



Redesign UI/UX Website HSB Investasi Menggunakan Metode *Design Thinking*

Cut Ratna Komala*, Hafid Setyo Hadi, Sari Setyaning Tyas

Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia, Fakultas Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif

Abstrak: Perkembangan teknologi di bidang keuangan dan investasi mendorong perusahaan seperti HSB Investasi untuk menyediakan layanan digital berbasis teknologi canggih. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan tampilan UI/UX pada *website* HSB Investasi melalui proses *redesign*. Fokus pengembangan diarahkan pada penyelarasan informasi dan fitur antara *website* dan aplikasi, perbaikan struktur navigasi, serta peningkatan tampilan informasi agar lebih mudah dipahami menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini melibatkan beberapa tahap mulai dari identifikasi masalah, perancangan solusi, hingga pembuatan prototipe. Penyelarasan dilakukan guna menghindari disorientasi pengguna saat mengakses kedua platform. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan instrumen SUS yang melibatkan 30 responden dari segmen tertentu yang telah ditetapkan. Evaluasi awal terhadap *website* versi lama menunjukkan skor rata-rata *usability* sebesar 63, yang tergolong di bawah standar kelayakan. Setelah dilakukan *redesign*, skor meningkat menjadi 89 dan termasuk dalam kategori “*excellent*”. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan pada aspek desain serta penyelarasan informasi antar platform berperan besar dalam meningkatkan kemudahan dan kenyamanan interaksi pengguna. Penambahan fitur *onboarding* dan struktur navigasi baru juga terbukti memudahkan pengguna baru dalam memahami fungsi-fungsi yang tersedia. Kesimpulannya, pendekatan *Design Thinking* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas UI/UX *website* HSB Investasi secara menyeluruh.

Kata Kunci: *Redesign*, UI/UX, *Design Thinking*, Teknologi Keuangan

DOI:

<https://doi.org/10.53697/jkomitek.v5i1.2683>

*Correspondence: Cut Ratna Komala

Email: cutratnakml@gmail.com

Received: 19-04-2025

Accepted: 22-05-2025

Published: 27-06-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: The advancement of technology in the fields of finance and investment has encouraged companies such as HSB Investasi to offer digital services supported by advanced technological systems. This study aims to UI/UX of the HSB Investasi website through a redesign process. The development focused on aligning information and features between the website and mobile application, refining navigation structure, and enhancing information presentation to ensure better user comprehension. The applied method follows the Design Thinking approach, which includes stages such as problem identification, solution design, and interactive prototyping. Alignment between platforms was conducted to prevent user disorientation when accessing both services. A quantitative approach was employed using the SUS instrument, involving 30 respondents selected based on predetermined user segments. Initial evaluation of the previous website version yielded an average usability score of 63, which fell below the acceptable threshold. Following the redesign, the score significantly improved to 89, categorizing it as “*excellent*.” These findings indicate that improvements in design and cross-platform consistency contribute significantly to the optimization of user interaction comfort and clarity. The addition of onboarding features and a more intuitive navigation structure also helped new users better understand available functions. In conclusion, the implementation of the Design Thinking method proved effective in significantly enhancing the overall UI/UX quality of the HSB Investasi website.

Keywords: *Redesign*, UI/UX, SUS, *Design Thinking*, Financial Technology

Pendahuluan

Berkembangnya era globalisasi memberikan transformasi mendasar pada peningkatan kebutuhan manusia dari berbagai segi, terutama kebutuhan dari segi ekonomi. Pertumbuhan ekonomi mendorong kebutuhan manusia secara signifikan dalam era global yang semakin kompleks. Untuk memenuhi kebutuhan, pemanfaatan teknologi di bidang ekonomi akan memudahkan akses informasi, transaksi, dan investasi sebagai media pengembangan serta pengelolaan keuangan suatu individu (Agyztia Premana et al., 2020). Masyarakat memiliki wadah yang menjadi perantara transaksi jual-beli investasi atau trading berupa perusahaan pialang perdagangan berjangka. Perdagangan berjangka menjadi opsi investasi non-konvensional yang menarik minat besar dari para investor pasar modal.

PT Handal Semesta Berjangka (HSB Investasi) merupakan salah satu perusahaan pialang berjangka terkemuka di Indonesia yang menyediakan layanan perdagangan valuta asing (forex), saham Amerika Serikat, indeks, serta komoditas. Perusahaan ini berkomitmen menghadirkan pengalaman transaksi yang aman, transparan, dan nyaman melalui pemanfaatan platform terintegrasi berbasis teknologi mutakhir. Dalam mengikuti perkembangan teknologi digital di industri keuangan, HSB Investasi menawarkan berbagai produk dan layanan digital guna memenuhi kebutuhan finansial pengguna salah satunya berupa *website*. *Website* ini memfasilitasi transaksi keuangan dengan fleksibilitas trading yang komprehensif melalui perangkat *mobile*, mulai dari transaksi dasar hingga transaksi yang lebih kompleks.

Website HSB Investasi telah mengembangkan platform *online* yang lengkap, tidak hanya berfungsi sebagai portal untuk menghimpun referensi dan temuan terbaru berkaitan dengan investasi, tetapi juga sebagai platform yang memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi investasi secara *online*, mengakses materi edukasi yang komprehensif, serta melakukan analisis dan riset pasar secara mandiri. Meskipun memiliki beberapa kelebihan *website* belum sepenuhnya optimal dalam rangka memenuhi kebutuhan pengalaman pengguna yang mengutamakan efektivitas dan interaktivitas. Pengalaman pengguna yang memuaskan dimulai dari perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) yang memiliki pola interaksi yang terorganisir dan mudah dimengerti, UI yang optimal mampu mengadaptasi layanan sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan cara menyajikan pengalaman berinteraksi yang mudah digunakan (Al Mu'taz et al., 2022).

System Usability Scale (SUS) tidak ada angka pasti dalam menentukan jumlah responden (Jim Lewis, PhD, Jeff Sauro, 2022). Penulis menentukan survei terhadap 30 responden, diperoleh skor rata-rata 63. Skor ini mengindikasikan bahwa *website* belum memenuhi standar ideal (nilai SUS ≥ 68). Pengukuran mencakup 10 pertanyaan standar SUS dan pertanyaan tambahan untuk memahami kebutuhan pengguna lebih lanjut, hasil dari pertanyaan standar SUS menunjukkan performa yang kurang baik. Tingkat intuitivitas *website* yang rendah membuat pengguna memerlukan analisis mendalam saat berinteraksi, serta navigasi yang membingungkan menghambat efisiensi dan kenyamanan pengguna saat menggunakan *website* (Putri Balkis & Oktaviani, 2023). Observasi lanjutan yang dilakukan penulis mengindikasikan adanya inkonsistensi informasi dan fitur yang tersedia

antara platform *website* dan aplikasi.

Penulis menemukan sejumlah inkonsistensi yang signifikan dalam sistem penamaan dan penyajian fitur antar platform, penamaan fitur produk pada aplikasi menggunakan label 'Pasar' dan mencakup lima kategori yaitu stocks, forex, energy, index, dan metal. Sebaliknya, pada website fitur serupa diberi label 'produk' dan hanya menampilkan empat kategori antara lain saham, indeks, komoditas, dan forex. Selain temuan tersebut, penulis mengungkap adanya inkonsistensi lain pada penamaan fitur yang menyajikan informasi berita. Pada aplikasi diberi label 'berita ekonomi', sedangkan pada website diberi label 'blog'. Penulis juga mengidentifikasi perbedaan lainnya, yakni keberadaan fitur kalkulator konversi dan kalkulator trading pada website yang sudah tidak dioperasikan pada aplikasi. Kesenjangan fungsionalitas ini berpotensi mengurangi pengalaman pengguna aplikasi, terutama bagi mereka yang mengandalkan alat-alat tersebut untuk analisis dan pengambilan keputusan. Inkonsistensi juga berpotensi membingungkan pengguna saat beralih platform (Abbas et al., 2024). Untuk memvalidasi temuan observasi ini, pertanyaan spesifik mengenai inkonsistensi tersebut ditambahkan dalam kuesioner. Hasilnya, 29 responden membenarkan ketidaksesuaian penamaan label produk dan informasi berita, serta 2 responden menemukan beberapa fitur yang sudah tidak beroperasi pada aplikasi.

Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti melakukan redesign UI/UX sebagai solusi strategis untuk meningkatkan kualitas website sekaligus mengoptimalkan pemenuhan kebutuhan pengguna. Penelitian ini memusatkan perhatian pada pengembangan untuk menciptakan website yang mampu menjangkau dan menarik calon nasabah yang lebih mengutamakan kemudahan akses tanpa instalasi aplikasi. Selain itu, upaya ini juga ditujukan untuk menyelaraskan informasi dan fungsionalitas layanan yang konsisten antara platform aplikasi dan website untuk menghindari kebingungan di kalangan pengguna. Sebagai upaya mengatasi hambatan dalam navigasi, penerapan fitur onboarding diintegrasikan ke dalam redesign guna memberikan pemahaman awal yang menyeluruh kepada pengguna mengenai struktur dan fungsi utama website. Sehingga interaksi pengguna dapat berlangsung secara lebih terukur dan fungsional.

Penelitian ini mengaplikasikan metode Design Thinking (DT) untuk proses redesign website. Dilakukan dengan mengimplementasikan pendekatan user-centered design, melibatkan partisipasi aktif pengguna sepanjang siklus perancangan, serta berfungsi sebagai metodologi inovatif yang memprioritaskan kebutuhan pengguna sebagai fokus utama pengembangan (Iswanto et al., 2025). Esensi dari metodologi ini terletak pada aspek empati, yang diimplementasikan melalui upaya untuk memahami perspektif pengguna dan melakukan observasi mendalam terhadap perilaku pengguna (Shofiyulloh, 2024).

Redesign UI/UX website berupa prototipe pada perangkat desktop akan menjalani proses validasi menggunakan instrumen SUS untuk mengukur tingkat kegunaan yang terstandarisasi. Analisis ini akan menghasilkan temuan yang akan dimanfaatkan sebagai dasar evaluasi dan saran untuk pengembangan lebih lanjut. Pengujian kegunaan (usability testing) ini dirancang untuk mengevaluasi bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk dan menilai aspek-aspek seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna (Welda et al., 2020). Diharapkan hasil penelitian ini dapat berkontribusi terhadap

optimalisasi pengembangan website yang fungsional, dengan penekanan pada keselarasan informasi antar platform serta perancangan navigasi yang lebih intuitif bagi pengguna.

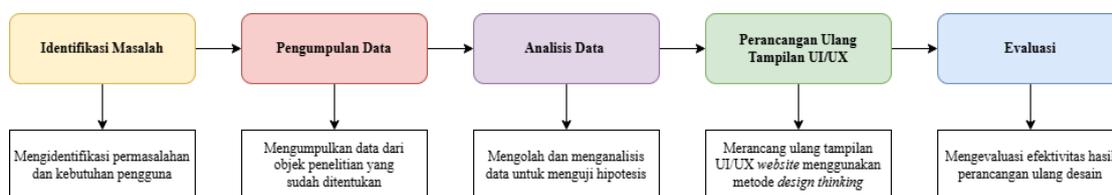
Penelitian ini menetapkan beberapa batasan guna menjaga kejelasan fokus serta mendukung pencapaian analisis yang mendalam. Pertama, penelitian berfokus pada analisis dan perancangan prototipe UI/UX untuk website HSB Investasi pada perangkat desktop, dengan tujuan menyelaraskan informasi serta ketersediaan fitur antara platform aplikasi dan website. Selain itu, penelitian ini juga diarahkan untuk mengembangkan sistem navigasi yang lebih intuitif guna meningkatkan kemudahan akses dan pengalaman pengguna. Kedua, dalam penelitian ini tidak mencakup aspek pengembangan sistem backend, algoritma keamanan data, maupun integrasi dengan perangkat keras. Ketiga, pengukuran keberhasilan desain dilakukan melalui survei uji kelayakan pengguna menggunakan instrumen SUS, bukan melalui analisis perilaku pengguna secara langsung. Penelitian ini diarahkan pada pengembangan UI/UX website HSB Investasi melalui proses redesign yang didasarkan pada hasil evaluasi usability dari versi website saat ini. Fokus pengembangan diarahkan pada pembuatan prototipe yang mampu menyelaraskan informasi dan fitur antara platform aplikasi dan website, serta menciptakan navigasi yang lebih intuitif dan visualisasi yang lebih optimal untuk pengguna. Menanggapi permasalahan navigasi yang ditemukan, penelitian ini juga mengintegrasikan petunjuk visual (onboarding) untuk memandu pengguna dalam mengakses fitur secara efisien, serta memperbaiki struktur navigasi dan meningkatkan aksesibilitas (Kedzielska, 2023). Konsistensi penyajian informasi dan layanan antar platform diharapkan dapat memperkuat keseluruhan persepsi dan interaksi pengguna, dengan tolak ukur keberhasilan ditentukan melalui peningkatan skor SUS.

Hasil penelitian ini turut menambah wawasan dalam kajian ilmiah mengenai redesign UI/UX pada platform website, khususnya dalam konteks penyedia layanan investasi digital di Indonesia. Dari sisi penerapan praktis, pengembangan prototipe ini memberikan manfaat nyata bagi HSB Investasi dalam meningkatkan efisiensi layanan digital serta mengurangi beban kerja operasional terkait penyampaian informasi. Redesign UI juga berperan dalam memperkuat citra perusahaan sebagai penyedia layanan investasi yang modern dan responsif terhadap kebutuhan pengguna (Sciences & Hashemite, 2022). Selain itu, rancangan yang lebih intuitif sehingga mendorong pengalaman berinvestasi yang lebih informatif dan bertanggung jawab. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah yang tidak terbatas pada kepentingan satu perusahaan saja, melainkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan praktik layanan digital yang lebih baik di sektor keuangan.

Metodologi

Redesign UI dan UX pada laman website HSB Investasi diimplementasikan dengan menerapkan metode pendekatan DT sebagai pendekatan utama, kemudian dilanjutkan dengan pengujian menggunakan SUS untuk mengevaluasi kualitas interaksi serta persepsi pengguna terhadap prototipe yang dikembangkan.

Metode *Design Thinking*



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Design Thinking (DT) merupakan sebuah kerangka kerja atau metodologi desain yang berorientasi pada kebutuhan manusia, bertujuan untuk menghasilkan solusi inovatif dan praktis terhadap permasalahan yang dihadapi pengguna. Pendekatan ini tidak hanya menekankan pada aspek fungsionalitas produk atau layanan, tetapi juga bertumpu pada pemahaman yang kuat terkait tujuan, keinginan, serta kondisi pengguna. Dengan memahami perspektif pengguna melalui observasi dan survei, peneliti dapat memperoleh wawasan yang berharga untuk mengembangkan UI/UX website (Pratama & Indriyanti, 2023).

Metode DT melibatkan proses yang mencakup lima tahap terintegrasi: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*, saling terhubung dalam alur desain yang berkesinambungan (Nurmalasari et al., 2023). Penerapan metode DT pada website HSB Investasi berpotensi menghasilkan tata letak yang lebih terstruktur serta konten yang lebih sesuai dengan ekspektasi pengguna (Salendra & Rustiyana, 2024). Sehingga diharapkan mampu meningkatkan aktivitas pengguna dalam berinteraksi dengan website.

Emphatize

Tahapan ini ditujukan untuk menghimpun wawasan lebih lanjut mengenai pandangan pengguna melalui pelaksanaan survei berbasis kuesioner guna mengembangkan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap pengalaman pengguna sekaligus mengenali elemen-elemen yang masih memerlukan peningkatan (Abiel Aditya Pratama, 2023). Survei ini terdiri 10 pertanyaan berstandar SUS dan beberapa pertanyaan tambahan terkait UI/UX. Dari kombinasi pertanyaan tersebut, diharapkan dapat menggali wawasan yang lebih mendetail terkait UI/UX selama pengguna berinteraksi dengan website HSB Investasi. Data yang telah dikonversi kemudian dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata setiap item untuk keseluruhan responden. Nilai tersebut kemudian dianalisis menggunakan pedoman SUS guna memperoleh skor akhir yang merepresentasikan tingkat kegunaan sistem.

Tabel 1. Pertanyaan SUS

No.	Pertanyaan	Skala
1.	Saya berpikir akan menggunakan website ini lagi	1-5
2.	Saya merasa website ini rumit untuk digunakan	1-5
3.	Saya merasa website ini mudah digunakan	1-5
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau dari orang yang ahli untuk dapat menggunakan website ini	1-5
5.	Saya merasa fitur pada website ini berjalan dengan semestinya	1-5
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada website ini	1-5
7.	Saya merasa individu lain akan mengetahui metode untuk menggunakan website ini dengan cepat	1-5

No.	Pertanyaan	Skala
8.	Saya merasa website ini membingungkan	1-5
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini	1- 5
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini	1-5

Define

Tahap define merupakan langkah sintesis dari data yang dikumpulkan pada tahap empathize, dengan tujuan mengungkap inti permasalahan pengguna yang nantinya akan menjadi dasar utama dalam pengembangan solusi penelitian.

Ideate

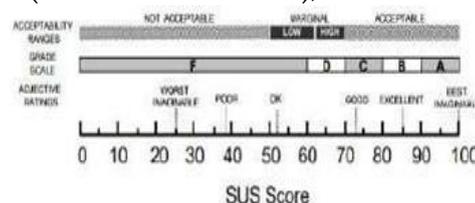
Tahapan Ideate mengutamakan pada perumusan gagasan inovatif sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang telah ditemukan selama tahap define. Tujuan utama dari tahap ini difokuskan pada penggalian ide seluas mungkin tanpa intervensi penilaian awal, dalam rangka mengoptimalkan inovasi dan relevansi produk bagi pengguna (Rösch et al., 2023).

Prototype

Tahap Prototipe berfungsi untuk mentransformasikan gagasan-gagasan yang telah dirumuskan sebelumnya, berperan sebagai representasi visual atau fisik dari desain atau produk yang diinginkan. Pada fase ini, gagasan yang telah dikembangkan di tahap ideate diwujudkan dalam bentuk desain yang konkret berupa low fidelity dan high fidelity (Rojas-Martínez et al., 2023).

Testing

Tahapan terakhir pada metode DT yaitu menguji ide dan desain dari tahapan sebelumnya. Uji coba terhadap pengguna akan dilakukan dengan menerapkan instrumen SUS yang dimanfaatkan dalam mengevaluasi tingkat keterpakaian sistem komputer melalui pengalaman subjektif pengguna. Diperkenalkan oleh John Brooke pada 1986, SUS merupakan metode pengukuran usability yang terdiri dari sepuluh item pertanyaan dengan penilaian berbasis skala likert lima tingkat (Kurniawan et al., 2022). Dalam pengukuran kegunaan, tanggapan responden diperoleh melalui penilaian tingkat persetujuan terhadap berbagai pernyataan dalam kuesioner. (Alam & Puji Rahayu Kurniasih, 2024). Interpretasi skor dilakukan dengan mengacu pada benchmark SUS yang disusun dari hasil evaluasi produk terdahulu. Hasil perbandingan ini dikategorikan ke dalam lima tingkatan: *Excellent*, *Good*, *OK* (di atas rata-rata), *Poor* (di bawah rata-rata), dan *Bad*.



Gambar 2. Skor Penentuan Hasil Penilaian

Hasil dan Pembahasan

Emphatize

Pada tahapan ini, pemahaman mendalam mengenai pengalaman pengguna diperoleh melalui survei berbasis SUS yang melibatkan 30 responden. Dalam proses pengolahan data, skor pada item bernomor ganjil dalam kuesioner (1, 3, 5, 7, dan 9) disesuaikan dengan cara dikurangi angka 1, sedangkan skor pada item genap (2, 4, 6, 8, dan 10) diperoleh dengan mengurangkan nilai dari angka 5. Kemudian total skor tersebut dikalikan 2,5 untuk memperoleh nilai akhir usability sistem (Sembodo et al., 2021).

Tabel 2. Skor Hasil Hitung SUS Awal

Responden	Skor	Responden	Skor
Responden 1	75	Responden 16	50
Responden 2	75	Responden 17	60
Responden 3	62,5	Responden 18	45
Responden 4	82,5	Responden 19	75
Responden 5	82,5	Responden 20	80
Responden 6	70	Responden 21	55
Responden 7	45	Responden 22	72,5
Responden 8	60	Responden 23	42,5
Responden 9	82,5	Responden 24	45
Responden 10	75	Responden 25	60
Responden 11	50	Responden 26	45
Responden 12	60	Responden 27	42,5
Responden 13	50	Responden 28	75
Responden 14	80	Responden 29	62,5
Responden 15	80	Responden 30	50
Skor rata-rata			63

Berdasarkan hasil perhitungan SUS, diperoleh skor sebesar 63, yang masih berada di bawah standar rata-rata SUS yaitu 68. Skor ini termasuk kedalam kategori 'ok' atau cukup layak.

Define

Tahap define bertujuan untuk merumuskan masalah berdasarkan output analisis yang dilakukan pada tahapan sebelumnya. Masalah utama yang ditemukan pada *website* HSB Investasi berfokus navigasi yang kurang intuitif serta adanya inkonsistensi informasi dan ketersediaan fitur antara platform aplikasi dan *website*. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai karakteristik pengguna, dilakukan pula penyusunan *User Persona* (UP) dan *Empathy Map* (EM). UP didefinisikan sebagai representasi arketipal dari segmen pengguna yang dirancang untuk mensintesis atribut psikografi, motivasi, dan perilaku. Pembentukan persona ini memfasilitasi tim pengembang dalam memperoleh pemahaman komprehensif mengenai target pengguna, termasuk kebutuhan esensial dan pola interaksi mereka dengan suatu sistem atau produk (Chen et al., 2024).



Gambar 3. User Persona Budi



Gambar 4. User Persona Clari

Selanjutnya, EM adalah alat untuk memahami keinginan dan kendala pengguna secara menyeluruh guna mendukung pengambilan keputusan. Terdiri dari empat kuadran *says, thinks, does, dan feels*. Peta ini merangkum respons verbal, mental, dan emosional pengguna.



Gambar 5. Empathy Map Budi



Gambar 6. Empathy Map Clari

Setelah mengenali karakteristik pengguna, langkah berikutnya adalah menggambarkan emosi dan pengalaman mereka saat menggunakan *website*. Dengan demikian, fase *define* yang mencakup pengembangan *User Persona* dan pemetaan *empathy map* secara kolektif memberdayakan penulis untuk merumuskan permasalahan dengan mudah. Pendekatan ini secara fundamental mengarahkan pada inisiasi desain solusi yang berpusat pada pengguna (Pratiwi & Suchahyani, 2024).

Ideate

Dalam tahap *ideate*, penulis menyusun solusi yang inovatif dan sesuai kebutuhan pengguna berdasarkan hasil EM. yang memberikan representasi komprehensif mengenai pengalaman pengguna. Pada tahapan ini, penulis menggunakan pendekatan *how might we* sebagai kerangka berpikir strategis untuk mendorong eksplorasi solusi yang lebih luas dan inovatif (Shehab et al., 2024). Teknik tersebut digunakan untuk membentuk pertanyaan-pertanyaan terbuka yang dapat mengarahkan pada pendekatan baru yang belum teridentifikasi sebelumnya.



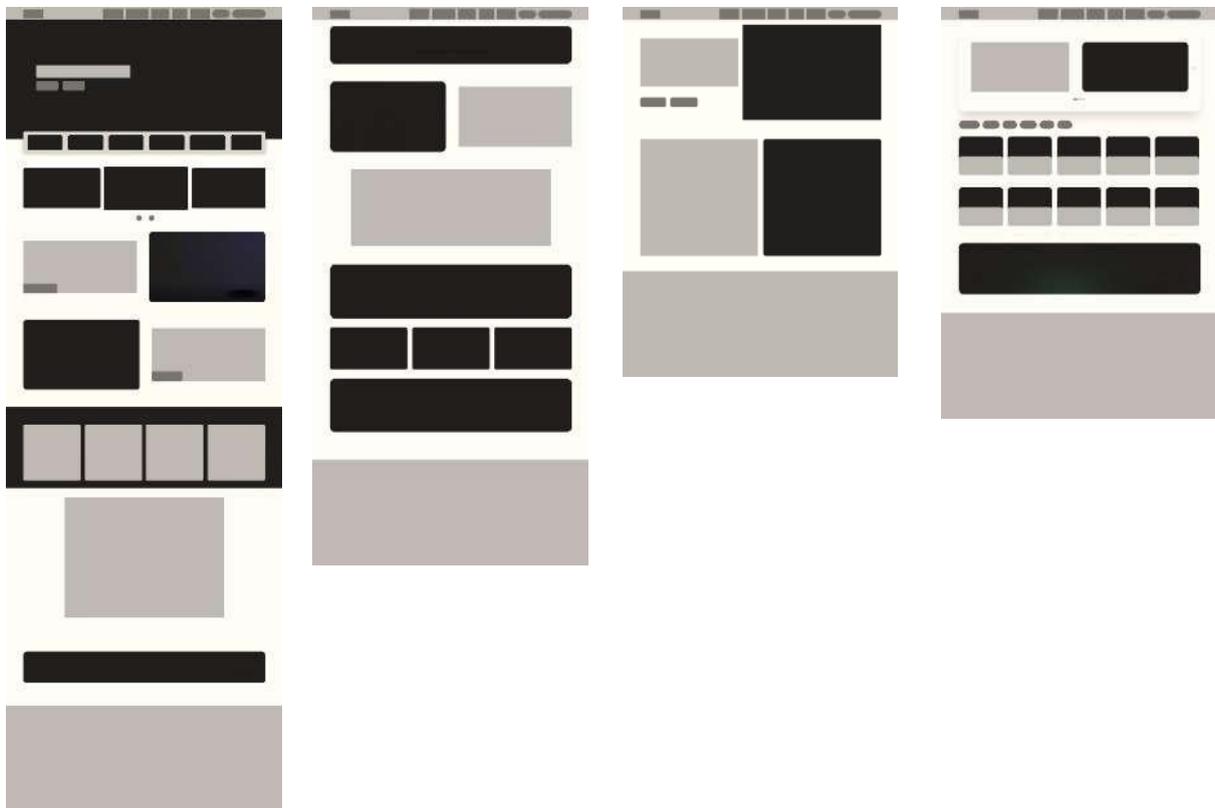
Gambar 7. How Might We

Prototype

Tahap berikutnya merupakan proses prototyping, yaitu pembuatan rancangan awal produk dalam dua tingkat fidelitas, yakni *Low Fidelity (Lo-Fi)* dan *High Fidelity (Hi-Fi)*. Proses ini bertujuan untuk memvisualisasikan konsep desain secara bertahap, mulai dari representasi sederhana hingga bentuk yang mendekati tampilan dan fungsi akhir produk.

Low Fidelity (Lo-Fi)

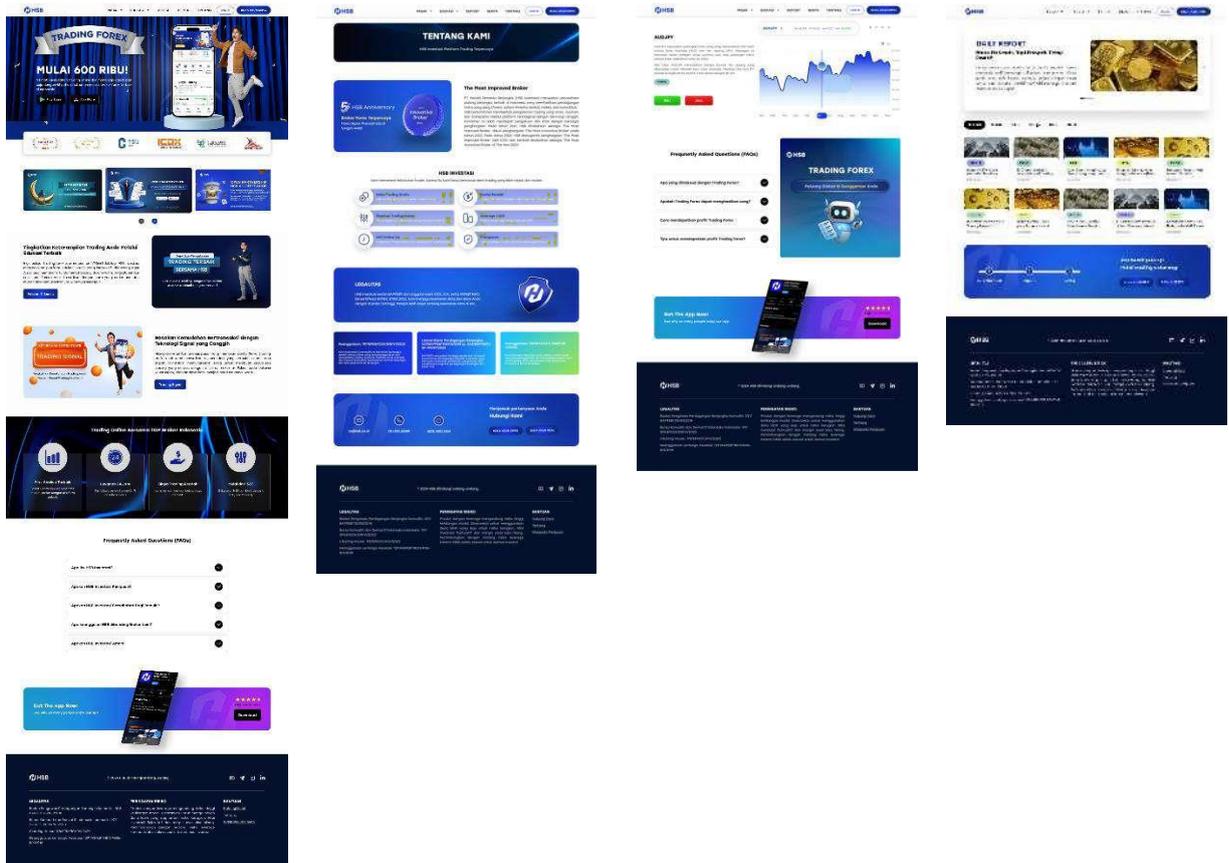
Sebagai langkah awal dalam merealisasikan ide-ide yang telah disusun berdasarkan struktur penyajian konten dan alur navigasi yang telah dirancang sebelumnya, dibuat sebuah *low fidelity prototype* yang berfungsi sebagai representasi awal dari konsep *redesign website* HSB Investasi (Husniyah et al., 2024). Prototipe ini menjadi dasar untuk proses pengembangan selanjutnya, sebagaimana ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 8. *Low Fidelity*

High Fidelity (Hi-Fi)

Tahap berikutnya difokuskan pada pengembangan desain ke dalam bentuk high fidelity yang lebih rinci dan menyerupai tampilan akhir produk. Dalam proses ini, perhatian terhadap aspek visual menjadi sangat penting, termasuk di antaranya desain yang estetik, penataan elemen yang sistematis, pemilihan warna yang kontras, serta penggunaan tipografi yang tepat dengan memperhatikan penyelarasan informasi antara platform aplikasi dan website (Pradana & Idris, 2021). Hasil visualisasi high fidelity redesign website HSB Investasi disajikan pada gambar berikut.



Gambar 9. High Fidelity



Gambar 10. Home Sebelum Redesign



Gambar 11. Home Setelah Redesign



Gambar 12. About Sebelum Redesign



Gambar 13. About Setelah Redesign

Testing

Prototipe hasil redesign kemudian diuji kembali menggunakan metode yang menyajikan data dalam bentuk angka atau nilai numerik (Amalatus et al., 2021) dan di ukur dengan instrumen SUS. Kemudian didukung dengan beberapa pertanyaan tambahan mengenai fitur onboarding. Hasil analisis usability terhadap 30 responden menunjukkan peningkatan yang signifikan pada skor rata-rata, dari sebelumnya 63 menjadi 89. Skor ini dapat diklasifikasikan sebagai “excellent”, yang menandakan bahwa redesign website berhasil meningkatkan UX secara keseluruhan, termasuk dalam hal ketertarikan dan kenyamanan saat berinteraksi dengan UI yang baru.

Tabel 3. Skor Hasil Hitung SUS Akhir

Responden	Skor	Responden	Skor
Responden 1	65	Responden 16	92,5
Responden 2	85	Responden 17	82,5
Responden 3	92,5	Responden 18	90
Responden 4	82,5	Responden 19	92,5
Responden 5	95	Responden 20	85
Responden 6	97,5	Responden 21	90
Responden 7	95	Responden 22	87,5
Responden 8	90	Responden 23	90
Responden 9	92,5	Responden 24	90
Responden 10	92,5	Responden 25	87,5
Responden 11	95	Responden 26	85
Responden 12	92,5	Responden 27	90
Responden 13	87,5	Responden 28	77,5
Responden 14	95	Responden 29	90
Responden 15	100	Responden 30	82,5
Skor rata-rata			89



Gambar 14. Data Pertanyaan *Onboarding*

Pertanyaan tambahan terkait fitur *onboarding* menunjukkan respons positif, 80% responden menilai informasi yang disampaikan sangat jelas, 13% cukup jelas, dan 7% netral. Hal ini menunjukkan bahwa fitur tersebut efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyajikan informasi yang ringkas dan terarah sejak awal. Namun, pihak HSB Investasi belum mengambil langkah lanjut terhadap implementasi rancangan tersebut.

Simpulan

Merujuk pada hasil analisis yang telah diperoleh, hal ini mengindikasikan bahwa:

1. Metode *Design Thinking* menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas interaksi pengguna pada *website* hasil *redesign*. Perubahan tersebut turut mendorong peningkatan signifikan skor SUS, khususnya pada aspek kemudahan dan kenyamanan navigasi.
2. Pengembangan fitur *onboarding* mendapatkan respons yang positif dari pengguna khususnya kalangan pemula.
3. Pengembangan UI/UX khususnya pada fitur *onboarding*, disarankan agar pendekatannya semakin personal, adaptif, dan edukatif.

Referensi

- Abbas, H., Munir, S., Tahir, M., Noor, M., Honey, Q., Hamza, M. A., & Iqbal, M. W. (2024). Enhancing user experience: Cross-platform usability in digital banking apps. 07(02).
- Agyztia Premana, Gian Fitralisma, Andi Yulianto, M. Badruz Zaman, & M. A. Wiryo. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi pada pertumbuhan ekonomi dalam era disrupsi 4.0. *Journal of Economic and Management (JECMA)*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.46772/jecma.v1i01.219>
- Al Mu'taz, B. A., Prasetya, B. P. P. P., & Nirwana, A. (2022). Redesain website marketplace Yuliu.com untuk meningkatkan user experience pengguna menggunakan metode Lean UX. *SAINSBERTEK: Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 3(1).
- Alam, R. G., & Kurniasih, P. R. (2024). Penggunaan metode System Usability Scale (SUS) pada aplikasi Simamurat. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 7(2), 189–197. <https://doi.org/10.36085/jsai.v7i2.6209>
- Amalatus, R. B., Alifha, R. N., Ningsih, I. S., Hartono, A., & Iqbal, M. (2021). Analisis studi kelayakan laboratorium Ilmu Pengetahuan Alam di SMPN 2 Tempurejo. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 2(1), 49–55. <https://doi.org/10.35719/vektor.v2i1.25>
- Chen, J., Wang, X., Xu, R., Yuan, S., Zhang, Y., Shi, W., Xie, J., Li, S., Yang, R., Zhu, T., Chen, A., Li, N., Chen, L., Hu, C., Wu, S., Ren, S., Fu, Z., & Xiao, Y. (2024). From persona to personalization: A survey on role-playing language agents. <http://arxiv.org/abs/2404.18231>
- Husniyah, N., Guntara, R. G., & Jaelani, R. (2024). Redesign user interface (UI) and user experience (UX) of Ikan Giling Segar website with design thinking method to increase user interest. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 17(2), 329–343. <https://doi.org/10.24036/jtip.v17i2.843>

- Isiwanto, T. N., Guntara, R. G., & Purwaamijaya, B. M. (2025). Evaluasi dan perancangan ulang user interface dan UX. 3(1), 49–62.
- Jim Lewis & Jeff Sauro. (2022). Sample sizes for comparing SUS scores. Measuring U. <https://measuringu.com/sample-sizes-for-sus-comparisons/>
- Kedzielska, K. (2023). Enhancing customer onboarding in complex web applications: A user research and product design approach. https://oa.upm.es/75987/1/TFM_KATARZYNA_KEDZIELSKA.pdf
- Kurniawan, E., Nofriadi, N., & Nata, A. (2022). Penerapan System Usability Scale (SUS) dalam pengukuran kebergunaan website program studi di STMIK Royal. *Journal of Science and Social Research*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i1.817>
- Nurmalasari, E., Nugroho, I. M., & Totohendarto, M. H. (2023). Perancangan user interface dan user experience untuk platform kursus online menggunakan metode design thinking dan Lean UX. *KAKIFIKOM (Kumpulan Artikel Karya Ilmiah Fakultas Ilmu Komputer)*, 5(1), 25–33. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/KAKIFIKOM/article/view/2829>
- Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implementasi user experience pada perancangan user interface mobile e-learning dengan pendekatan design thinking (studi kasus: Amikom Center). *Prosiding Automata*, 2(2), 1–8.
- Pratama, W. S. A., & Indriyanti, A. D. (2023). Perancangan design UI/UX e-commerce TRINITY berbasis website dengan pendekatan design thinking. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 4(1), 50–61.
- Pratiwi, P. Y., & Suchahyani, N. P. E. (2024). Implementation of design thinking method and usability testing in the design of a scholarship information system. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(2), 133–144. <https://doi.org/10.23887/jptkundiksha.v21i2.81688>
- Putri, B., & Oktaviani, N. (2023). Re-design user interface website PT. Gozco menggunakan design thinking. *Jurnal Fasilkom*, 13(2), 214–224. <https://doi.org/10.37859/jf.v13i02.5528>
- Rojas-Martínez, K. M., Brons, P., & Dumitriu, A. (2023). Early assessment of perceived customer value: A case study comparing a low- and high-fidelity prototype in dentistry. *CERN IdeaSquare Journal of Experimental Innovation*, 7(1), 28–35. <https://doi.org/10.23726/cij.2023.1409>
- Rösch, N., Tiberius, V., & Kraus, S. (2023). Design thinking for innovation: Context factors, process, and outcomes. *European Journal of Innovation Management*, 26(7), 160–176. <https://doi.org/10.1108/EJIM-03-2022-0164>

-
- Salendra, D., & Rustiyana. (2024). Perancangan user interface finansial dan investasi Money Mentor Pro berbasis web dengan metode design thinking. *Jurnal Informatika-COMPUTING*, 11, 22–27.
- Sciences, A., & Hashemite, T. (2022). *International Journal of Business Analytics and Security (IJBAS)*, 2(1), 18–38.
- Sembodo, F. G., Fitriana, G. F., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi usability website Shopee menggunakan System Usability Scale (SUS). *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(2), 146–150. <https://doi.org/10.30871/jaic.v5i2.3293>
- Shehab, S., Lawrence, L., & Tissenbaum, M. (2024). Understanding non-designers' practices and processes in a human-centered design course. *International Journal of Innovation in Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1504/ijiie.2024.10063914>
- Shofiyulloh, B. I. P. (2024). Penerapan metode design thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi mobile panduan pendaki. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer TRIAC*, 11(1), 37–43. <https://doi.org/10.21107/triac.v11i1.24333>
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability testing website dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS). *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152–161. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>