REDESIGN USER INTERFACE WEBSITE DESA GEMBONGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERDASARKAN HASIL USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

REDESIGN OF THE GEMBONGAN VILLAGE WEBSITE USER INTERFACE USING THE DESIGN THINKING METHOD BASED ON THE RESULTS OF THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Zaky Dextra Daufa[1*], Dirga Firmansyah[2], Ahmad Rafasyah Ramadhan[3], Reisa Permatasari[4], Prasasti Karunia Farista Ananto[5]

*E-mail: 23082010075@student.upnjatim.ac.id, 23082010207@student.upnjatim.ac.id, 23082010226@student.upnjatim.ac.id

[1,2,3]Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi serta perancangan ulang antarmuka website Desa Gembongan guna meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Design Thinking yang terdiri dari tahapan empathize, define, ideate, dan prototyping. Pada tahap empathize dilakukan pengumpulan data menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) yang disebarkan kepada 42 responden yang pernah menggunakan website tersebut. Hasil analisis UEQ menunjukkan nilai pada beberapa skala pengalaman pengguna, yaitu Attractiveness (±1.18), Perspicuity (±0.95), Efficiency (±1.02), Dependability (±0.84), Stimulation (±1.32), dan Novelty (±0.67). Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar aspek berada pada kategori evaluasi positif, namun masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan terutama pada kejelasan informasi dan inovasi tampilan. Berdasarkan hasil analisis tersebut dilakukan proses redesign antarmuka website melalui pembuatan prototype yang lebih modern, terstruktur, dan mudah digunakan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi pada website desa secara lebih efektif dan efisien.

Kata kunci: *UI/UX, Design Thinking, UEQ, Redesign Website, Website Desa*

Abstract

This study aims to evaluate and redesign the Gembongan Village website interface in order to improve the quality of user experience. The method used in this research is the Design Thinking approach, which consists of the stages of empathize, define, ideate, and prototyping. In the empathize stage, data were collected using the User Experience Questionnaire (UEQ) distributed to 42 respondents who had previously used the website. The results of the UEQ analysis show scores on several user experience scales, namely Attractiveness (±1.18), Perspicuity (±0.95), Efficiency (±1.02), Dependability (±0.84), Stimulation (±1.32), and Novelty

(±0.67). These results indicate that most aspects fall into the positive evaluation category; however, several aspects still need improvement, particularly in terms of information clarity and interface innovation. Based on these findings, a redesign of the website interface was carried out by developing a more modern, structured, and user-friendly prototype. This study is expected to enhance user experience in accessing information on village websites more effectively and efficiently.

Keywords: *UI/UX, Design Thinking, UEQ, Website Redesign, Village Website*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini mendorong berbagai instansi, termasuk pemerintah desa, untuk memanfaatkan media digital sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah melalui website desa yang berfungsi sebagai media publikasi informasi, layanan administrasi, serta sarana komunikasi antara pemerintah desa dan masyarakat. Melalui website desa, masyarakat diharapkan dapat memperoleh informasi dengan lebih cepat, mudah, dan transparan.

Namun dalam praktiknya, tidak semua website desa mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik. Tampilan antarmuka yang kurang menarik, navigasi yang kurang jelas, serta penyusunan informasi yang kurang terstruktur dapat menyebabkan pengguna kesulitan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi tingkat kenyamanan pengguna saat mengakses website dan pada akhirnya menurunkan efektivitas penggunaan website sebagai media informasi.

Untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna terhadap website yang digunakan sebagai objek penelitian, dilakukan evaluasi menggunakan metode **User Experience Questionnaire (UEQ)**. Metode ini digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna berdasarkan beberapa aspek utama seperti daya tarik (attractiveness), kejelasan (perspicuity), efisiensi (efficiency), ketepatan (dependability), stimulasi (stimulation), dan kebaruan (novelty). Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner UEQ yang diperoleh dari responden, ditemukan bahwa beberapa aspek pengalaman pengguna masih belum mencapai kategori optimal sehingga menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan perbaikan pada desain antarmuka website.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan proses desain atau perancangan ulang tampilan website agar dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Proses perancangan dilakukan menggunakan pendekatan **Design Thinking**, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu empathize, define, ideate, dan prototyping. Melalui pendekatan ini, proses perancangan difokuskan pada kebutuhan pengguna sehingga diharapkan dapat menghasilkan desain antarmuka yang lebih mudah digunakan, lebih menarik secara visual, serta mampu meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi pada website.

Oleh karena itu, diperlukan evaluasi dan perbaikan antarmuka berbasis pengguna (*user-centered design*) untuk meningkatkan efektivitas website sebagai media informasi [6].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan tahapan sistematis yang dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian secara terstruktur dan terarah. Pada penelitian ini digunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai metode utama dalam proses perancangan ulang antarmuka website. Selain itu, evaluasi pengalaman pengguna dilakukan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kualitas antarmuka website [1], [2].

Pendekatan *Design Thinking* dipilih karena berorientasi pada pengguna (*user-centered*), sehingga mampu menghasilkan solusi desain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [3]. Metode ini terdiri dari beberapa tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, dan *prototyping*.

Pada tahap *empathize*, dilakukan pengumpulan data untuk memahami kebutuhan dan pengalaman pengguna. Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan utama berdasarkan data yang telah diperoleh. Selanjutnya, pada tahap *ideate* dilakukan pengembangan berbagai alternatif solusi desain. Tahap terakhir yaitu *prototyping*, dilakukan dengan membuat rancangan desain baru sebagai solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi [3].

2.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dilakukan secara sistematis untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Proses penelitian dimulai dengan tahap pengumpulan data menggunakan kuesioner UEQ kepada responden yang pernah mengakses website yang menjadi objek penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna terhadap website tersebut.

Tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

1. **Empathize**
   Tahap ini bertujuan untuk memahami pengalaman serta kebutuhan pengguna dalam menggunakan website. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner UEQ kepada responden.

2. **Define**
   Tahap define dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dialami oleh pengguna berdasarkan hasil analisis data kuesioner.

3. **Ideate**
   Tahap ideate merupakan proses menghasilkan berbagai ide solusi untuk memperbaiki tampilan dan struktur navigasi website agar lebih mudah digunakan oleh pengguna.

4. **Prototyping**
   Tahap prototyping dilakukan dengan membuat rancangan desain ulang tampilan website dalam bentuk prototype menggunakan tools desain.

2.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuesioner dengan instrumen User Experience Questionnaire (UEQ). Kuesioner ini digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap website berdasarkan beberapa aspek pengalaman pengguna, yaitu attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty.

Kuesioner disebarkan kepada responden yang pernah mengakses website yang menjadi objek penelitian. Data yang diperoleh dari hasil kuesioner kemudian diolah dan dianalisis untuk mengetahui tingkat pengalaman pengguna terhadap website tersebut.

2.3 Analisis Data

Data yang diperoleh dari kuesioner UEQ diolah dengan menghitung nilai rata-rata pada setiap skala pengalaman pengguna. Setiap item dalam UEQ dikelompokkan ke dalam enam aspek utama, yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* [1].

Rentang Nilai	Kategori
> 0.8	Baik
0.5 – 0.8	Cukup Baik
< 0.5	Kurang

Tabel 1. *Kategori penilaian*

Nilai rata-rata tersebut kemudian dianalisis menggunakan kategori evaluasi untuk menentukan tingkat kualitas pengalaman pengguna. Kategori penilaian dibagi menjadi tiga, yaitu: nilai di atas 0,8 termasuk kategori **baik**, nilai antara 0,5 hingga 0,8 termasuk kategori **cukup baik**, dan nilai di bawah 0,5 termasuk kategori **kurang** [2].

Melalui analisis ini, dapat diidentifikasi aspek yang perlu dipertahankan maupun ditingkatkan, sehingga menjadi dasar dalam proses perancangan ulang antarmuka website [7].

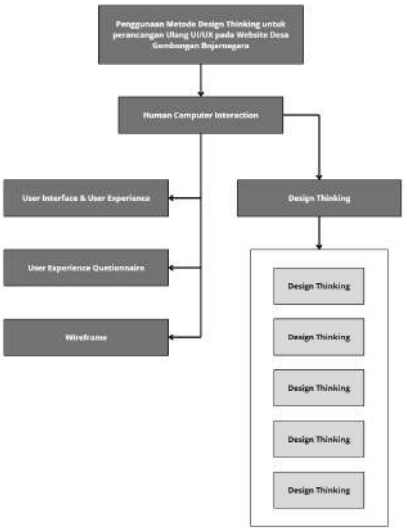
2.4 Perancangan Prototype

Tahap perancangan prototype dilakukan setelah proses analisis permasalahan selesai dilakukan. Pada tahap ini dibuat rancangan tampilan website yang baru dengan memperbaiki struktur navigasi, tata letak informasi, serta tampilan visual agar lebih menarik dan mudah digunakan oleh pengguna.

Prototype desain dibuat menggunakan tools desain sehingga dapat memberikan gambaran tampilan website yang baru sebelum dilakukan proses pengembangan lebih lanjut.

2.5 Pustaka

Kerangka teori penelitian ini berfokus pada perancangan ulang UI/UX pada website Desa Gembongan Banjarnegara dengan pendekatan *Human Computer Interaction (HCI)* sebagai dasar interaksi antara pengguna dan sistem [6].



Gambar 1. *Kerangka Teori*

Komponen utama yang digunakan meliputi *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* untuk menentukan kualitas tampilan dan pengalaman pengguna [4], [5]. Evaluasi pengalaman pengguna dilakukan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* [1].

Proses perancangan dilakukan dengan metode *Design Thinking* melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* untuk menghasilkan desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna [3].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan menjelaskan hasil evaluasi pengalaman pengguna terhadap website yang menjadi objek penelitian serta proses perancangan ulang tampilan website berdasarkan metode Design Thinking. Evaluasi pengalaman pengguna dilakukan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap kualitas antarmuka website.

Hasil evaluasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam melakukan proses redesign tampilan website agar dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi.

3.1 Tahap Empathize

Berdasarkan hasil analisis kuesioner yang telah dilakukan, diperoleh data mengenai tingkat pengalaman pengguna terhadap website yang menjadi objek penelitian. Data tersebut kemudian diolah untuk mendapatkan nilai rata-rata pada setiap aspek User Experience Questionnaire (UEQ) sehingga dapat diketahui tingkat kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Kuesioner UEQ digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna berdasarkan beberapa aspek yaitu attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty. Data yang diperoleh dari responden kemudian diolah menggunakan tools analisis UEQ untuk mengetahui nilai rata-rata dari setiap aspek pengalaman pengguna.

Berdasarkan hasil analisis kuesioner yang telah dilakukan, diperoleh informasi mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap tampilan dan fungsi website yang digunakan sebagai objek penelitian. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa beberapa aspek pengalaman pengguna masih perlu ditingkatkan, terutama pada aspek tampilan visual serta kemudahan navigasi.

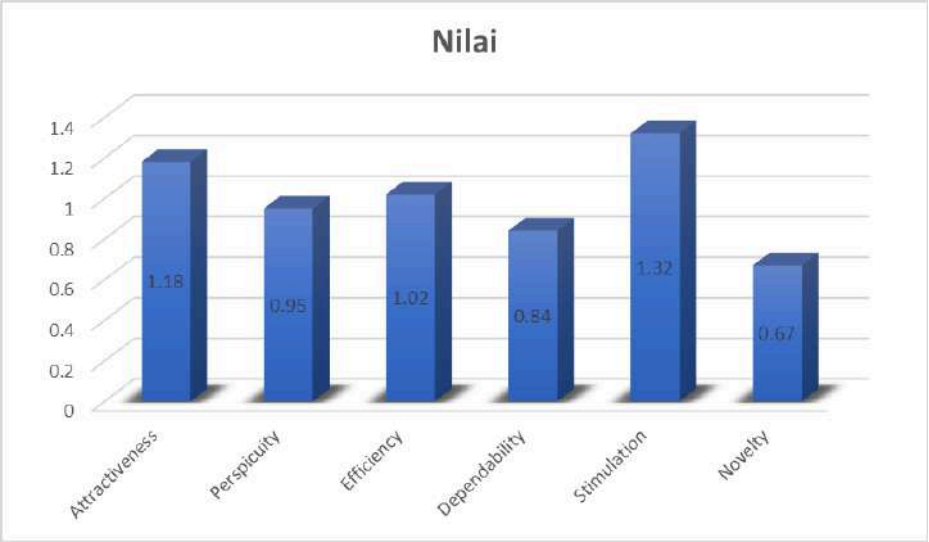
NO	Aspek UEQ	Nilai Rata-rata	Kategori
1	Attractiveness	1.18	Baik
2	Perspicuity	0.95	Cukup Baik
3	Efficiency	1.02	Baik
4	Dependability	0.84	Cukup Baik
5	Stimulation	1.32	Baik
6	Novelty	0.67	Cukup Baik

Tabel 2. *Hasil UEQ sebelum Redesign*

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa aspek stimulation memiliki nilai tertinggi yaitu sebesar 1.32 yang menunjukkan bahwa website mampu memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi pengguna. Sementara itu, aspek novelty memiliki nilai terendah yaitu sebesar 0.67 yang menunjukkan bahwa tampilan website masih kurang inovatif dan perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut.

Rendahnya nilai *perspicuity* mengindikasikan bahwa pengguna masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan alur penggunaan website. Hal ini berkaitan dengan kurangnya kejelasan navigasi dan penyusunan informasi. Sementara itu, nilai *dependability* yang belum optimal menunjukkan bahwa pengguna belum sepenuhnya merasa yakin atau nyaman saat menggunakan website [6].

Selain itu, rendahnya nilai *novelty* menunjukkan bahwa tampilan website masih kurang inovatif dan belum mengikuti tren desain modern, sehingga perlu dilakukan perbaikan dari sisi visual dan pengalaman interaksi pengguna [5].



Gambar 2. *Diagram UEQ sebelum Redesign*

3.2 Tahap Define

Tahap define merupakan tahap untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dialami oleh pengguna berdasarkan hasil analisis pada tahap empathize. Pada tahap ini dilakukan interpretasi terhadap data hasil User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengetahui aspek pengalaman pengguna yang masih memiliki nilai rendah dan memerlukan perbaikan.

Berdasarkan hasil analisis UEQ pada tahap sebelumnya, diketahui bahwa beberapa aspek seperti perspicuity, dependability, dan novelty memiliki nilai yang relatif lebih rendah dibandingkan aspek lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna masih mengalami kendala dalam memahami alur penggunaan website, kejelasan sistem navigasi, serta kurangnya inovasi pada tampilan antarmuka.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama yang terdapat pada website, antara lain:

1. Tampilan antarmuka website yang kurang menarik dan belum mengikuti desain modern.
2. Struktur navigasi yang kurang jelas sehingga menyulitkan pengguna dalam menemukan informasi.
3. Penyajian informasi yang kurang terorganisir dengan baik.
4. Kurangnya inovasi dalam desain tampilan website.

5. Alur penggunaan website yang belum cukup mudah dipahami oleh pengguna.

Permasalahan-permasalahan tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar dalam proses pengembangan solusi desain pada tahap ideate, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan.



Gambar 3. *User persona 1*



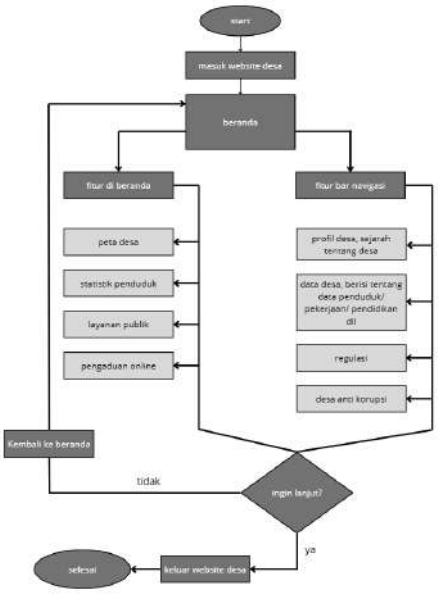
Gambar 4. *User persona 2*

3.3 Tahap Ideate

Tahap ideate merupakan proses pengembangan ide solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan proses brainstorming untuk menghasilkan berbagai konsep desain yang dapat meningkatkan kualitas tampilan serta kemudahan penggunaan website.

Beberapa solusi desain yang dihasilkan pada tahap ini antara lain memperbaiki tata letak halaman utama website agar lebih terstruktur, menambahkan navigasi menu yang lebih jelas, serta memperbarui tampilan visual agar terlihat lebih modern dan menarik. Selain itu, penyajian informasi pada website juga disusun kembali agar lebih mudah dipahami oleh pengguna.

Ide-ide solusi yang dihasilkan kemudian dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan prototype desain pada tahap prototyping.



Gambar 5. *user flow*

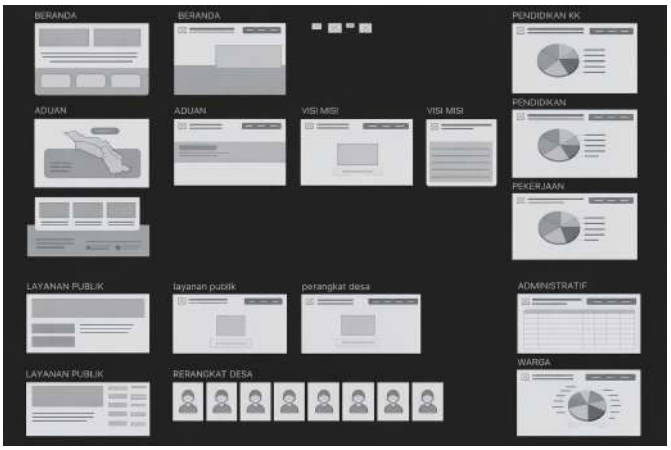
3.4 Tahap Prototyping

Tahap prototyping merupakan tahap pembuatan rancangan desain baru berdasarkan solusi yang telah dihasilkan pada tahap ideate. Pada tahap ini dibuat prototype tampilan website yang baru menggunakan tools desain sehingga dapat memberikan gambaran visual mengenai hasil redesign yang diusulkan.

Prototype yang dibuat menampilkan tampilan website yang lebih modern dengan struktur navigasi yang lebih jelas serta tata letak informasi yang lebih terorganisir. Perubahan desain ini diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi pada website.

a. *Low-Fidelity*

Low fidelity (wireframe) merupakan tahap awal dalam perancangan antarmuka yang berfokus pada penyusunan struktur dan tata letak halaman tanpa memperhatikan aspek visual secara detail.

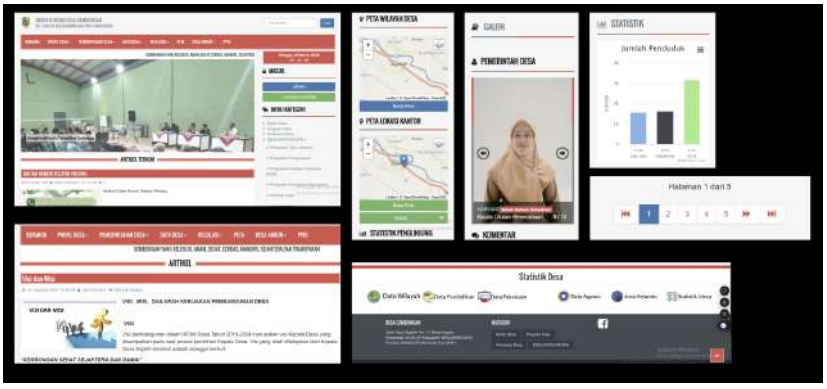


Gambar 6. *Low-Fidelity*

Pada tahap ini, setiap halaman seperti Beranda, Aduan, Visi Misi, Layanan Publik, hingga data pendidikan dan administrasi hanya direpresentasikan dalam bentuk sederhana berupa blok, garis, dan placeholder. Tujuannya adalah untuk memastikan alur navigasi, penempatan elemen, serta struktur informasi sudah tersusun dengan jelas dan logis sebelum masuk ke tahap desain yang lebih kompleks.

b. High-Fidelity

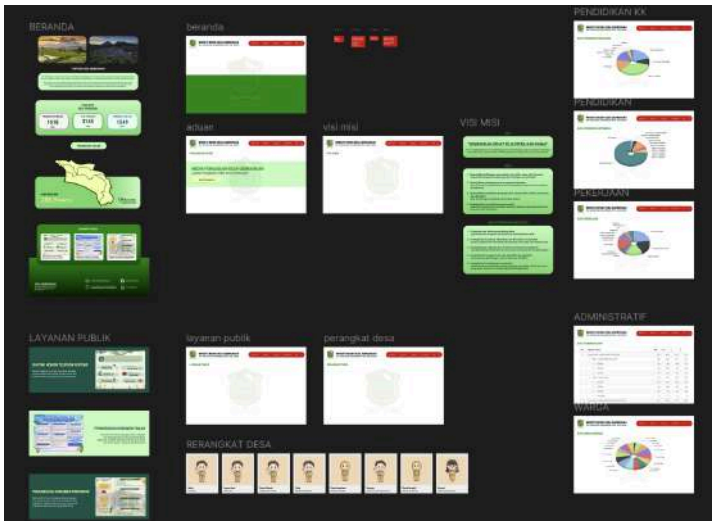
1. Sebelum Redesign



Gambar 7. *High-fidelity sebelum redesign*

High fidelity sebelum redesign, tampilan cenderung padat dengan penempatan berbagai elemen dalam satu halaman tanpa hirarki yang jelas, sehingga informasi sulit dipahami secara cepat. Selain itu, konsistensi layout dan pemanfaatan ruang masih kurang optimal, serta elemen visual seperti grafik dan navigasi belum tersaji secara menarik dan intuitif.

2. Sesudah Redesign



Gambar 8. *High-Fidelity sesudah redesign*

High fidelity setelah redesign, tampilan menjadi lebih terstruktur, rapi, dan terorganisir. Halaman beranda disesuaikan dengan konten utama seperti profil desa, peta wilayah, dan layanan publik sehingga informasi lebih relevan dan tidak berlebihan. Navigasi juga disusun lebih sistematis melalui pembagian menu seperti profil desa, perangkat desa, dan data desa, sehingga informasi tidak saling tumpang tindih atau menumpuk di beranda.

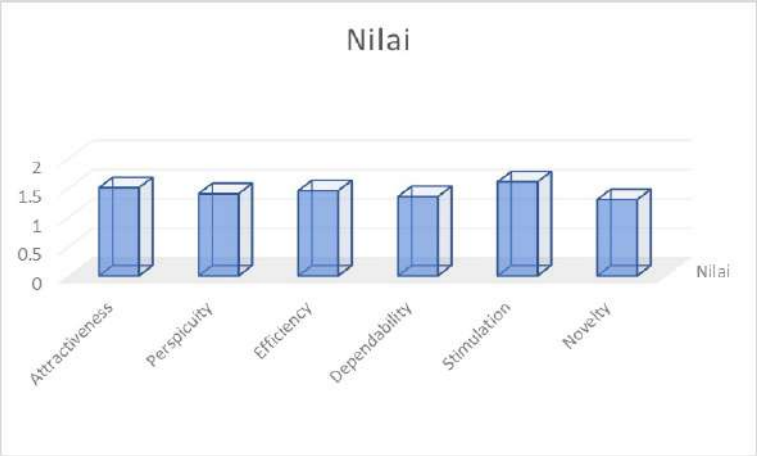
Selain itu, penggunaan ruang yang proporsional, hierarki informasi yang jelas, serta konsistensi visual membuat tampilan lebih mudah dipahami, menarik, dan nyaman digunakan.

3.5 Tahapan Testing

Pada tahap ini, dilakukan pengujian ulang dengan menerapkan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Kuesioner diberikan kepada warga desa gembongan secara online. Dengan jumlah responden yang kami peroleh adalah 46 orang, kami memberikan form kuesioner dengan rancangan website terbaru yang telah kami buat dengan figma sebagai acuan kepada warga terkait dengan rancangan website desa yang baru. ini dilakukan guna menilai seberapa praktis dan puas mereka dengan website desa Gembongan tersebut.

No	Aspek UEQ	Nilai Rata-Rata	Kategori
1.	Attractiveness	1.50	Baik
2.	Perspicuity	1.40	Baik
3.	Efficiency	1.45	Baik
4.	Dependability	1.35	Baik
5.	Stimulation	1.60	Baik
6.	Novelty	1.30	Baik

Tabel 3. *Hasil UEQ sesudah Redesign*



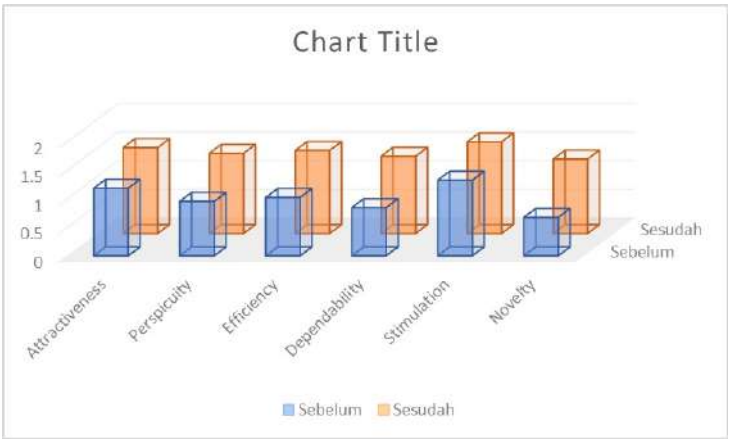
Gambar 9. *Diagram UEQ sesudah Redesign*

Hasil evaluasi UEQ setelah redesign menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh aspek, dengan semua aspek berada dalam kategori baik. Nilai Attractiveness (1,50) dan Perspicuity (1,40) menunjukkan tampilan yang lebih menarik serta kemudahan pemahaman. Efficiency (1,45) dan Dependability (1,35) menandakan peningkatan efisiensi penggunaan dan kepercayaan pengguna. Stimulation memperoleh nilai tertinggi (1,60), menunjukkan pengalaman yang lebih menyenangkan, sementara Novelty (1,30) mencerminkan desain yang lebih inovatif. Secara keseluruhan, redesign berhasil meningkatkan kualitas user experience secara menyeluruh.

Peningkatan pada aspek *attractiveness* dan *stimulation* menunjukkan bahwa desain baru lebih menarik dan mampu memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan. Sementara itu, peningkatan pada *perspicuity* dan *efficiency* menunjukkan bahwa pengguna lebih mudah memahami alur penggunaan serta lebih efisien dalam mengakses informasi [1].

3.6 Perbandingan Hasil Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan perbandingan hasil evaluasi dari kedua kuesioner untuk menganalisis perubahan pengalaman pengguna sebelum dan sesudah proses *redesign*. Perbandingan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perbaikan desain yang dilakukan mampu meningkatkan kualitas *user experience*.



Gambar 10. *Diagram Perbandingan hasil UEQ*

Secara umum, seluruh aspek UEQ mengalami peningkatan setelah dilakukan *redesign*, baik dari segi nilai rata-rata maupun kategori penilaian. Nilai *Attractiveness* meningkat dari 1.18 menjadi 1.50, *Perspicuity* dari 0.95 menjadi 1.40, *Efficiency* dari 1.02 menjadi 1.45, *Dependability* dari 0.84 menjadi 1.35, *Stimulation* dari 1.32 menjadi 1.60, serta *Novelty* dari 0.67 menjadi 1.30.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa antarmuka website yang telah dirancang ulang mampu memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna, baik dari segi daya tarik visual, kemudahan pemahaman, efisiensi penggunaan, maupun inovasi desain. Selain itu, aspek yang sebelumnya berada pada kategori cukup baik berhasil meningkat menjadi kategori baik, yang menandakan adanya perbaikan signifikan pada kualitas interaksi pengguna dengan sistem.

Hasil ini juga menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Design Thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna efektif dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh [3], [7]. Dengan demikian, proses *redesign* yang dilakukan tidak hanya memperbaiki tampilan visual, tetapi juga meningkatkan aspek usability dan kepuasan pengguna terhadap website [1].

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa evaluasi menggunakan metode UEQ berhasil mengidentifikasi permasalahan utama pada antarmuka website, terutama pada aspek kejelasan, navigasi, dan inovasi desain [1], [2].

Penerapan metode *Design Thinking* dalam proses redesign terbukti efektif dalam menghasilkan solusi desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, karena pendekatan ini berfokus pada pengalaman dan kebutuhan pengguna secara langsung [3].

Hasil pengujian setelah redesign menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek pengalaman pengguna, yang menandakan bahwa desain baru lebih menarik, mudah dipahami, efisien, serta memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan [7].

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengguna (*user-centered design*) sangat penting dalam pengembangan antarmuka website, khususnya untuk meningkatkan kualitas layanan informasi pada website desa [6].

5. DAFTAR RUJUKAN

[1] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S)," International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence, vol. 4, no. 6, pp. 103–108, 2017.
[2] M. Schrepp, "User Experience Questionnaire Handbook," 2019. [Online]. Available: https://www.ueq-online.org
[3] T. Brown, "Design Thinking," Harvard Business Review, vol. 86, no. 6, pp. 84–92, 2008.
[4] D. Norman, "The Design of Everyday Things," Revised Edition, Basic Books, 2013.
[5] J. J. Garrett, "The Elements of User Experience," New Riders, 2011.
[6] ISO 9241-210, "Human-centred design for interactive systems," International Organization for Standardization, 2010.
[7] A. Hinderks, M. Schrepp, F. J. Domínguez Mayo, M. J. Escalona, and J. Thomaschewski, "Developing a UX KPI based on the User Experience Questionnaire," Computer Standards & Interfaces, vol. 65, pp. 38–44, 2019.
[8] R. S. Pressman, "Software Engineering: A Practitioner’s Approach," McGraw-Hill, 2014.