REDESIGN WEBSITE PPID KABUPATEN BLORA MENGGUNAKAN METODE UEQ DAN DESIGN THINKING

Redesign of the BLORA DISTRICT PPID Website Using the UEQ and Design Thinking Methods

Caroline Febrianty[1], Ragil Hidayatulloh[1], Nur Hafidhah R[1], Rendi Adi Saputra[1] , Abdul Rezha Efrat Najaf[1]
*E-mail: 23082010167@student.upnjatim.ac.id

[1] Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Abstrak

Keterbukaan informasi publik pada Website PPID Kabupaten Blora saat ini terhambat oleh antarmuka visual yang kurang optimal, menyulitkan masyarakat dalam mengakses dokumen. Penelitian ini bertujuan merancang ulang (redesign) UI/UX website menggunakan metode *Design Thinking* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Evaluasi awal terhadap 26 responden menunjukkan skor *Excellent* pada *Efficiency* (1,952), namun *Below Average* pada *Attractiveness* (0,750). Hal ini mengindikasikan bahwa sistem yang cepat tidak diimbangi daya tarik visual yang memadai. Melalui tahapan *Empathize*, Define, dan Ideate, dirumuskan transformasi visual berupa penerapan *Card Based Design* dan fitur *Smart Search*. Hasil penelitian ini berupa *High-Fidelity Prototype* yang dirancang dengan pendekatan berpusat pada pengguna (*human-centered*). Pembaruan estetika ini diharapkan mampu meningkatkan kemudahan navigasi dan partisipasi masyarakat, dengan purwarupa yang kini siap dievaluasi lebih lanjut pada tahap *Testing*.

Kata kunci**:** *Design Thinking, User Experience, UEQ, PPID Blora, Redesain Website.*

Abstract

Public information disclosure on the PPID Website of Blora Regency is currently hindered by a suboptimal visual interface, making it difficult for the public to access documents. This study aims to redesign the website's UI/UX using the Design Thinking method and the User Experience Questionnaire (UEQ). An initial evaluation involving 26 respondents showed an 'Excellent' score for Efficiency (1.952), but 'Below Average' for Attractiveness (0.750). This indicates that the fast system is not balanced with adequate visual appeal. Through the Empathize, Define, and Ideate stages, a visual transformation was formulated, consisting of the implementation of Card-Based Design and a Smart Search feature. The result of this research is a High-Fidelity Prototype designed using a human-centered approach. This aesthetic update is expected to improve ease of navigation and public participation, with the prototype now ready for further evaluation in the Testing stage.

Keywords*: Design Thinking, User Experience, UEQ, PPID Blora, Website Redesign.*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pemerintah di berbagai negara, termasuk Indonesia, dituntut untuk melakukan transformasi digital dalam pelayanannya melalui penerapan E-Government. Implementasi ini sejalan dengan

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik (KIP) yang mewajibkan badan publik untuk menyediakan informasi secara transparan, efektif, dan efisien [1]. Sebagai bentuk implementasi undang-undang tersebut, instansi pemerintah membentuk Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) yang bertugas mengelola dan mendistribusikan informasi publik, salah satunya melalui media website.

Website PPID menjadi garda terdepan antara pemerintah daerah dan masyarakat. Namun, kualitas sebuah layanan digital tidak hanya diukur dari ketersediaan datanya saja, melainkan juga dari bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem tersebut (User Experience). Desain antarmuka (User Interface) yang rumit, kaku, dan tidak intuitif seringkali menjadi penghalang utama bagi masyarakat, terutama bagi pengguna awam, dalam menemukan dokumen atau informasi yang mereka butuhkan [2].

Berdasarkan keluhan dan observasi awal, Website PPID Kabupaten Blora dinilai masih memiliki beberapa kekurangan krusial. Keluhan utama bermuara pada aspek visual yang kurang modern, tata letak (layout) yang membingungkan, serta navigasi yang tidak responsif. Pengguna kerap mengalami disorientasi (cognitive overload) ketika dihadapkan pada tumpukan menu dan teks tanpa hierarki visual yang jelas. Jika dibiarkan, kondisi ini dapat menurunkan tingkat kepercayaan masyarakat terhadap transparansi pemerintah daerah serta mengurangi efektivitas website sebagai portal informasi utama.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan redesign antarmuka pengguna Website PPID Kabupaten Blora. Pendekatan yang digunakan adalah Design Thinking, sebuah metodologi penyelesaian masalah berbasis solusi yang berpusat pada manusia (human-centered design) [3]. Untuk memastikan perancangan ulang didasarkan pada data empiris, penelitian ini menggunakan instrumen User Experience Questionnaire (UEQ) sebagai alat ukur kuantitatif guna memetakan persepsi dan pain points pengguna secara presisi [4]. Kombinasi metode ini diharapkan dapat menghasilkan purwarupa (prototype) website yang tidak hanya andal secara fungsional, tetapi juga memiliki daya tarik visual dan kemudahan navigasi yang tinggi.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan kerangka kerja Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan iteratif, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing [5]. Pemilihan metode ini didasarkan pada fleksibilitasnya dalam menggabungkan kebutuhan pengguna, kelayakan teknologi, dan tujuan organisasi instansi pemerintah.

Pada tahap awal (Empathize), instrumen ukur yang digunakan adalah User Experience Questionnaire (UEQ). UEQ merupakan kuesioner standar yang dirancang untuk mengevaluasi pengalaman pengguna secara komprehensif melalui 26 item pernyataan. Kuesioner ini mengukur enam skala metrik utama: Attractiveness (daya tarik keseluruhan), Perspicuity (kejelasan dan kemudahan dipelajari), Efficiency (kecepatan menyelesaikan tugas), Dependability (keandalan sistem), Stimulation (motivasi untuk menggunakan sistem), dan Novelty (kebaruan dan kreativitas desain) [6].

Pengumpulan data UEQ dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 26 responden. Responden dipilih dengan asumsi bahwa mereka mewakili masyarakat umum yang pernah atau memiliki potensi untuk mengakses layanan informasi publik pemerintah daerah. Data kuesioner yang terkumpul kemudian diolah menggunakan Data Analysis Tool bawaan UEQ untuk membandingkan performa website saat ini dengan standar benchmark global.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap *Empathize* (Empati)

Tahap empati dilakukan untuk memahami realitas kognitif pengguna dengan mengesampingkan asumsi desainer. Dalam konteks Website PPID Blora, identifikasi profil dilakukan terhadap tiga User Persona utama: mahasiswa yang mencari data riset, pegawai swasta yang membutuhkan informasi regulasi, dan wirausaha yang memantau kebijakan ekonomi daerah. Ketiga persona ini menghadapi tantangan serupa terkait presentasi informasi.

Table 1. Interpretasi Benchmark UEQ

Skala UEQ	Mean	Interpretasi Benchmark	Keterangan
Attractiveness	0,750	Below Average	50% hasil studi global lebih baik
Perspicuity	0,798	Below Average	50% hasil studi global lebih baik
Efficiency	1,952	Excellent	Masuk dalam range 10% hasil terbaik
Dependability	1,808	Excellent	Masuk dalam range 10% hasil terbaik
Stimulation	1,827	Excellent	Masuk dalam range 10% hasil terbaik
Novelty	1,769	Excellent	Masuk dalam range 10% hasil terbaik

Hasil evaluasi pada Tabel 1 menunjukkan profil yang sangat kontras. Website memiliki "Kualitas Pragmatis" (Pragmatic Quality) yang luar biasa, terlihat dari skor Efficiency (1,952) dan Dependability (1,808) yang masuk kategori Excellent. Hal ini berarti secara teknis sistem sangat cepat dan andal. Namun, "Kualitas Hedonis" (Hedonic Quality) dan daya tarik umum terhambat oleh skor Attractiveness (0,750) dan Perspicuity (0,798) yang berada di bawah rata-rata global. Pengguna merasa website ini efisien namun kaku, monoton, dan sulit dipahami navigasinya. Temuan ini dipetakan lebih lanjut dalam Empathy Map pada Tabel 2.

Table 2. Empathy Map

Says	Think	Do	Feels
Website sangat membantu pencarian data.	Apakah informasi sesuai ekspektasi?	Menjelajahi berbagai halaman dokumen.	Nyaman saat melakukan navigasi.
Instruksi menu mudah dipahami awam.	Apakah struktur website menghambat?	Mempelajari fitur permohonan informasi.	Aman saat mengakses layanan publik.
Tampilan tidak menarik dan konvensional.	Apakah output klik menu sesuai dugaan?	Mengklik berbagai menu dan menunggu load.	Termotivasi menggali informasi.
Operasional terasa rumit dan kaku.	Apakah platform ini kuno?	Menilai tata letak visual secara umum.	Puas atau kecewa pada kesan pertama.

Table 3. Analisis Pain & Gain

Pain	Gain
Website menyulitkan pencarian data publik.	Menemukan dokumen dengan sangat cepat.
Instruksi menu sulit dipahami masyarakat awam.	Mudah mempelajari fitur khusus website.
Tampilan tidak menarik dan terlalu konvensional.	Privasi dan data pribadi merasa terlindungi.
Kekhawatiran terjadi error saat klik menu.	Waktu pemuatan halaman sangat responsif.
Struktur website menghambat proses pencarian.	Tata letak divisualisasikan dengan baik.
Platform terasa kaku dibandingkan website sejenis.	Kepuasan tinggi pada kesan pertama antarmuka.

Wawasan dari tahap empati ini menegaskan bahwa meskipun infrastruktur teknologi sudah optimal, kepuasan pengguna terhambat oleh desain antarmuka yang belum memadai. Hal ini menjadi dasar untuk perumusan masalah pada tahap Define.

3.2 Tahap Define (Definisi)

Proses sintesis dilakukan untuk mengubah data mentah menjadi pernyataan masalah yang dapat ditindaklanjuti melalui Point of View (POV) dan How Might We (HMW).

Table 4. Point of View (POV)

ID	POV (S+Need+Insight)
POV 1	Pengguna butuh fitur pencarian akurat agar lebih mudah menemukan informasi relevan.
POV 2	Pengguna butuh struktur menu yang intuitif agar tidak terhambat saat mencari data.
POV 3	Pengguna butuh navigasi yang jelas supaya tidak takut terjadi error saat interaksi.
POV 4	Pengguna butuh layout modern dan dinamis agar website nyaman digunakan setiap hari.

Table 5. How Might We (HMW)

ID	Pertanyaan Strategis HMW
HMW 1	Bagaimana membuat fitur pencarian data publik yang lebih akurat dan responsif?
HMW 2	Bagaimana menyusun instruksi dan menu agar mudah dipahami oleh pengguna awam?
HMW 3	Bagaimana mendesain menu yang menarik agar pengguna merasa yakin saat mengklik?
HMW 4	Bagaimana merancang ulang tata letak agar terlihat modern dan tidak kaku?

Pertanyaan HMW di atas berfungsi sebagai panduan strategis yang menuntut solusi desain untuk mengatasi hambatan kognitif dan estetika yang ditemukan sebelumnya.

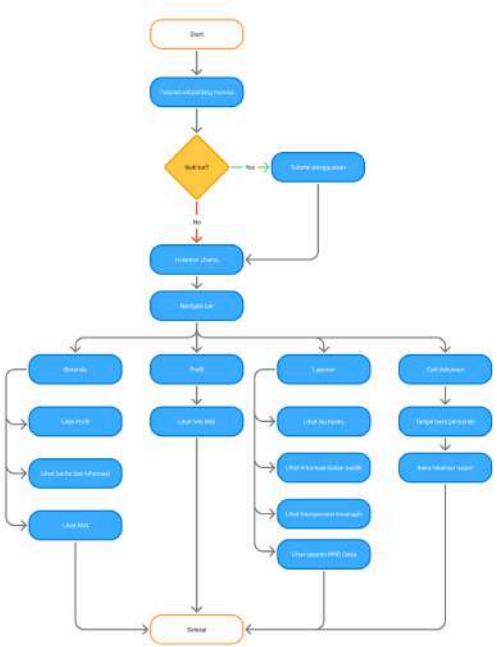
3.3 Tahap Ideate (Ideasi)

Tim melakukan sesi Brainwriting untuk mengeksplorasi solusi radikal namun realistis. Fokus utama adalah mentransformasi visual tanpa mengorbankan efisiensi sistem yang sudah ada.

Table 6. Brainstorm Ide Solusi

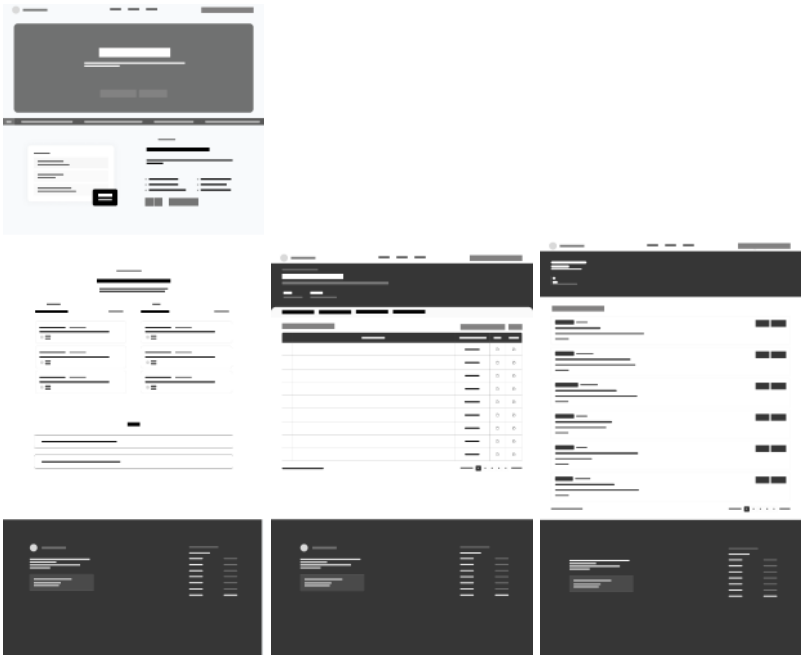
Ref	Ide Solusi	Deskripsi Deskriptif
Id 1	*Smart Search*	Penggabungan filter waktu dan kolom cari untuk efisiensi visual.
Id 2	*Global Search*	Optimasi kategori informasi berbasis metadata agar data mudah ditemukan.
Id 3	*Restrukturisasi*	Menempatkan menu populer di area fokus utama (above the fold).
Id 4	*Onboarding Guide*	Fitur tutorial singkat bagi pengguna baru untuk memahami fungsi utama.
Id 5	*Interactive UI*	Memberikan umpan balik visual (perubahan warna) saat elemen di klik.
Id 6	*Card-Based Design*	Menyusun informasi dalam modul rapi untuk mengurangi beban kognitif.
Id 7	*Modern UI Palette*	Penggunaan skema warna profesional dengan optimasi white space.

Untuk memetakan alur yang akan dilewati oleh pengguna dalam berinteraksi dengan solusi-solusi baru tersebut, disusunlah User Flow. Alur ini memastikan tidak ada langkah yang bertele-tele dalam proses pencarian dokumen maupun pengajuan permohonan informasi.



Gambar 1. User Flow rancangan ulang website PPID Kabupaten Blora

Setelah alur disepakati, proses dilanjutkan dengan perancangan Wireframe atau kerangka kerja Low-Fidelity. Wireframe bertindak sebagai cetak biru tata letak (layout) elemen-elemen UI seperti tombol, search bar, dan kartu informasi tanpa melibatkan elemen estetika (warna atau gambar) terlebih dahulu.



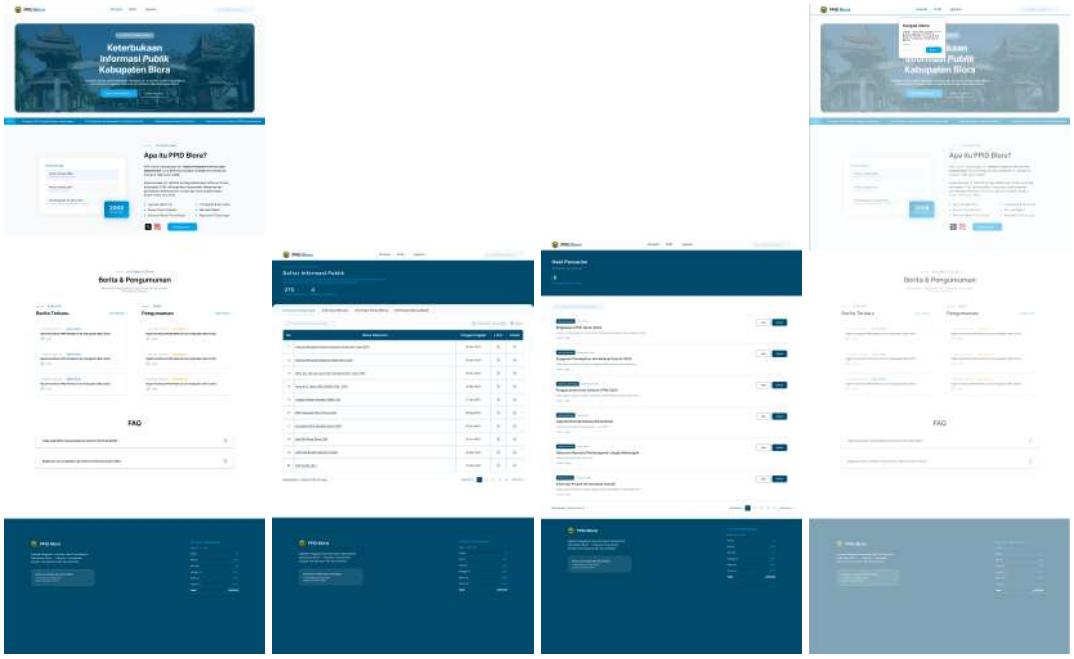
Gambar 2. Wireframe (Low-Fidelity) rancangan website

3.4 Prototype

Tahap prototipe merupakan proses mengubah kerangka kasar (wireframe) menjadi desain High-Fidelity (Hi-Fi) yang interaktif [7]. Pada tahap ini, Design System mulai diimplementasikan, meliputi penggunaan palet warna yang mencerminkan identitas Kabupaten Blora, tipografi yang modern dan mudah dibaca (sans-serif), serta ikonografi yang konsisten.
Hasil prototype menampilkan empat komponen utama yang difokuskan:

- Halaman Beranda: Didesain ulang agar lebih welcoming (ramah) dengan navigasi utama yang diletakkan di area tengah untuk akses cepat ke layanan publik.
- Daftar Informasi - Smart Search: Implementasi visual fitur pencarian pintar di mana kotak pencarian dilengkapi dengan parameter filter (dari tanggal - sampai tanggal) dan Card Based Design pada daftar berkas, sehingga terlihat rapi dan tidak membingungkan.
- Global Search: Fitur pencarian menyeluruh yang diletakkan pada area header untuk memudahkan pengguna mencari dokumen, artikel, atau informasi spesifik di seluruh bagian website secara instan tanpa harus menelusuri kategori tertentu.
- Pop Up: Fitur interaktif yang otomatis muncul untuk memandu pengguna awam dalam mengoperasikan website.

Purwarupa ini dibuat interaktif (dapat diklik) untuk menyimulasikan penggunaan nyata oleh end-user.



Gambar 3. High-Fidelity (Hi-Fi) Prototype interaktif

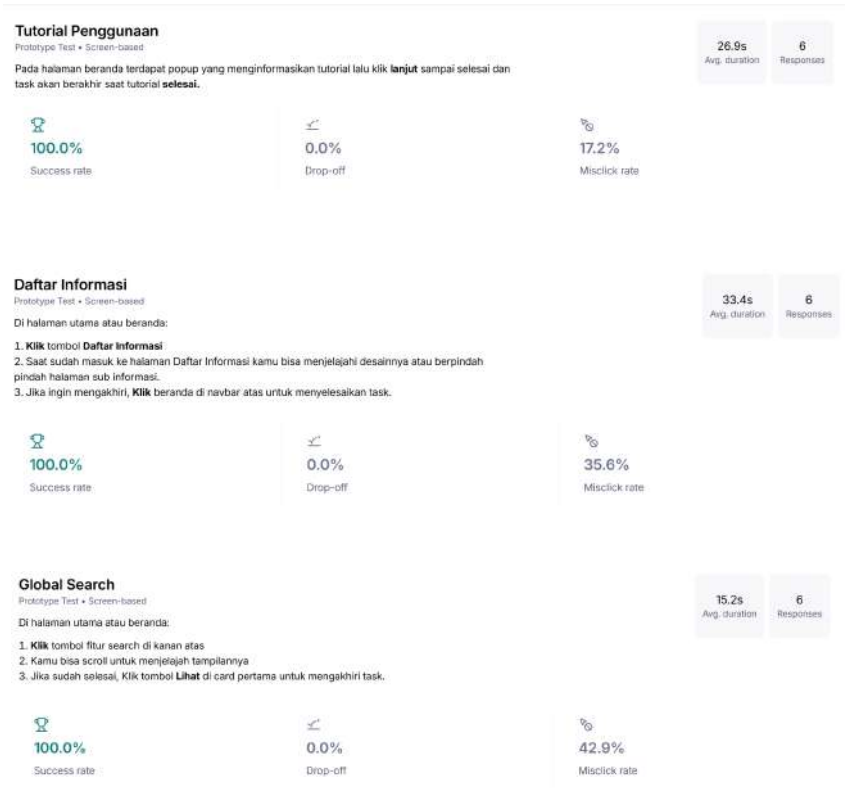
3.5 Testing

Tahap terakhir dalam siklus Design Thinking adalah Testing (pengujian) yang bertujuan untuk memvalidasi apakah solusi desain (prototype) yang diajukan dapat memecahkan masalah pengguna. Pengujian dilakukan melalui Usability Testing secara remote menggunakan platform Maze dengan 6 orang partisipan.

Berdasarkan hasil pengujian, purwarupa desain meraih skor Usability sebesar 71. Rincian pengujian pada tiap skenario adalah sebagai berikut:

- Misi 1 (Pencarian Berkas): Mencatatkan tingkat keberhasilan langsung (Direct Success) sebesar 85,7% dengan rata-rata waktu 11,7 detik. Melalui evaluasi Opinion Scale setelah tugas ini, pengguna memberikan skor rata-rata 8,3/10, yang menunjukkan kemudahan tinggi dalam menggunakan fitur pencarian berkas.
- Misi 2 (Panduan Pop-up Onboarding): Tingkat keberhasilan langsung mencapai 57,1% dengan waktu rata-rata 5,6 detik. Pengguna memberikan skor Opinion Scale sebesar 8,0/10 untuk kemudahan memahami panduan yang diberikan.
- Misi 3 (Penelusuran via Global Search): Skenario ini mencatatkan performa sempurna dengan Direct Success 100% dan misclick rate 0%. Pengguna memberikan skor kepuasan tertinggi pada Opinion Scale pasca-misi ini, yakni sebesar 9,7/10, menandakan fitur ini sangat intuitif.

Secara keseluruhan, rata-rata Opinion Scale dari seluruh rangkaian interaksi pengguna mencapai skor 8,7/10. Metrik ini membuktikan bahwa transformasi dari tampilan kaku menjadi Card Based Design dan penambahan fitur pencarian yang komprehensif telah berhasil meningkatkan aspek psikologis dan kemudahan penggunaan bagi masyarakat.



Gambar 4. Hasil analisis skor, heatmap, dan opinion scale pengujian menggunakan platform Maze

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa efektivitas website e-government sangat bergantung pada estetika visual (attractiveness) dan kemudahan interaksi. Berdasarkan evaluasi UEQ awal pada Website PPID Kabupaten Blora, ditemukan masalah utama berupa tampilan antarmuka yang dinilai kurang menarik oleh pengguna. Penerapan metode Design Thinking berhasil menghasilkan solusi desain berupa prototipe High-Fidelity yang mengintegrasikan fitur Card Based Design, Smart Search, dan Global Search. Hasil pengujian menggunakan platform Maze menunjukkan efektivitas desain tersebut dengan skor usability 71 dan rata-rata kepuasan subjektif (Opinion Scale) mencapai 8,7 dari 10. Fitur Global Search terbukti menjadi elemen paling intuitif dengan tingkat keberhasilan absolut (100%) dan skor kepuasan tertinggi (9,7/10).

4.2 Saran

Berdasarkan hasil rancangan dan evaluasi yang telah dilakukan, penelitian ini merumuskan saran strategis guna keberlanjutan pengembangan platform:

- Purwarupa High-Fidelity ini disarankan untuk segera ditranslasikan ke dalam tahap pengembangan kode (coding) oleh tim teknis agar masyarakat Kabupaten Blora dapat segera memanfaatkan peningkatan kemudahan akses informasi ini secara nyata.
- Diharapkan instansi pemerintah dapat mengadopsi Design System yang telah dibangun dalam penelitian ini sebagai pedoman visual untuk modul-modul layanan publik lainnya, guna menciptakan konsistensi pengalaman pengguna di seluruh ekosistem digital daerah.
- Untuk pengembangan ke depan, disarankan untuk mengintegrasikan fitur aksesibilitas yang lebih luas, seperti optimasi pembaca layar (screen reader) dan kontrol suara, guna menjamin hak keterbukaan informasi bagi seluruh lapisan masyarakat tanpa terkecuali.

5. DAFTAR RUJUKAN

[1] Pemerintah Republik Indonesia, 2008. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik. Jakarta: Sekretariat Negara.

[2] Sari, K. and Oktaviani, N., 2025. Perancangan UI/UX Untuk Sistem Informasi Pelayanan Publik Di Kecamatan Air Kumbang Menggunakan Metode Design Thinking. Nusantara Journal of Multidisciplinary Science, 2 (6), pp.1444–1456.

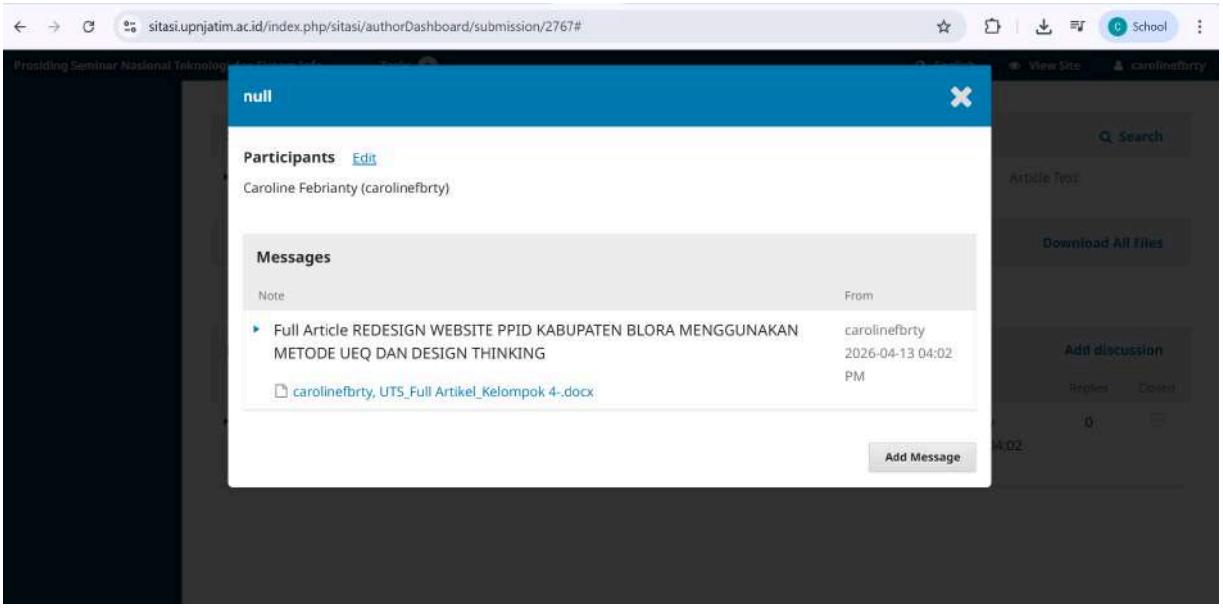
[3] Razi, A.A., Mutiaz, I.R. and Setiawan, P., 2018. Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia), 3 (2), pp.75-93.

[4] Putra, A.P.Y., Maesaroh, S.S. and Ridlo, M.D.A., 2025. Evaluasi dan Perbaikan UI/UX Menggunakan UEQ dan Lean UX pada Aplikasi Livin' by Mandiri. Jurnal Minfo Polgan, 14 (1).

[5] Shirvanadi, E. and Idris, M., 2021. Perancangan Ulang UI/UX Website E-Learning Menggunakan Metode Design Thinking. Automata: Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika, 2 (2).

[6] Laksono, M.Q., Kusumawardani, S.S. and Ferdiana, R., 2019. Evaluating User Experience on E-learning using the User Experience Questionnaire (UEQ). Prosiding Conrist, pp.18–24.

[7] Taufik, M. and Resmi, M.G., 2022. UI/UX Aplikasi BUMDES Sukatani Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. Jurnal Teknologi Informasi, 4 (3), pp.231-236.


sitasi.upnjatim.ac.id/index.php/sitasi/authorDashboard/submission/2767#
null
Participants Edit
Caroline Febrianty (carolinefbrty)
Messages
Note
From
Full Article REDESIGN WEBSITE PPID KABUPATEN BLORA MENGGUNAKAN METODE UEQ DAN DESIGN THINKING
carolinefbrty
2026-04-13 04:02 PM
carolinefbrty, UTS_Full Artikel_Kelompok 4-.docx
Add Message