

# Perancangan Website TMLESS Studio dengan Metode Design Thinking

Yohanes Tennary Rinto Pradhana<sup>1</sup>, Joko Purwadi<sup>2</sup>, Raden Gunawan Santosa<sup>3</sup>

Informatika, Universitas Kristen Duta Wacana  
Jl. Dr. Wahidin Sudirohusodo No.5-25, Yogyakarta

<sup>1</sup>yohanes.tennary@ti.ukdw.ac.id

<sup>2</sup>jokop@staff.ukdw.ac.id

<sup>3</sup>gunawan@staff.ukdw.ac.id

*Abstract - TMLESS Studio is an entertainment company based in Yogyakarta, Indonesia, which is engaged in content creation ranging from films and music videos to series and documentation. The documentation service offerings provided by TMLESS Studio are still carried out by introducing themselves directly to prospective customers or with the help of old customers who recommend their services to prospective customers. TMLESS Studio has tried to use social media as a marketing medium, but this is still considered to have no impact on service sales. The solution that will be carried out to help solve this problem is to design a website to display complete information on TMLESS Studio's work and documentation service offerings in one area.*

*The TMLESS Studio website will be designed using the Design Thinking method which includes 5 stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. At the test stage, testing will be carried out using the Single Ease Question (SEQ) using the help of Google Sites and Google Form to find out whether the tested website can overcome the initial problem.*

*The results of the SEQ respondent data average test show that the website being tested is in the very easy category (average = 6.19). The results of the average test of Tasks 5, 6, 7, and 8 regarding information on works and services offered by TMLESS Studio are in the very easy category. The results of this test show that the application of the stages of the Design Thinking method and the implementation of SEQ in the design of the TMLESS Studio website being tested has succeeded in overcoming the problems and can be used as a permanent TMLESS Studio website.*

**Intisari -** TMLESS Studio adalah salah satu *entertainment company* yang berpusat di Yogyakarta, Indonesia yang bergerak dalam bidang pembuatan konten dari mulai film dan video musik hingga serial dan dokumentasi. Penawaran jasa dokumentasi yang dilakukan TMLESS Studio ini dilakukan masih dengan cara pengenalan diri secara langsung ke calon pelanggan atau dengan bantuan pelanggan lama yang merekomendasikan jasa mereka ke calon pelanggan. TMLESS studio telah mencoba menggunakan media sosial sebagai media pemasaran namun hal ini masih dianggap belum memberikan dampak kepada penjualan jasa. Solusi yang akan dilakukan untuk membantu memecahkan permasalahan tersebut, maka akan dirancang *website* untuk menampilkan informasi karya dan penawaran jasa dokumentasi TMLESS Studio secara lengkap dalam satu area.

Perancangan *website* TMLESS Studio dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi 5 tahapan yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Pada tahap *test* akan dilakukan pengujian menggunakan *Single Ease Question (SEQ)* menggunakan bantuan *Google Sites* dan *Google Form* untuk mengetahui apakah *website* yang diuji cobakan sudah dapat mengatasi permasalahan awal.

Hasil uji rerata data responden *SEQ* menunjukkan bahwa *website* yang diuji coba berada pada kategori sangat

mudah (rerata = 6.19). Hasil uji rerata *Task 5,6,7, dan 8* tentang informasi karya dan jasa yang ditawarkan oleh TMLESS Studio berada pada kategori sangat mudah. Hasil uji ini menunjukkan bahwa penerapan tahap-tahap dari metode *Design Thinking* dan implementasi *SEQ* pada perancangan *website* TMLESS Studio yang diuji coba telah berhasil mengatasi permasalahan dan dapat digunakan sebagai *website* tetap TMLESS Studio.

**Kata-kata kunci :** *website, Design Thinking, empathize, define, ideate, prototype, test, Single Ease Question, SEQ, Google Sites, Google Form.*

## I. PENDAHULUAN

TMLESS Studio adalah salah satu *entertainment company* yang berpusat di Yogyakarta, Indonesia yang bergerak dalam bidang pembuatan konten dari mulai film dan video musik hingga serial dan dokumentasi. Dalam menawarkan karya dan jasa dokumentasi, TMLESS Studio masih menggunakan cara lama melalui pengenalan diri secara langsung ke calon pelanggan atau rekomendasi pelanggan lama ke calon pelanggan. TMLESS studio telah mencoba menggunakan media sosial sebagai media pemasaran namun hal ini masih dianggap belum memberikan dampak kepada penjualan jasa. Upaya yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini adalah melalui perancangan sebuah *website* TMLESS Studio. Dengan adanya *website*, informasi tentang profil, karya, dan penawaran jasa dokumentasi dapat diperoleh secara lengkap dalam satu area.

Metode yang akan digunakan dalam perancangan *website* TMLESS Studio ini adalah *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* adalah suatu metode pemecahan masalah yang mencakup aspek kognitif, kreatif, dan praktis, dengan fokus pada pemenuhan kebutuhan manusia sebagai pengguna [1].

Pemilihan metode *Design Thinking* dilakukan karena metode ini melibatkan pengalaman, ide, dan masukan secara langsung serta mendalam dari pengguna sehingga diharapkan mampu mengatasi permasalahan. Metode *Design Thinking* dipilih karena metode ini tidak membatasi perancang untuk berinovasi dalam memecahkan sebuah permasalahan demi memenuhi kebutuhan pengguna. Metode *Design Thinking* lebih dipilih dalam kasus ini, karena beberapa hal, yaitu berfokus pada *manusia*, bukan sistem. Menyatukan kreativitas dan logika dalam satu proses. Metode ini bersifat fleksibel dan iteratif. Meminimalkan risiko inovasi gagal. Metode ini juga dapat mendorong kolaborasi lintas bidang.

*Website* TMLESS Studio ini juga direncanakan akan menggunakan bantuan Google Sites dan Google Form sebagai media pemesanan jasa dokumentasi yang ditawarkan oleh TMLESS Studio. Hasil akhir dari penelitian ini adalah *website* yang diharapkan dapat membantu TMLESS Studio untuk menampilkan karya meningkatkan jumlah pelanggan.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Website

*Website* adalah sebuah fasilitas di internet yang mengaitkan dokumen, baik itu berada dalam jarak dekat maupun jauh. Dokumen di dalam *website* dikenal sebagai halaman *web* (*webpage*), dan tautan di dalam *website* ini memungkinkan pengguna untuk beralih dari satu halaman ke halaman lainnya (dalam bentuk teks yang dapat diakses) baik itu di server yang sama maupun di server yang tersebar di seluruh dunia. Halaman ini dapat diakses atau dilihat melalui peramban *web* seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, dan sejenisnya [1].

### B. Design Thinking

*Design Thinking* adalah suatu metode pemecahan masalah yang mencakup aspek kognitif, kreatif, dan praktis, dengan fokus pada pemenuhan kebutuhan manusia sebagai pengguna. Pendekatan ini dirancang untuk merespons kebutuhan pengguna dengan cara yang inovatif dan holistik [2]. Didalam *design thinking* terdapat lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* [3].

### C. Sitemap

*Sitemap* merupakan diagram hierarki yang menggambarkan arsitektur informasi serta hubungan antar halaman dalam sebuah *website* atau aplikasi [4]. *Sitemap* biasanya dibuat pada tahap *define* dari metode *Design Thinking*. *Sitemap* memiliki berbagai fungsi, seperti menjadi panduan struktur navigasi, membantu menentukan lokasi penempatan konten, menetapkan pengelompokan informasi pada *website* atau aplikasi dan menggambarkan keterkaitan antar halaman.

### D. User Flow

*User flow* atau bisa disebut juga alur pengguna merupakan diagram yang menggambarkan perjalanan pengguna saat berinteraksi dengan sebuah produk, dalam hal ini *website* [5]. Alur ini membantu perancang *website* dalam memahami dan memprediksi pola pikir pengguna. *User flow* digunakan untuk memetakan perjalanan pengguna, mencakup setiap langkah yang mereka ambil mulai dari titik awal hingga interaksi akhir.

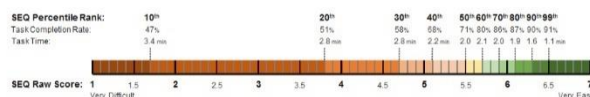
### E. Wireframe

*Wireframe* dapat dijelaskan sebagai kerangka atau *blueprint* dari sebuah aplikasi atau *website* yang dirancang oleh pengembang. Pada setiap halaman memiliki elemen-elemen yang disusun sesuai dengan posisinya yang telah ditentukan [6]. *Wireframe* dapat digambarkan menjadi garis dan kotak yang berfungsi sebagai penanda posisi masing-masing elemen pada sebuah halaman. Dibuatnya *wireframe* dapat membantu pengembang dalam merancang aplikasi

atau *website* karena menjadi lebih terarah dan terstruktur. Hal tersebut dapat meminimalisir adanya banyak perbaikan yang dapat menghambat pengerjaan aplikasi atau *website*. Elemen-elemen utama yang penting dalam pembuatan *wireframe* meliputi desain tata letak, navigasi, dan antarmuka pengguna.

### F. Single Ease Question (SEQ)

*Single Ease Question* (SEQ) adalah jenis *Post Task Questionnaire* yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana suatu fitur produk dianggap mudah digunakan berdasarkan pengalaman pengguna, dengan hanya menggunakan satu pertanyaan [7]. Penggunaan SEQ biasanya dilakukan setelah pengguna menyelesaikan task pada sesi *Usability Testing*. Salah satu yang perlu diperhatikan dalam penggunaan SEQ adalah satu buah pertanyaan SEQ hanya dapat diberlakukan pada satu *task*. *Task* akan diberikan kepada responden kemudian untuk melihat mudah atau sulitnya *task* tersebut maka akan diberikan tipe pertanyaan skala likert 1 sampai 7, representasi skala dapat dilihat pada gambar 1.

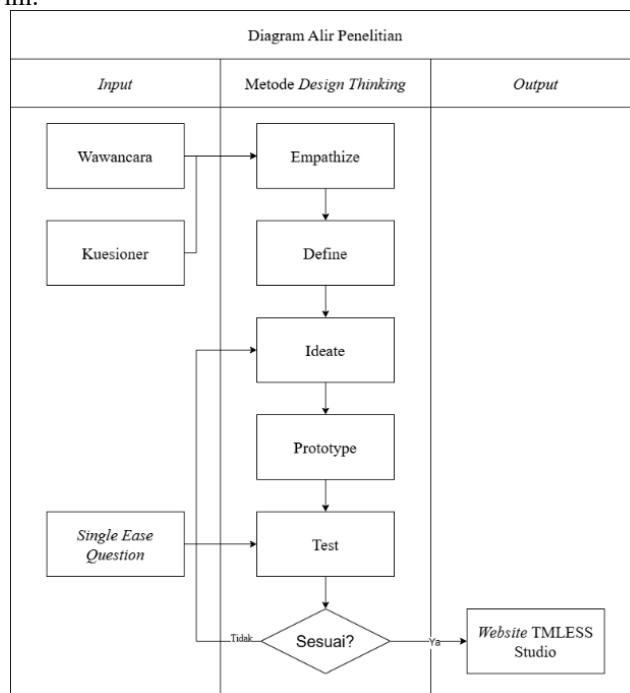


Gambar 1. Representasi skala SEQ

## III. METODOLOGI PENELITIAN

### A. Diagram Alir

Berikut ini pada gambar 2 merupakan diagram alir yang telah dipadukan dengan penggunaan tahapan dari metode *design thinking* untuk memecahkan permasalahan penelitian ini.

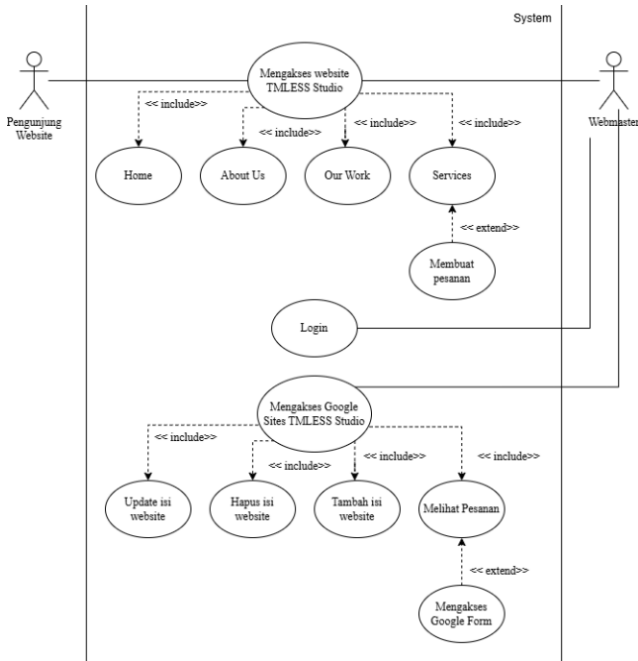


Gambar 2. Diagram Alir Penelitian

Hasil dari tahap *test* menentukan apakah perbaikan dengan kembali ke tahap *ideate* perlu dilakukan atau tidak.

**B. Use Case Diagram**

Berikut ini gambaran dari interaksi atau hubungan antara penunjang *website*, *webmaster* (pengelola *website*), dan system yang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar. 3. Diagram Alir Penelitian

**C. Empathize**


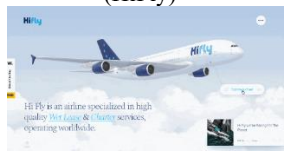


Pengumpulan data pertama kali dilakukan dengan cara wawancara kepada *founder* TMLESS Studio. Berdasarkan wawancara didapatkan hasil berupa permintaan *founder* yang meliputi:

1. *Home* dibuat sebagai halaman utama saat seseorang membuka *website* TMLESS Studio.
2. Halaman *About* yang berisikan informasi profil, sejarah, anggota tim, partisipasi dan proyek mendatang dari TMLESS Studio.
3. *Our Work* merupakan halaman yang berisikan karya dan hasil kerja oleh TMLESS Studio dari mulai film, seri, musik hingga dokumentasi.
4. Halaman *Services* yang digunakan untuk pengunjung yang ingin mengetahui harga dan memesan jasa yang ditawarkan oleh TMLESS Studio.
5. *Website* dibuat dalam bahasa *Inggris*.

Setelah dilakukan wawancara dengan *founder* TMLESS Studio dilanjutkan penyebaran kuesioner yang bertujuan untuk mendapatkan bentuk dan gambaran besar *website* TMLESS Studio yang diinginkan oleh calon pelanggan dan pengguna *website*. Responden dari kuesioner bersifat acak karena target dari calon pelanggan dan pengguna *website* ini diperuntukkan bagi semua kalangan. Target dari kuesioner ini adalah 100 responden dalam kurun waktu satu minggu. Berikut ini merupakan Tabel I yang berisikan list dari pertanyaan kuesioner.

TABEL I  
ACUAN UKURAN TEKS

No.	Pertanyaan	Jenis Jawaban
1.	Nama Lengkap	Pengisian jawaban secara mandiri
2.	Umur	Pilihan jawaban <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibawah 17 tahun</li> <li>• 17-25 tahun</li> <li>• 26-35 tahun</li> <li>• 36-50 tahun</li> <li>• Lebih dari 50 tahun</li> </ul>
3.	Jenis Kelamin	Pilihan jawaban <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laki-laki</li> <li>• Perempuan</li> </ul>
4.	Apakah sebelumnya anda sudah pernah memesan jasa melalui website khususnya jasa videografi?	Pilihan jawaban <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sudah</li> <li>• Belum</li> </ul>
5.	Menurut Anda, website jasa videografi lebih cocok dengan desain minimalis atau desain kompleks?	Pilihan jawaban <ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimalis Menurut KBBI, penggunaan unsur sederhana dan terbatas.</li> <li>• Kompleks Menurut KBBI, mengandung unsur rumit.</li> </ul>
6.	Bagaimana preferensi Anda terhadap palet warna yang digunakan di sebuah website jasa videografi?	Pilihan jawaban <ul style="list-style-type: none"> <li>• Warna cerah dan mencolok Contoh warna cerah dan mencolok adalah warna merah, biru dan kuning.</li> <li>• Warna netral dan kalem Contoh warna netral dan kalem adalah hitam, putih dan abu-abu.</li> <li>• Kombinasi keduanya</li> </ul>
7.	Menurut Anda penggunaan bahasa apa yang lebih cocok untuk website jasa videografi?	Pilihan jawaban <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formal Menurut KBBI, bahasa yang resmi, sopan dan baku.</li> <li>• Informal Menurut KBBI, bahasa yang tidak resmi.</li> <li>• Kombinasi keduanya</li> </ul>

8.	Apakah Anda lebih menyukai website dengan navigasi yang sederhana atau yang penuh fitur interaktif?	<p>Pilihan jawaban</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sederhana (Avis.id)</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Figur Interaktif (HiFly)</li> </ul> 
9.	Apakah Anda lebih suka website dengan tata letak simetris dan terstruktur atau desain yang lebih dinamis dan bebas?	<p>Pilihan jawaban</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tata letak simetris dan terstruktur (Amazon.com)</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Desain dinamis dan bebas (Dropbox)</li> </ul> 
10.	Menurut anda seberapa penting tampilan visual (foto, video, warna) dalam sebuah website jasa videografi?	<p>Pilihan jawaban</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sangat penting</li> <li>Cukup penting</li> <li>Tidak terlalu penting</li> </ul>
11.	Apakah Anda lebih menyukai website yang menampilkan portofolio lengkap atau hanya contoh karya terbaik?	<p>Pilihan jawaban</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Portofolio lengkap</li> <li>Contoh terbaik</li> </ul>
12.	Apakah Anda lebih nyaman dengan website yang memuat informasi langsung di halaman utama atau dibagi menjadi beberapa halaman terpisah?	<p>Pilihan jawaban</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Informasi langsung di halaman utama</li> <li>Dibagi menjadi beberapa halaman terpisah</li> </ul>
13.	Seberapa penting detail informasi paket layanan videografi di website?	<p>Pilihan jawaban</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sangat penting</li> <li>Cukup penting</li> <li>Tidak terlalu penting</li> </ul>
14.	Apakah Anda lebih nyaman dengan	<p>Pilihan jawaban</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Paket tetap</li> </ul>

	website yang menampilkan paket layanan dengan harga tetap atau menampilkan layanan dengan harga fleksibel sesuai kebutuhan Anda?	<p>Paket dengan harga yang sudah langsung tercantumkan harganya pada tiap pilihan paket.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fleksibel Harga dapat menyesuaikan kebutuhan pelanggan.</li> </ul>
15.	Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan elemen pop-up di website untuk promosi atau penawaran khusus?	<p>Pilihan jawaban</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Saya suka, itu menarik perhatian</li> <li>Saya tidak suka, mengganggu</li> </ul>

D. Define

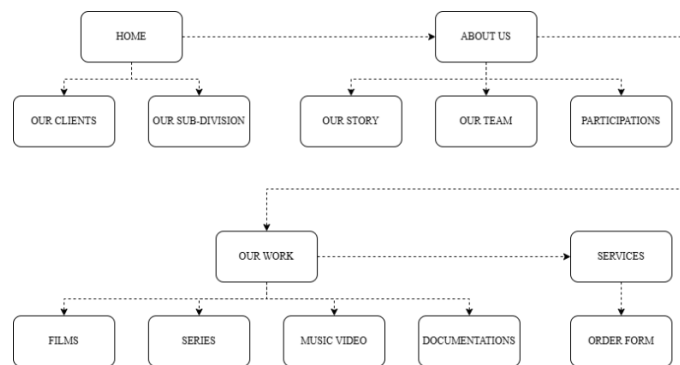
Setelah data kuisisioner didapat maka data ini juga mencakup data responden seluruhnya yaitu 100 responden dapat terkumpul. Dalam kuisisioner ini tidak mencantumkan data demografi responden tetapi, mendapatkan kelompok usia dari responden tahap *empathize* sebagai berikut : kurang dari 17 tahun sebanyak 5% , 17 – 25 tahun sebanyak 34% , 26 – 35 tahun sebanyak 14%, 36 – 50 tahun sebanyak 17% , dan lebih dari 50 tahun sebanyak 30% .

Berdasarkan hasil dari wawancara dan kuisisioner yang telah dilakukan pada tahap *empathize*, maka dapat disimpulkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Tidak ada kriteria tertentu yang ditetapkan responden terkait desain *website* minimalis.
2. Tidak ada kriteria tertentu yang ditetapkan responden terkait jenis warna yang dipilih dalam tampilan *website*.
3. Tidak ada kriteria tertentu yang ditetapkan responden terkait penggunaan bahasa formal dan informal dalam tampilan *website*.
4. Tampilan *website* diharapkan ramah pengguna dan mampu menarik pelanggan.

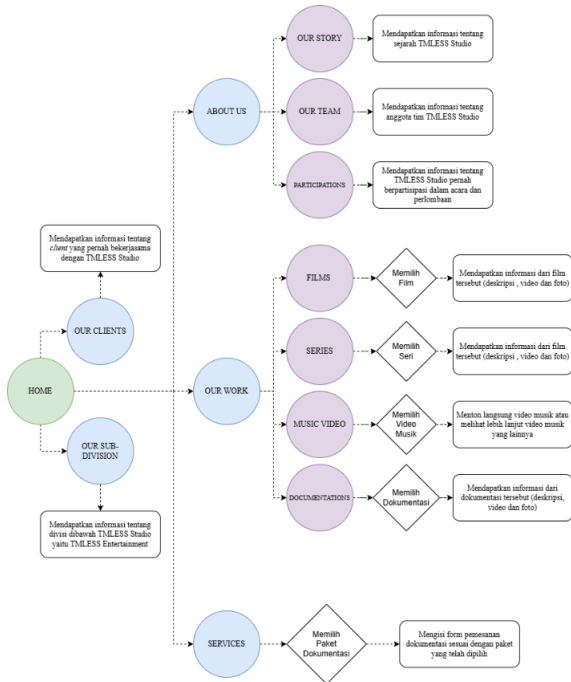
E. Ideate

Berdasarkan perumusan masalah pada tahap *define*, maka muncul beberapa ide dan konsep yang akan disusun menjadi *sitemap*, *user flow* dan *wireframe* dari *website* yang akan dirancang. Gambar 4 merupakan *sitemap* dari *website* TMLESS Studio.



Gambar. 4. Sitemap website TMLESS Studio

*Sitemap* dibuat untuk menggambarkan navigasi dari keseluruhan struktur *website* yang akan dirancang. Setelah itu dilanjutkan dengan pembuatan *user flow* yang merupakan penggambaran skenario dari pengguna ketika menggunakan *website* TMLESS Studio dan berfungsi untuk mempermudah perancang dalam menentukan alur *website* agar navigasi yang dibuat dapat mudah digunakan oleh pengguna[8]. *User flow* dari *website* TMLESS Studio dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar. 5. User flow website TMLESS Studio

Setelah *sitemap* dan *user flow* selesai dibuat, maka tahap berikutnya adalah pembuatan *wireframe* untuk mempermudah dalam perancangan *desain interface* dari *website* TMLESS Studio. *Wireframe* dibuat berdasarkan kebutuhan dan isi dari sebuah halaman seperti teks, gambar/foto, logo, video, tombol hingga form.

1. Desain *wireframe* dari halaman *Home, About Us, dan Our Work*.



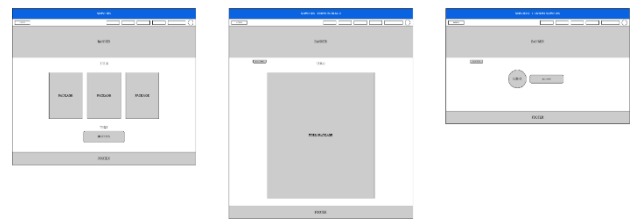
Gambar. 6. Wireframe dari halaman Home, About Us dan Our Work

2. Desain *wireframe* dari halaman *Films, Series, dan Documentations*.



Gambar. 7. Wireframe dari halaman Films, Series dan Documentations

3. Desain *wireframe* dari halaman *Services, Form Package, dan Custom Services*.

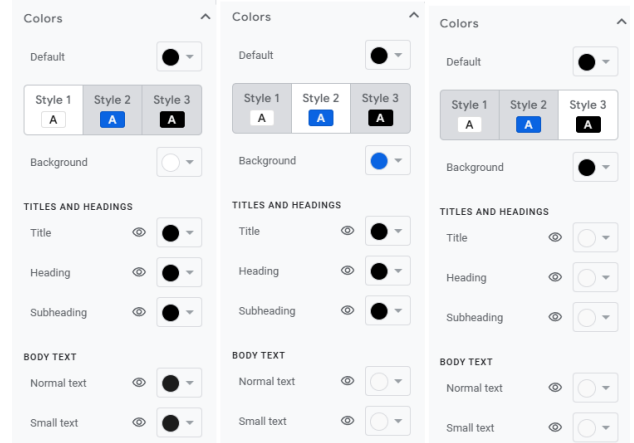


Gambar. 8. Wireframe dari halaman Services, Form Package dan Custom Services

F. *Prototype*

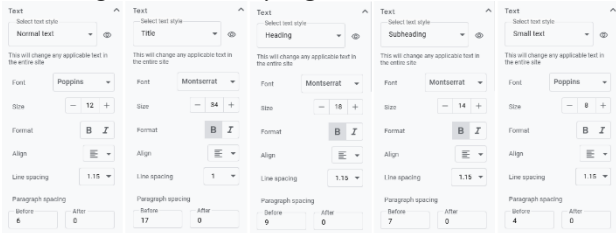
*Prototype* dari *website* TMLESS Studio akan dirancang sesuai dengan gambaran *sitemap*, *user flow* dan *wireframe* yang telah dibuat di tahap *Ideate*. Proses pertama yang dilakukan adalah pembuatan *guide style user interface* untuk memudahkan perancangan tampilan *website*. Pada tahap ini penulis mulai menggunakan *tools* Google Sites dalam merancang *website*. Berikut ini merupakan elemen *guide style user interface* yang digunakan dalam *prototype*.

1. Pengaturan untuk *style guide* warna.



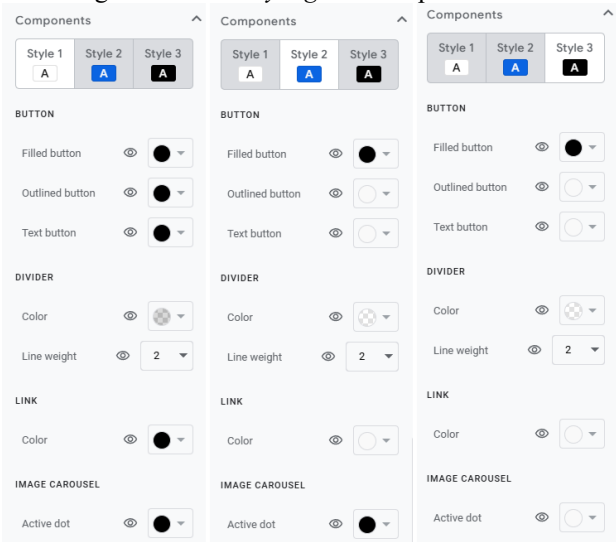
Gambar. 9. Style warna yang akan digunakan dalam perancangan *website* dengan menggunakan Google Sites

## 2. Pengaturan untuk *style guide* teks.



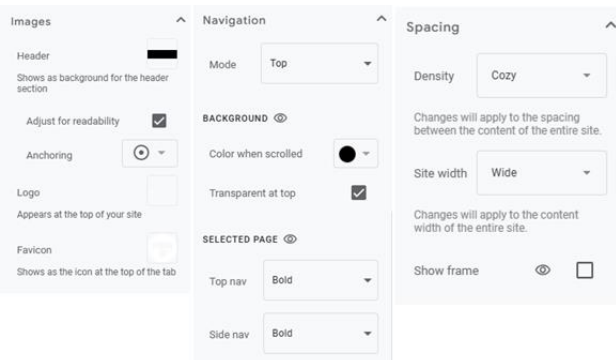
Gambar. 10. Style teks yang akan digunakan dalam perancangan website dengan menggunakan Google Sites

## 3. Pengaturan untuk *style guide* komponen.



Gambar. 11. Style komponen-komponen yang akan dipakai dalam perancangan website dengan menggunakan Google Sites

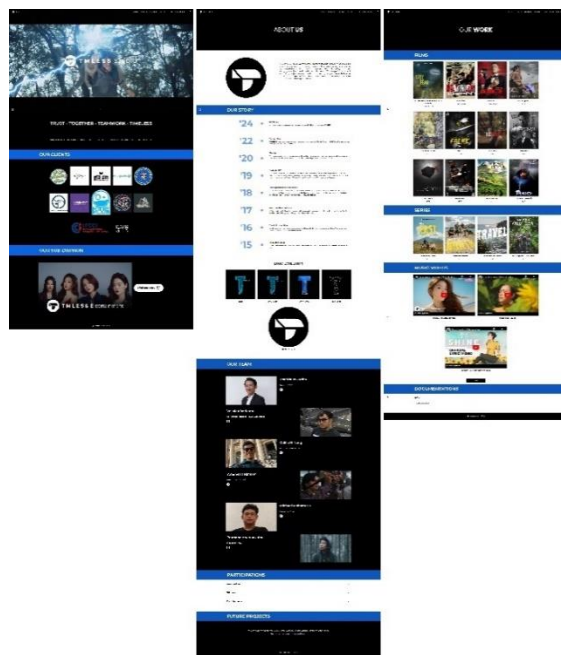
## 4. Pengaturan untuk *style guide* header, logo, favicon, navigasi, dan jarak komponen pada halaman.



Gambar. 12. Style komponen-komponen yang akan dipakai dalam perancangan website dengan menggunakan Google Sites

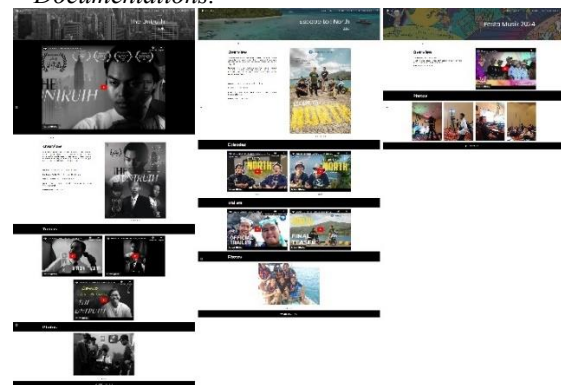
Setelah *style guide user interface* selesai dibuat, maka perancangan *prototype website* dapat dimulai. Tampilan *prototype website* TMLESS Studio dapat dilihat pada gambar 13, 14, dan 15.

### 1. Tampilan *prototype* halaman *Home*, *About Us*, dan *Our Work*.



Gambar. 13. *Prototype* dari halaman *Home*, *About Us*, dan *Our Work*

### 2. Tampilan *prototype* halaman *Films*, *Series*, dan *Documentations*.



Gambar. 14. *Prototype* dari halaman *Films*, *Series*, dan *Documentations*

### 3. Tampilan *prototype* halaman *Services*, *Form Package*, dan *Custom Services*.



Gambar. 15. *Prototype* dari halaman *Services*, *Form Package*, dan *Custom Services*.

## G. Test

Pada tahapan terakhir ini, penulis melakukan *testing* atau pengujian *prototype website* menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) pada responden acak dalam jangka waktu 3 hari. SEQ adalah salah satu metode pengujian *website* yang digunakan untuk mengukur kemudahan pengguna setelah menyelesaikan *task* yang diberikan [7]. Daftar *task* yang diberikan pada responden dapat dilihat pada tabel II.

TABEL II  
DAFTAR TASK SEQ

No.	Task	Skenario
T1	Home	Temukan dan lihat isi konten “Our Sub-Division”
T2	About Us	Temukan dan lihat logo TMLESS Studio telah berevolusi sebanyak berapa kali
T3	About Us	Membuka Instagram salah satu anggota <i>team</i> TMLESS
T4	About Us	Temukan list partisipasi yang pernah diikuti oleh TMLESS Studio dan lihat partisipasi apa yang pernah mereka menangkan
T5	Our Work	Temukan dan lihat isi dari konten Films – The Untruth
T6	Our Work	Temukan nama <i>director</i> atau <i>producer</i> dari konten Series – Escape to : North
T7	Our Work	Temukan dan lihat isi dari konten Documentations – Pesta Musik 2024
T8	Services	Buatlah pemesanan layanan dokumentasi dan pilihlah paket <i>Standard</i>

Analisis hasil SEQ dilakukan menggunakan perhitungan berbasis skala Likert 1 sampai 7 dengan kategori sangat sulit, sulit, tidak mudah, cukup, tidak sulit, mudah, dan sangat mudah. Perhitungan kelas tiap kategori dilakukan menggunakan rumus rentang skala menurut Sudjana [9] sebagai berikut:

$$\text{Rentang skala} = \frac{\text{Angka tertinggi dalam kuesioner} - \text{angka terendah dalam kuesioner}}{\text{Banyak pilihan jawaban}}$$

Dari perhitungan rentang skala menggunakan rumus tersebut, maka didapatkanlah pembagian kategori kelas pada tabel III.

TABEL III  
DAFTAR KATEGORI KELAS

No.	Rentang Skala	Kategori Kelas
1.	1,00 – 1,85	Sangat sulit
2.	1,86 – 2,71	Sulit
3.	2,72 – 3,57	Tidak mudah
4.	3,58 – 4,43	Cukup
5.	4,44 – 5,29	Tidak sulit
6.	5,30 – 6,15	Mudah
7.	6,16 – 7,01	Sangat Mudah

#### IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

##### A. Karakteristik Responden

Berdasarkan uji coba yang dilakukan pada tahap *test*, didapatkan data responden pada tabel IV.

TABEL IV  
KARAKTERISTIK RESPONDEN

Bentuk Data	Klasifikasi	Jumlah (n)	Responden (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	9	60%
	Perempuan	6	40%
Usia	< 17 Tahun	0	0%
	17 – 25 Tahun	3	40%
	26 – 35 Tahun	3	20%
	36 – 50 Tahun	3	20%
Profesi	> 50 Tahun	3	20%
	Design Specialist	1	6,7 %
	Designer Interior	1	6,7 %
	Dokter	1	6,7 %
	Dosen	2	13,3%
Ibu Rumah Tangga	1	6,7 %	

Data karakteristik responden yang didapatkan pada saat tahap *testing* menunjukkan adanya kemiripan dengan data responden kuesioner awal di tahap *empathize*. Data responden *tahap testing* sebagai berikut : kurang dari 17 tahun sebanyak 0 % , 17 – 25 tahun sebanyak 40% , 26 – 35 tahun sebanyak 20%, 36 – 50 tahun sebanyak 20% , dan lebih dari 50 tahun sebanyak 20% . Terlihat bahwa Kemiripan data tersebut ada pada tingginya jumlah reponden dengan rentang umur 17 – 25 tahun.

Dengan hasil tersebut maka sampel responden *random* yang didapatkan di tahap *prototype* sudah sesuai dan mencerminkan populasi awal penelitian.

##### B. Analisis Single Ease Question

Berdasarkan hasil uji coba SEQ yang menggunakan penilaian dengan skala Likert 1 sampai 7 dengan kategori sangat sulit, sulit, tidak mudah, cukup, tidak sulit, mudah, dan sangat mudah, maka diperoleh data pada tabel V.

TABEL V  
ANALISIS SEQ

Responden	Tas k 1	Tas k 2	Tas k 3	Tas k 4	Tas k 5	Tas k 6	Tas k 7	Tas k 8
R1	6	3	5	1	4	6	4	5
R2	5	7	7	7	7	7	7	7
R3	7	7	7	6	7	7	7	7
R4	7	3	7	7	7	7	7	7
R5	7	7	7	6	7	7	5	7
R6	6	7	3	5	7	7	4	7
R7	4	5	6	6	5	6	6	7
R8	6	5	6	3	7	7	6	7
R9	6	7	6	7	7	7	7	7
R10	4	4	5	4	6	6	6	7
R11	6	7	7	6	7	7	7	7
R12	7	7	7	6	7	6	5	7
R13	6	3	7	6	5	7	7	7
R14	7	7	7	6	7	7	7	7
R15	7	6	5	6	7	7	7	7
<b>Rata-rata</b>	6,06	5,66	6,13	5,46	6,46	6,73	6,13	6,86
<b>Rata-rata SEQ</b>	6,19							

Hasil uji rerata data responden SEQ menunjukkan bahwa *website* yang diuji coba berada pada kategori sangat mudah (rerata = 6,19). Hasil uji rerata pada *Task 5, 6, dan 7* yang berada pada rentang kategori Sangat Mudah menunjukkan bahwa pelanggan sangat mudah dalam melihat karya TMLESS Studio. Hasil uji rerata pada *Task 8* yang berada pada kategori sangat mudah (rerata = 6,86) menunjukkan bahwa pelanggan sangat mudah untuk melihat berbagai jasa yang ditawarkan oleh TMLESS Studio. Ketiga hal ini menunjukkan bahwa *prototype website* telah mampu mengatasi permasalahan kemudahan penggunaan *website* yang disebutkan pada bagian *define*. Meskipun tidak disebutkan secara eksplisit dalam daftar task, hasil rerata SEQ yang berada pada kategori sangat mudah juga menunjukkan bahwa desain website, jenis warna yang digunakan pada tampilan website, serta penggunaan bahasa *Inggris* pada *website* telah mampu mengatasi ketiga masalah yang disebutkan pada bagian *define*.

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa penerapan tahap-tahap dari metode *Design Thinking* dan implementasi *Single Ease Question* (SEQ) dengan rerata angka 6,19 yang menunjukkan bahwa *website* TMLESS Studio yang telah dirancang sangat mudah digunakan dan telah mampu mengatasi permasalahan tidak adanya kriteria tertentu yang ditetapkan responden terkait desain *website* minimalis, tidak adanya kriteria tertentu yang ditetapkan responden terkait jenis warna yang dipilih dalam tampilan *website*, tidak adanya kriteria tertentu yang ditetapkan responden terkait penggunaan bahasa formal dan informal dalam tampilan *website* dan diharapkan dapat ramah pengguna serta mampu menarik pelanggan sehingga *website* ini dapat dipergunakan sebagai media penawaran jasa TMLESS Studio.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir ini berjalan dengan lancar berkat Tuhan Yang Maha Esa dan dukungan serta bantuan dari para dosen pembimbing, keluarga, teman-teman, dan pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hakim, L, "*Jalan Pintas Menjadi Master PHP*" edisi ke-1, Yogyakarta, Indonesia, 2009.
- [2] I. Nugroho. (2021) Blog on CIAS. [Online]. Tersedia: <https://www.cias.co/post/apa-itu-design-thinking>
- [3] I. M. Putra, D. R. Indah. (Juni 2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel. KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer. [Online]. Vol 3, No 6, hal. 688-697. Tersedia: <https://djournal.com/klik/article/view/872/529>
- [4] T. N. A. Amini, H. Fabroyir, R. J. Akbar. (Agustus 2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka Mobile App MyITS Alumni pada Platform Android dan Ios Melalui Pendekatan User-Centered Design. JURNAL TEKNIK ITS. [Online]. Vol. 10, No. 2, hal. A133-A138. Tersedia: <https://media.neliti.com/media/publications/499721-none-32187985.pdf>
- [5] R. P. Susanto. (Januari 2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana. [Online]. Vol. 22, No. 1, hal. 41-51. Tersedia: <https://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/24709>

- [6] R. Andrian, Ardiansyah, M. Fitria. (Maret 2020). Rancangan Prototipe Aplikasi Informasi Penyewaan Gedung Pernikahan di Banda Aceh. KITEKTRO: Jurnal Online Teknik Elektro. [Online]. Vol.5 No.1, hal. 19-27. Tersedia: <https://jurnal.usk.ac.id/kitektro/article/download/15573/12380>
- [7] F. I. Romadhanti, I. Aknuranda. (Oktober 2020). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. [Online]. Vol. 4, No. 10, hal. 3313-3321. Tersedia: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7919/3733>
- [8] W. Wulandari, A. D. Y. Widiatoro. (Mei-Agustus 2017). Design Data Flow Diagram for Supporting the User Experience in Applications. International Journal of the Computer, the Internet and Management. [Online]. Vol. 25, No. 2, pp. 14-20. Tersedia: [https://repository.unika.ac.id/17139/1/jurnal\\_design%20dataflow%20diagram.pdf](https://repository.unika.ac.id/17139/1/jurnal_design%20dataflow%20diagram.pdf)
- [9] N. Sudjana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar" edisi ke-1, Bandung, Indonesia, 2016.
- [10] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2016). [Online]. Tersedia: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Minimalis>
- [11] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2016). [Online]. Tersedia: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Kompleks>
- [12] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2016). [Online]. Tersedia: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Formal>
- [13] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2016). [Online]. Tersedia: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Informal>