Jurnal Teknik Informatika dan Teknologi Informasi
Volume 6, Nomor 2, Agustus 2026
e-ISSN: 2827-9387, p-ISSN: 2827-9379, Hal. 662-674
DOI: https://doi.org/10.55606/jutiti.v6i2.7743
Tersedia: https://journalshub.org/index.php/jutiti

Perancangan UI/UX Website Media Informasi Kampung Budaya Bena Baru Menggunakan Metode *Design Thinking* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Astina Wandira Gerang[1], Mardiana Andarwati[2*]
[1-2]Program Studi Sistem Informasi, Universitas Merdeka Malang, Indonesia
E-mail: 22083000145@student.unmer.ac.id[1],mardiana.andarwati@unmer.ac.id[2]
**Penulis Krespondensi: mardiana.andarwati@unmer.ac.id*

Abstract. *The rapid advancement of information technology has accelerated the digital transformation of cultural information dissemination through Website-based platforms. Kampung Budaya Bena Baru possesses diverse cultural heritage and tourism potential; however, cultural information is currently disseminated through social media, posters, messaging applications, and direct communication, resulting in fragmented information that is not easily accessible to the public and tourists. This study aimed to design a Website Prototype for Kampung Budaya Bena Baru as an integrated cultural information platform using the Design Thinking approach. The research employed five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. User requirements were identified through observations and interviews involving one village stakeholder and two prospective users. The Prototype was designed using Figma and evaluated using the User Experience Questionnaire (UEQ) involving 30 respondents. The evaluation results indicate that the developed Prototype provides a positive user experience, particularly in terms of ease of use, user engagement, and innovation in delivering cultural information. The findings also reveal several aspects requiring further improvement, especially visual appearance, navigation Efficiency, and interaction consistency. Overall, the Website Prototype successfully accommodates users' primary information needs and demonstrates that the Design Thinking approach is effective for developing user-centered cultural information systems. The proposed Prototype is expected to support the future implementation of an official Website for Kampung Budaya Bena Baru while promoting cultural preservation through digital technology..*

Keywords: *Design Thinking; Kampung Budaya Bena Baru; User Experience Questionnaire (UEQ); User Experience; Website Prototype.*

Abstrak. Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi penyampaian informasi budaya melalui media digital berbasis *Website*. Kampung Budaya Bena Baru memiliki potensi budaya dan pariwisata yang beragam, namun penyampaian informasinya masih dilakukan melalui media sosial, poster, aplikasi pesan singkat, dan komunikasi langsung sehingga informasi yang tersedia belum terintegrasi dan sulit diakses secara menyeluruh oleh masyarakat maupun wisatawan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe *Website* Kampung Budaya Bena Baru sebagai media informasi budaya yang terintegrasi dengan menerapkan metode *Design Thinking* . Penelitian dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Identifikasi kebutuhan pengguna dilakukan melalui observasi dan wawancara yang melibatkan satu orang stakeholder Kampung Budaya Bena Baru serta dua calon pengguna. Prototipe dirancang menggunakan Figma dan dievaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan melibatkan 30 responden. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa prototipe mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif, terutama dalam kemudahan penggunaan, ketertarikan pengguna untuk mengeksplorasi informasi, serta penyajian informasi budaya yang lebih inovatif. Selain itu, hasil evaluasi juga menunjukkan adanya beberapa aspek yang masih perlu disempurnakan, khususnya pada tampilan visual, efisiensi navigasi, dan konsistensi interaksi. Secara keseluruhan, prototipe *Website* yang dikembangkan telah mampu mengakomodasi kebutuhan utama pengguna dan menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* efektif dalam mendukung perancangan *Website* budaya yang berorientasi pada pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan dan implementasi *Website* resmi Kampung Budaya Bena Baru sebagai media informasi dan promosi budaya berbasis digital.

Kata Kunci: *Design Thinking*; Kampung Budaya Bena Baru; Pengalaman Pengguna; Prototipe *Website*; *User Experience Questionnaire* (UEQ).

Naskah Masuk: 30 Mei 2026; Revisi: 29 Juni 2026; Diterima: 29 Juli 2026; Terbit: 10 Agustus 2026

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam penyampaian informasi kepada masyarakat. *Website* menjadi salah satu media digital yang banyak dimanfaatkan karena mampu menyajikan informasi secara cepat, mudah diakses, serta dapat memadukan berbagai bentuk informasi seperti teks, gambar, audio, dan video (Hosbah *et al*., 2024). Pemanfaatan *Website* tidak lagi terbatas sebagai media komunikasi, tetapi telah berkembang pada berbagai bidang, seperti pendidikan, pelayanan publik, pariwisata, hingga pelestarian budaya. Dalam konteks pelestarian budaya, *Website* berperan sebagai media digital yang mampu mendokumentasikan dan menyebarluaskan informasi mengenai sejarah, adat istiadat, kesenian, maupun potensi budaya suatu daerah sehingga dapat diakses oleh masyarakat secara lebih luas (Bintara *et al*., 2024; Ramadhani & Setiawan, 2024).

Salah satu daerah yang memiliki potensi budaya lokal adalah Kampung Budaya Bena Baru di Kecamatan Sambaliung, Kabupaten Berau, Kalimantan Timur. Kampung ini memiliki berbagai kekayaan budaya, seperti adat istiadat, kesenian tradisional, serta nilai-nilai budaya masyarakat Dayak Kenyah Badeng yang masih dilestarikan hingga saat ini. Namun, penyebaran informasi mengenai potensi budaya tersebut masih terbatas sehingga masyarakat mengalami kesulitan memperoleh informasi yang lengkap dan terstruktur. Keterbatasan media informasi digital menyebabkan potensi budaya yang dimiliki Kampung Budaya Bena Baru belum dikenal secara optimal oleh masyarakat luas. Oleh karena itu, diperlukan media informasi berbasis *Website* yang mampu menyajikan informasi budaya secara menarik, informatif, dan mudah diakses.

Keberhasilan sebuah Website tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan informasi yang disajikan, tetapi juga oleh kualitas User Interface (UI) dan User Experience (UX). Perancangan UI/UX yang baik dapat meningkatkan kemudahan penggunaan, efektivitas penyampaian informasi, serta kepuasan pengguna ketika mengakses Website (Rivansyah *et al*., 2023; Maula *et al*., 2025). Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Swalaganata *et al*. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan UI/UX yang berorientasi pada kebutuhan pengguna mampu meningkatkan aksesibilitas, kemudahan penggunaan, dan pengalaman pengguna pada aplikasi digital yang dikembangkan. Oleh karena itu, pengembangan *Website* perlu dilakukan dengan pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna agar informasi yang disampaikan dapat diterima secara efektif.

Pendekatan yang banyak digunakan dalam perancangan UI/UX adalah *Design Thinking* karena menempatkan pengguna sebagai pusat dalam proses pengembangan solusi. Metode ini

terdiri atas tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Testing* yang memungkinkan perancang memahami kebutuhan pengguna, merumuskan permasalahan, menghasilkan alternatif solusi, mengembangkan prototipe, serta mengevaluasi hasil rancangan secara berulang hingga diperoleh desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Mukti *et al*., 2024; Rachmawati & Ramadhan, 2024). Selanjutnya, kualitas pengalaman pengguna terhadap rancangan *Website* dapat dievaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ merupakan instrumen yang mampu mengukur pengalaman pengguna dari aspek daya tarik, kualitas pragmatis, dan kualitas hedonis sehingga hasil evaluasi dapat dibandingkan dengan UEQ Benchmark untuk mengetahui tingkat kualitas pengalaman pengguna (Dyah Savitri & Indah Ratnasari, 2023; Agus Ariwanta *et al*., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* mampu menghasilkan rancangan UI/UX yang lebih efektif dan berorientasi pada pengguna. Penelitian pada sistem e-learning membuktikan bahwa penerapan *Design Thinking* menghasilkan antarmuka yang lebih interaktif dan mudah digunakan. Penelitian lain pada *Website* layanan publik menunjukkan bahwa pendekatan tersebut mampu meningkatkan kenyamanan pengguna dalam memperoleh informasi. Selain itu, penerapan *Design Thinking* pada aplikasi edukasi budaya juga menghasilkan media digital yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh pengguna. Di sisi lain, penggunaan *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada berbagai penelitian terbukti mampu memberikan evaluasi pengalaman pengguna secara komprehensif sehingga menjadi dasar dalam penyempurnaan desain antarmuka.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan UI/UX pada objek seperti sistem pembelajaran, layanan publik, dan aplikasi budaya. Hingga saat ini masih terbatas penelitian yang menerapkan *Design Thinking* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada perancangan UI/UX *Website* sebagai media informasi Kampung Budaya Bena Baru. Selain itu, belum tersedia rancangan *Website* yang secara khusus dirancang untuk mendukung penyebaran informasi budaya Kampung Budaya Bena Baru dengan mempertimbangkan kebutuhan dan pengalaman pengguna. Kondisi tersebut menunjukkan adanya research gap yang menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang UI/UX *Website* sebagai media informasi Kampung Budaya Bena Baru menggunakan metode *Design Thinking* serta mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Penelitian ini diharapkan menghasilkan rancangan *Website* yang informatif, mudah digunakan, serta memberikan pengalaman pengguna yang baik sehingga dapat mendukung penyebaran informasi dan pelestarian budaya lokal secara digital.

2. KAJIAN TEORITIS

Website sebagai Media Informasi

Website merupakan media digital yang terdiri atas kumpulan halaman yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet. *Website* mampu menyajikan berbagai bentuk informasi, seperti teks, gambar, audio, dan video sehingga menjadi salah satu media yang efektif dalam penyebaran informasi kepada masyarakat (Hosbah *et al*., 2024). Perkembangan teknologi informasi telah memperluas pemanfaatan *Website* pada berbagai bidang, termasuk pendidikan, pelayanan publik, pariwisata, dan pelestarian budaya. Dalam konteks budaya lokal, *Website* berfungsi sebagai media yang mampu mendokumentasikan sekaligus menyebarluaskan informasi mengenai sejarah, adat istiadat, kesenian, dan potensi budaya sehingga dapat diakses oleh masyarakat secara lebih luas (Bintara *et al*., 2024; Ramadhani & Setiawan, 2024).

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX)

User Interface (UI) merupakan antarmuka visual yang menjadi media interaksi antara pengguna dan sistem, sedangkan *User Experience* (UX) merupakan pengalaman yang dirasakan pengguna selama menggunakan suatu produk digital. Kualitas UI dan UX yang baik berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan, efisiensi navigasi, serta kepuasan pengguna dalam mengakses informasi. Oleh karena itu, perancangan UI/UX menjadi aspek penting dalam pengembangan *Website* agar informasi dapat disampaikan secara efektif dan memberikan pengalaman yang positif kepada pengguna (Rivansyah *et al*., 2023; Maula *et al*., 2025).

Design Thinking

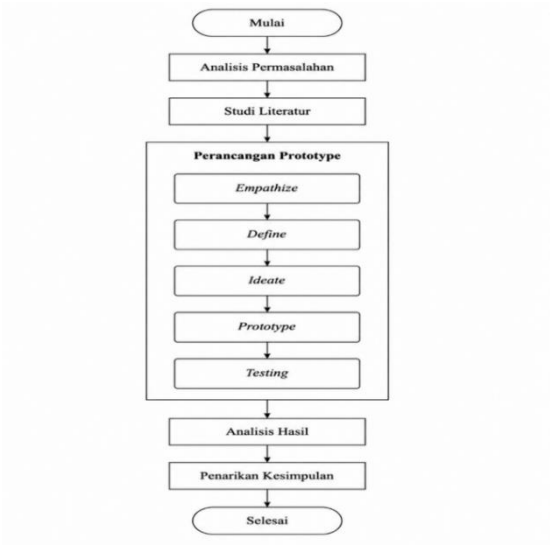
Design Thinking merupakan pendekatan perancangan yang berpusat pada pengguna (*human-centered design*) dengan tujuan menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode ini terdiri atas lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Pendekatan tersebut memungkinkan proses perancangan dilakukan secara iteratif sehingga setiap hasil evaluasi dapat digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain. Dalam penelitian ini, *Design Thinking* digunakan sebagai metode untuk merancang prototipe UI/UX *Website* media informasi Kampung Budaya Bena Baru (Mukti *et al*., 2024; Rachmawati & Ramadhan, 2024). Sarfin dan Andarwati (2025) juga membuktikan bahwa penerapan tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing mampu menghasilkan rancangan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memperoleh tingkat usability yang sangat baik.

***User Experience Questionnaire* (UEQ)**

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap suatu produk digital. UEQ mengukur enam aspek pengalaman pengguna, yaitu *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation,* dan *Novelty*. Keenam aspek tersebut mencerminkan kualitas daya tarik, kualitas pragmatis, dan kualitas hedonis suatu sistem. Hasil pengukuran kemudian dibandingkan dengan UEQ Benchmark sehingga kualitas pengalaman pengguna dapat dikategorikan ke dalam tingkat *Bad, Below Average, Above Average, Good,* atau *Excellent*. Oleh karena itu, UEQ banyak digunakan sebagai metode evaluasi UI/UX karena mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengalaman pengguna terhadap suatu produk digital (Dyah Savitri & Indah Ratnasari, 2023; Agus Ariwanta *et al*., 2024).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) Website sebagai media informasi Kampung Budaya Bena Baru. Pendekatan Design Thinking dipilih karena berpusat pada pengguna (*human-centered design*), sehingga mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses penelitian terdiri atas lima tahapan, yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype*, dan *Testing*. Pada tahap *Empathize*, dilakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Tahap *Define* digunakan untuk merumuskan permasalahan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna. Selanjutnya, tahap *Ideate* menghasilkan alternatif solusi desain, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe pada tahap *Prototype*. Tahap *Testing* dilakukan untuk mengevaluasi prototipe menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) sehingga diperoleh masukan sebagai dasar penyempurnaan desain. Alur penelitian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian menggunakan metode *Design Thinking.*

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah masyarakat Kampung Budaya Bena Baru dan calon pengguna *Website* sebagai media informasi budaya. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu responden dipilih berdasarkan kriteria berusia minimal 17 tahun, terbiasa menggunakan *Website* atau media digital, serta bersedia mengikuti proses pengujian. Pengujian prototipe melibatkan 30 responden, sesuai rekomendasi penggunaan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam evaluasi pengalaman pengguna.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penyebaran kuesioner. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap *Empathize* untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan memperoleh informasi mengenai kondisi objek penelitian. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama proses penelitian. Evaluasi terhadap prototipe dilakukan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang terdiri atas 26 pasangan atribut untuk mengukur enam aspek pengalaman pengguna, yaitu *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation,* dan *Novelty*. Instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria valid dan reliabel berdasarkan hasil pengujian pada penelitian sebelumnya sehingga layak digunakan dalam penelitian ini.

Analisis Data

Data hasil pengujian dianalisis menggunakan UEQ Data Analysis Tool. Analisis dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata pada setiap aspek UEQ, kemudian membandingkannya dengan UEQ Benchmark untuk menentukan kategori kualitas pengalaman pengguna, yaitu *Bad, Below Average, Above Average, Good, atau Excellent*. Hasil analisis

digunakan untuk mengevaluasi kualitas rancangan UI/UX *Website* yang telah dikembangkan srta menjadi dasar dalam penyempurnaan desain.

Model Penelitian

Model penelitian mengikuti tahapan *Design Thinking* , yang meliputi *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Testing*. Tahap *Empathize* bertujuan memahami kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara. Tahap *Define* digunakan untuk merumuskan permasalahan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna. Selanjutnya, tahap *Ideate* menghasilkan alternatif solusi yang diwujudkan dalam bentuk *wireframe dan high-fidelity Prototype* pada tahap *Prototype* menggunakan aplikasi Figma. Tahap terakhir, yaitu *Testing,* dilakukan dengan melibatkan pengguna untuk mengevaluasi prototipe menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan rancangan sehingga diperoleh desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Kampung Budaya Bena Baru, diperoleh prototype UI/UX Website sebagai media informasi budaya yang dikembangkan menggunakan metode *Design Thinking*. Pengembangan dilakukan melalui tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Testing* untuk menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil setiap tahapan menunjukkan bahwa pendekatan *user-centered design* mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara sistematis serta menghasilkan prototype yang selanjutnya dievaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) guna mengukur kualitas pengalaman pengguna. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Ardelia *et al.* (2025), yang menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang memberikan pengalaman pengguna yang baik, meningkatkan efisiensi penggunaan, serta memberikan kenyamanan dalam berinteraksi dengan sistem.

Hasil Perancangan UI/UX *Website*

Penelitian ini menghasilkan *Prototype* UI/UX *Website* Kampung Budaya Bena Baru menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Testing*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan stakeholder serta calon pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam penyampaian informasi budaya. Hasil observasi menunjukkan bahwa informasi mengenai Kampung Budaya Bena Baru masih tersebar pada berbagai media sehingga masyarakat dan wisatawan mengalami kesulitan memperoleh informasi yang lengkap

dan terpusat. Temuan tersebut menunjukkan perlunya media informasi digital yang mampu mengintegrasikan informasi sejarah, warisan budaya, kegiatan budaya, dan informasi pendukung lainnya dalam satu platform. Hasil ini sejalan dengan penelitian Anggraeni *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa tahap *Empathize* berperan penting dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna sebagai dasar pengembangan solusi yang berorientasi pada pengguna.

Hasil wawancara memperkuat temuan observasi bahwa pengguna membutuhkan *Website* resmi yang menyajikan informasi budaya secara lengkap, memiliki struktur navigasi yang jelas, serta antarmuka yang mudah dipahami. Kebutuhan tersebut kemudian dianalisis pada tahap *Define* untuk merumuskan kebutuhan pengguna (*user needs*) sebagai dasar pengembangan sistem. Hasil ini mendukung penelitian Amalina *et al.* (2024) dan Hidayat *et al.* (2024) yang menjelaskan bahwa identifikasi kebutuhan pengguna dan perumusan masalah merupakan tahapan penting dalam menghasilkan solusi yang sesuai dengan karakteristik pengguna.

Berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi, tahap *Ideate* menghasilkan rancangan *user flow* dan *sitemap* sebagai dasar penyusunan struktur navigasi *Website*. Rancangan tersebut disusun agar pengguna dapat mengakses informasi mengenai profil, warisan budaya, event, dan kontak secara sistematis. Penyusunan struktur navigasi yang sederhana diharapkan dapat meningkatkan kemudahan penggunaan dan kualitas pengalaman pengguna. Temuan ini sejalan dengan penelitian Andiani & Asri (2024) yang menyatakan bahwa *user flow* dan *sitemap* merupakan komponen penting dalam perancangan antarmuka, serta didukung oleh penelitian Wibowo *et al.* (2025) dan Amalina dan Rachmawati (2025) yang menjelaskan bahwa struktur navigasi yang jelas mampu meningkatkan efektivitas pencarian informasi dan pengalaman pengguna.

Hasil rancangan kemudian diimplementasikan pada tahap *Prototype* menggunakan aplikasi Figma dalam bentuk *high-fidelity Prototype*. *Prototype* yang dihasilkan terdiri atas halaman Beranda, Profil, Warisan Budaya, Event, Galeri, dan Kontak yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna dan prinsip *user-centered design*. Rancangan tersebut menjadi media evaluasi pada tahap pengujian menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengetahui kualitas pengalaman pengguna terhadap *Prototype* yang dikembangkan. Hasil perancagan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 2. *Prototype* UI/UX *Website* Kampung Budaya Bena Baru.

Pengujian User Experience Menggunakan UEQ

Setelah *Prototype* selesai dikembangkan, dilakukan pengujian menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap antarmuka *Website*. Pengujian melibatkan 30 responden yang terdiri atas masyarakat dan calon pengguna Kampung Budaya Bena Baru. Evaluasi dilakukan terhadap enam aspek, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Hasil pengujian ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi *User Experience Questionnaire* (UEQ).

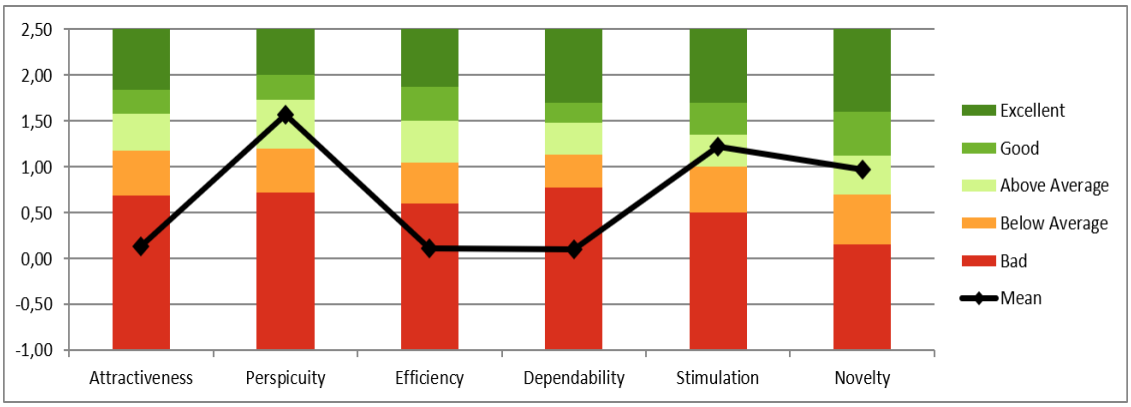
UEQ Scales	Mean	Variance
Attractiveness	0,133	0,15
Perspicuity	1,567	0,07
Efficiency	0,117	0,17
Dependability	0,100	0,03
Stimulation	1,225	0,20
Novelty	0,967	0,42

Berdasarkan Tabel 1, aspek *Perspicuity* memperoleh nilai rata-rata sebesar 1,57, *Stimulation* sebesar 1,23, dan *Novelty* sebesar 0,97 dengan kategori *Above Average*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Prototype Website* memiliki struktur informasi dan navigasi yang mudah dipahami, mampu memberikan pengalaman penggunaan yang menarik, serta menghadirkan konsep penyampaian informasi budaya yang cukup inovatif. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan *Design Thinking* berhasil menerjemahkan kebutuhan pengguna ke dalam rancangan antarmuka yang mudah dipelajari dan digunakan. Hasil tersebut

sejalan dengan penelitian Amalina dan Rachmawati (2025) yang menyatakan bahwa struktur navigasi yang jelas serta penyusunan informasi yang sistematis mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

Di sisi lain, aspek *Attractiveness* memperoleh nilai 0,13, *Efficiency* sebesar 0,12, dan *Dependability* sebesar 0,10 yang masih berada pada kategori *Bad*. Hasil ini mengindikasikan bahwa *Prototype* masih memerlukan penyempurnaan, terutama pada aspek daya tarik visual, efisiensi interaksi, dan konsistensi sistem. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun pengguna dapat memahami penggunaan *Website* dengan baik, pengalaman pengguna secara keseluruhan masih dapat ditingkatkan melalui penyempurnaan desain antarmuka, optimalisasi alur navigasi, penambahan fitur pencarian (*search*), serta peningkatan umpan balik (*feedback*) pada setiap interaksi pengguna. Temuan ini sejalan dengan Hidayat *et al.* (2024) yang menjelaskan bahwa hasil evaluasi pengguna menjadi dasar dalam penyempurnaan desain sehingga sistem yang dikembangkan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Untuk memperjelas hasil evaluasi pada setiap aspek UEQ, visualisasi benchmark disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Benchmark Hasil Evaluasi *User Experience Questionnaire* (UEQ).

Berdasarkan Gambar 3, aspek *Perspicuity*, *Stimulation*, dan *Novelty* memperoleh kategori *Above Average*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Prototype Website* memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik, mampu memberikan pengalaman yang menarik, serta menawarkan penyajian informasi yang inovatif bagi pengguna. Capaian ini mengindikasikan bahwa pendekatan *Design Thinking* berhasil menerjemahkan kebutuhan pengguna ke dalam rancangan antarmuka yang mudah dipahami dan mendukung pengalaman pengguna yang positif.

Sebaliknya, aspek *Attractiveness*, *Efficiency*, dan *Dependability* masih berada pada kategori *Bad*. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun pengguna dapat memahami alur penggunaan *Website* dengan baik, masih terdapat beberapa aspek yang perlu dioptimalkan,

terutama terkait daya tarik visual, efisiensi penyelesaian tugas, dan konsistensi interaksi antarmuka. Oleh karena itu, pengembangan pada tahap selanjutnya perlu difokuskan pada penyempurnaan elemen visual, penyederhanaan navigasi, serta peningkatan konsistensi sistem agar kualitas pengalaman pengguna dapat meningkat secara menyeluruh.

Hasil evaluasi ini menjadi masukan penting dalam proses pengembangan Website karena memberikan gambaran mengenai aspek-aspek yang telah memenuhi harapan pengguna maupun aspek yang masih memerlukan perbaikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Indrawan dan Lestanti (2025), yang menunjukkan bahwa hasil evaluasi terhadap prototipe menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan antarmuka melalui pendekatan *Design Thinking*. Penelitian tersebut membuktikan bahwa perbaikan desain berdasarkan hasil evaluasi mampu meningkatkan kualitas *usability* sehingga menghasilkan antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, hasil benchmark UEQ dapat dijadikan dasar dalam penyempurnaan desain sebelum Website diimplementasikan secara penuh.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan Design Thinking berhasil menghasilkan prototipe UI/UX Website Kampung Budaya Bena Baru yang berorientasi pada kebutuhan pengguna sebagai media informasi budaya. Melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype,* dan *Testing*, penelitian ini menghasilkan rancangan antarmuka yang mampu mengintegrasikan informasi mengenai profil kampung, warisan budaya, kegiatan budaya, galeri, dan kontak dalam satu platform yang terstruktur. Hasil evaluasi menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) menunjukkan bahwa prototipe memiliki keunggulan pada aspek *Perspicuity*, *Stimulation*, dan *Novelty*, yang mencerminkan bahwa Website mudah dipahami, mampu memberikan pengalaman penggunaan yang menarik, serta menghadirkan unsur kebaruan dalam penyajian informasi. Meskipun demikian, aspek *Attractiveness*, *Efficiency*, dan *Dependability* masih memerlukan penyempurnaan, terutama pada daya tarik visual, efisiensi penggunaan, dan konsistensi interaksi, sehingga kualitas pengalaman pengguna dapat ditingkatkan secara lebih optimal.

Penelitian ini masih terbatas pada tahap pengembangan dan evaluasi prototipe sehingga belum mencakup implementasi Website dalam lingkungan operasional yang sebenarnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan prototipe menjadi Website yang dapat diimplementasikan secara langsung, melibatkan jumlah responden yang lebih beragam, serta mengevaluasi kembali pengalaman pengguna setelah sistem digunakan dalam kondisi nyata. Selain itu, penyempurnaan fitur, desain visual, dan struktur navigasi

diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan informasi sekaligus mendukung upaya promosi dan pelestarian budaya Kampung Budaya Bena Baru secara berkelanjutan.

DAFTAR REFERENSI

Agus Ariwanta, I. P. Y., Gunawan, I. M. A. O., & Indrawan, G. (2024). Evaluasi user experience sistem informasi akademik pada website mahasiswa.pkkb.ac.id menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Journal of Information System Research (JOSH), 5*(2), 363–373. https://doi.org/10.47065/josh.v5i2.4490

Amalina, N. D., & Rachmawati, E. P. (2025). Penerapan metode design thinking dalam perancangan ulang UI & UX aplikasi iPusnas. *Jurnal Informatika Polinema, 11*(3), 317–326. https://doi.org/10.33795/jip.v11i3.7233

Andiani, W., & Wahyui, A. (2024). Perancangan desain UI/UX menggunakan metode design thinking pada website PT. Virama Karya (Persero). *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JASIKA), 4*(1), 1–10. https://doi.org/10.31294/jasika.v4i01.3145

Anggraeni, M. D., Rony, M. A., & Saputra, A. (2025). Implementasi metode design thinking dalam desain user interface pada sistem informasi berbasis website. *Terapan Informatika Nusantara (TIN), 6*(6). https://doi.org/10.47065/tin.v6i6.8641

Ardelia, A., Anshori, M., Kusuma, W. T., & Khudori, A. N. (2025). Designing user interface and user experience for Sabrina Hijab application using design thinking. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika, 11*(1), 81–90. https://doi.org/10.26905/jtmi.v11i1.15464

Bintara, C. S., Afifah, F. N., Puteri, M. A., Mutiara, Febrianty, Y., Wulandari, Hartono, T. S., & Adha, I. F. (2024). Digitalisasi desa melalui website profile sebagai media informasi bagi dusun. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS), 7*(2), 414–434. https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i2.21707

Dyah Savitri, A., & Indah Ratnasari, C. (2023). Implementasi User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada UII RAS. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer, 4*(3), 1352–1361. https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1444

Hidayat, W. F., Malau, Y., Purnama, R. A., & Setiadi, A. (2024). Penerapan model design thinking pada perancangan aplikasi informasi desa wisata Kabupaten Bantul. *Computer Science (CO-SCIENCE), 4*(2), 133–140. https://doi.org/10.31294/coscience.v4i2.3459

Hosbah, Kurniawan, H., Maryam, L., Alfaizah, F., & Tirto W. P., B. (2024). Perancangan UI/UX sistem informasi pariwisata Kota Jambi berbasis web menggunakan metode design thinking. *JISCO (Journal of Information System and Computing), 2*(2), 79–87.

Indrawan, D., & Lestanti, S. (2025). System Usability Scale aplikasi Grab dengan evaluasi metode design thinking. *Journal of Information System and Application Development, 3*(2), 76–87. https://doi.org/10.26905/jisad.v3i2.16043

Maula, S. H., Ramadhan, V. P., & Jatmiko, A. R. (2025). User interface evaluation and design recommendations for the Tulungagung portal website using the heuristic evaluation method. *Journal Innovations Computer Science, 4*(2), 72–81. https://doi.org/10.56347/jics.v4i2.300

Mukti, K. T., Febrita, R. E., & Suardinata, I. W. (2024). Perancangan UI/UX pada website Ruang Rindu dengan metode design thinking. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, *6*(3), 495–503. https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i3.1375

Nurlaela, D., Widiastuti, L., & Utami, L. D. (2025). Perancangan prototipe antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi mobile Career Center menggunakan metode design thinking. *JAIS: Journal of Accounting Information System*, *5*(2), 254–266. https://doi.org/10.31294/jais.v5i02.12096

Rachmawati, A. N., & Ramadhan, V. P. (2024). Optimasi UI/UX website dengan design thinking (studi kasus Kelurahan Tlogomas Kota Malang). *INTEK: Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, *7*(1), 47–54. https://doi.org/10.37729/intek.v7i1.4891

Ramadhani, R., & Setiawan, E. (2024). Pengembangan situs web untuk promosi warisan budaya lokal dan pariwisata berbasis berita. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi, 5*(1), 57–73. https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i1.7594

Rivansyah, M., Arifianto, D., & Suharso, W. (2023). Analisis user interface dan user experience pada SIA Mobile UM Jember dengan metode User Experience Questionnaire. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia*, *8*(2), 108–115. https://doi.org/10.32528/justindo.v8i2.623

Santoso, M. F. (2024). Implementation of UI/UX concepts and techniques in web layout design with Figma. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, *6*(2), 279–285. https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i2.1223

Sarfin, V., & Andarwati, M. (2024). Perancangan UI/UX aplikasi layanan pengaduan masyarakat menggunakan metode design thinking. *Digital Transformation Technology, 4*(2), 1150–1157. https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5352

Swalaganata, G., Andarwati, M., Putra, F. A. I. A., Assih, P., Sudarwati, R., & Bramasta, Y. (2025). Analysis and design of AI and AR-based applications with a UIUX approach to support inclusive learning for students with disabilities. *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, *10*(2), 129–135. https://doi.org/10.25139/inform.v10i2.9996

Wibowo, N. B. S., Purwati, Y., & Putranto, B. D. (2025). Implementasi metode design thinking pada perancangan UI/UX aplikasi pendaftaran siswa baru berbasis web. *Jurnal Algoritma, 22*(1), 49–59. https://doi.org/10.33364/algoritma.v22i1.215