawah rata-rata (Veronica et al., 2022). Hasil tersebut menunjukkan bahwa system yang telah diterapkan masih perlu perbaikan untuk menjawab permasalahan yang dirasakan pengguna.

Selain itu, dalam observasi terhadap *website journal* UNJA, dengan pengamatan terhadap penerapan Hukum UX atau *UX Law*. Hukum UX merupakan kumpulan praktik terbaik yang dapat digunakan oleh desainer dalam membangun antarmuka pengguna (Jon Yablonski, 2021). Dengan mengacu pada Hukum UX, perbaikan dapat dilakukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan tampilan antarmuka dalam menggunakan *website journal* UNJA. Dalam menganalisis *website journal* UNJA terdapat beberapa kekurangan yang dapat dikaitkan dengan hukum UX (*User Experience*) law. Berikut adalah beberapa aspek yang dapat dianalisis (Jon Yablonski, 2021):

1. *Fitts' Law*: Dalam *website journal* UNJA, terdapat beberapa elemen yang memiliki ukuran yang terlalu kecil, seperti tombol navigasi atau tautan menu. Hal ini dapat menyulitkan pengguna dalam mengarahkan kursor dengan akurasi, sehingga melanggar prinsip *Fitts' Law*.
2. *Hick's Law*: Dalam *website* ini, terdapat beberapa menu atau submenu dengan banyak pilihan yang terlalu rumit atau terlalu banyak hierarki, yang dapat membuat pengguna kesulitan dalam membuat keputusan dan menemukan informasi yang dibutuhkan.
3. *Jakob's Law*: *Website online journal* UNJA memiliki tampilan dan navigasi yang berbeda dengan kebanyakan *website* lainnya. Hal ini dapat menyebabkan pengguna merasa tidak familiar dan mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan struktur dan pola desain yang tidak umum.
4. *Law of Prägnanz*: Dalam *website* ini, terdapat beberapa elemen desain yang terlihat kompleks dan berlebihan, seperti penggunaan warna yang beragam. Hal ini dapat mengganggu fokus dan membingungkan pengguna dalam memahami tampilan dan informasi yang disajikan.

Berdasarkan hasil analisis *website journal online* dan mengaitkannya dengan *UX law*, dapat diidentifikasi beberapa area perbaikan yang dapat dilakukan pada *website journal* UNJA seperti peningkatan ukuran elemen navigasi, penyederhanaan struktur menu, penggunaan pola desain yang lebih familiar, dan pengurangan kompleksitas elemen desain. Dengan demikian, perbaikan-perbaikan tersebut diharapkan dapat meningkatkan UI dari *journal* UNJA.

Selain itu, hasil wawancara penulis dengan ketua pengelola *website journal* UNJA juga mengungkapkan beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam upaya perbaikan UI. Pihak pengelola *journal* menyampaikan bahwa

mereka menginginkan tampilan yang lebih intuitif pada halaman beranda, dengan informasi jurnal-jurnal terbaru yang lebih terfokus dan mudah diakses. Dalam halaman detail jurnal, pihak pengelola berharap untuk melihat informasi yang lebih terorganisir dan mudah dipahami, serta memiliki kemampuan untuk mengakses versi PDF jurnal dengan lebih cepat. Proses login dan registrasi juga menjadi perhatian, formulir registrasi terasa sedikit rumit dan sulit diisi.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis bermaksud mendesain ulang tampilan antarmuka pengguna *website journal* UNJA yang khusus di desain dengan fitur-fitur yang dapat dipahami pengguna dengan melakukan riset dan perancangan UI *website*. *Redesign user interface* harus dilakukan dengan metode yang sesuai, salah satunya adalah *design thinkig*. *Design thinking* adalah metode atau pendekatan yang digunakan untuk pemecahan masalah secara praktis dan kreatif dengan fokus utama pada users atau pengguna (Kesuma Bhakti et al., 2022). Selain *design thinking* juga ada metode *user centered design* (UCD), yaitu metode yang dimana menempatkan pengguna sebagai pusat proses pengembangan sistem (Hakim et al., n.d.). Namun, UCD memiliki keterbatasan dalam mengatasi masalah yang tidak biasa atau tidak terduga, karena metode ini lebih mengutamakan kebutuhan pengguna dan tidak siap dalam permasalahan baru yang ditemukan dalam proses pengembangan (Fabiana Meijon Fadul, 2019). Sedangkan *design thing* memiliki keunggulan yang dapat memacu ide-ide inovatif ketika tim sedang melalui fase-fase inspirasi, ide, dan implementasi, seringkali mengenai setiap siklus lebih dari sekali ketika sedang mengembangkan ide-ide baru dan mengeksplorasi solusi-solusi baru (Wibowo & Setiaji, 2020). Dengan demikian, pemilihan metode *Design Thinking* evaluasi UI *website online journal* UNJA memiliki pendekatan yang lebih berfokus pada masalah pengguna yang menghasilkan solusi yang lebih inovatif, relevan, dan memuaskan bagi pengguna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “*Redesign User interface Website Online Journal UNJA Menggunakan Metode Design Thinking*” penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *user interface website Online Journal UNJA* menggunakan metode *Design Thinking*, sehingga hasil evaluasi yang dilakukan dapat digunakan sebagai dasar dan rekomendasi untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *user interface website Online Journal UNJA*.

Dari hasil wawancara penulis terhadap pengelola *online journal* UNJA, didapatkan beberapa rekomendasi perbaikan yaitu :

1. Tampilan disetiap halaman dibuat lebih bersih dan rapi untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan sistem ini.

2. Pemilihan font, dimana setiap halaman *online journal* pemilihan atau penggunaan font belum konsisten.
3. Tambahkan fitur pencarian dihalaman beranda agar lebih memudahkan pengguna dalam mencari informasi.
4. Halaman registrasi, dibuat lebih memudahkan pengguna dengan penyederhanaan formulir, panduan visual yang jelas guna meningkatkan kenyamanan dan efisiensi dalam proses pendaftaran.
5. Perbaiki tata letak pada halaman beranda agar informasi utama seperti judul-judul terbaru jurnal lebih menonjol dan mudah terbaca.
6. Buat menu navigasi yang lebih intuitif dan mudah dipahami, dengan kategori yang jelas untuk mempermudah pengguna menemukan jurnal yang sesuai.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan dan untuk mencari kelebihan dan kekurangan *user interface* website online journal UNJA, maka pokok permasalahan pada penelitian ini, bagaimana melakukan *redesign user interface website online journal* UNJA dengan menggunakan metode *design thinking*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan dan untuk mencari kelebihan dan kekurangan *user interface* website online journal UNJA, maka pokok tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Mengevaluasi *user interface website online journal* UNJA menggunakan metode *system usability scale*.
2. Menghasilkan rekomendasi rancangan UI/UX untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *user interface website online journal* UNJA dengan pendekatan *design thinking*.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian yang hendak dicapai, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Dapat menyediakan dasar bagi pengembangan *user interface website online journal* UNJA yang lebih baik dan sesuai kebutuhan pengguna.
2. Dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas penyampaian informasi melalui *website online journal* UNJA.

1.5. Batasan Penelitian

Untuk membatasi poses evaluasi UI/UX dan sesuai dengan rumusan masalah terdapat beberapa pembatasan yang harus diperhatikan dalam proses penyelesaian masalah, sebagai berikut:

1. Penelitian ini sebatas mengevaluasi *website Online Journal UNJA* dengan metode *system usability scale*.
2. Penelitian ini membuat rancangan ulang atau *redesign* desain antarmuka pada *website Online Journal UNJA*.
3. *Website Online Journal UNJA* yang dijadikan rujukan sebagai objek penelitian pada versi sebelum tahun 2025.