

Perancangan UI/UX Aplikasi Kliping Berita Koran Digital Berbasis Web Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Diskominfo Provinsi Jambi

UI/UX Design of Web-Based Digital Newspaper Clipping Application Using Design Thinking Method at Diskominfo Jambi Province

Kanaya^{*,1}, Rizqa Raaiqa Bintana², Mohamad Ilhami³, Agung Prayugo⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi, Indonesia

*Penulis Korespondensi

Email: kanayanvt@gmail.com

Abstrak. Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jambi masih melakukan proses monitoring berita koran secara manual sehingga menyebabkan pekerjaan kurang efisien, berisiko terjadi kesalahan input, dan menyulitkan pencarian arsip berita. Penelitian ini bertujuan merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi monitoring berita koran digital berbasis *website* menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri atas tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Evaluasi dilakukan menggunakan Maze dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang melibatkan 20 responden. Pada Maze Testing, responden diminta menyelesaikan 7 task untuk peran pegawai dan 4 task untuk peran kepala seksi untuk mengukur tingkat keberhasilan penyelesaian tugas (*completion rate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan sistem mampu mendukung pengelolaan berita, penyimpanan arsip, dan penyusunan laporan secara terstruktur. Pengujian Maze menghasilkan *completion rate* sebesar 93% pada pegawai dan 100% pada kepala seksi, sedangkan hasil UEQ menunjukkan seluruh dimensi memperoleh kategori *Excellent*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rancangan aplikasi memiliki tingkat *usability* yang baik serta mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif sesuai kebutuhan pengguna.

Kata Kunci : UI/UX, *Design Thinking*, Kliping Berita Digital, *Usability Testing*, *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Abstract. The Communication and Informatics Office of Jambi Province still conducts newspaper monitoring activities manually, resulting in inefficient work processes, a higher risk of data entry errors, and difficulties in retrieving archived news. This study aims to design the *User Interface* (UI) and *User Experience* (UX) of a web-based digital newspaper monitoring application using the *Design Thinking* method, which consists of the *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test* stages. The design was evaluated using Maze Testing and the *User Experience Questionnaire* (UEQ), involving 20 respondents. In Maze Testing, respondents were asked to complete 7 tasks for staff users and 4 tasks for section heads to measure task completion rates. The results indicate that the proposed design supports news management, archive storage, and report generation in a more structured manner. Maze Testing achieved completion rates of 93% for staff and 100% for section heads, while the UEQ results showed that all dimensions were rated *Excellent*. These findings indicate that the proposed application has a good level of *usability* and provides a positive user experience that aligns with user needs.

Keywords: UI/UX, *Design Thinking*, Digital News Clipping, *Usability Testing*, *User Experience Questionnaire* (UEQ)

1. Pendahuluan

Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Provinsi Jambi, khususnya Bidang Komunikasi Publik, memiliki peran penting dalam melaksanakan kegiatan media monitoring terhadap berbagai pemberitaan yang terbit di media massa, terutama koran. Kegiatan ini bertujuan untuk memantau perkembangan opini publik, menganalisis sentimen pemberitaan, serta menyediakan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan evaluasi kinerja pemerintah daerah. Seiring meningkatnya kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat, pengelolaan data hasil monitoring berita menjadi aspek yang perlu diperhatikan agar dapat mendukung efektivitas kerja organisasi (Javan & Primadini, 2021). Pemanfaatan teknologi informasi dalam administrasi publik telah terbukti mampu meningkatkan efisiensi kerja dan mengurangi kesalahan dalam pengelolaan data pemerintahan (Dewi et al., 2024). Selain itu, penerapan sistem pemerintahan berbasis elektronik juga mendukung penyediaan layanan yang lebih terintegrasi dan transparan kepada masyarakat (Rusdy & Flambonita, 2023).

Namun, proses kliping berita koran yang berjalan saat ini masih dilakukan secara manual. Pegawai harus memindai berita dari koran fisik, memasukkan informasi berita ke dalam dokumen *Microsoft Word*, kemudian menyusun laporan harian, mingguan, bulanan dan tahunan secara manual sebelum diserahkan kepada pihak terkait. Selain memerlukan waktu yang cukup lama, proses tersebut juga berisiko menimbulkan kesalahan input, kehilangan data, serta kesulitan dalam pencarian kembali arsip berita yang telah tersimpan. Kondisi ini menyebabkan pengelolaan informasi menjadi kurang efektif dan kurang mampu mendukung kebutuhan akses informasi yang cepat.

Selain itu, pengelompokan berita, dan penyusunan laporan yang masih dilakukan secara manual menambah beban kerja pegawai karena harus melakukan pengecekan berulang terhadap data yang telah dikumpulkan. Tidak tersedianya sistem yang mampu mengintegrasikan proses pengelolaan berita juga menyebabkan arsip berita sulit ditelusuri kembali ketika dibutuhkan. Situasi ini tidak hanya menghambat efisiensi pekerjaan, tetapi juga berpotensi mengurangi kualitas pengelolaan informasi yang digunakan sebagai dasar pemantauan isu publik dan evaluasi kinerja pemerintah daerah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah aplikasi kliping berita koran digital berbasis *website* yang mampu mengintegrasikan proses pengelompokan, penyimpanan, dan pelaporan berita dalam satu platform. Sistem ini diharapkan dapat membantu pegawai dalam mengelola data berita secara lebih terstruktur, mempercepat proses pencarian arsip, serta memudahkan penyusunan laporan yang dibutuhkan. Selain memperhatikan aspek fungsionalitas, perancangan aplikasi juga perlu memperhatikan kemudahan penggunaan dan kenyamanan pengguna agar sistem dapat dimanfaatkan secara optimal oleh seluruh pengguna. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa desain UI/UX yang tepat dapat meningkatkan efektivitas sistem dan kepuasan pengguna dalam lingkungan pemerintahan digital (Kurnia et al., 2025).

Beberapa penelitian terdahulu telah menerapkan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX sistem layanan publik. Penelitian (Kurnia et al., 2025) menunjukkan bahwa desain UI/UX yang tepat dapat meningkatkan efektivitas sistem dan kepuasan pengguna, sementara (Azizah et al., 2025) dan (Nurrohmah & Andrian, 2023) menunjukkan bahwa *Design Thinking* mampu menghasilkan desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada layanan administrasi publik dan

belum membahas sistem monitoring berita sebagai bagian dari aktivitas komunikasi publik pemerintah daerah.

Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu hanya menggunakan satu metode evaluasi usability, seperti SUS atau usability testing konvensional, sehingga belum banyak penelitian yang mengombinasikan evaluasi berbasis tugas menggunakan Maze dengan evaluasi pengalaman pengguna menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Padahal kombinasi kedua metode tersebut dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai aspek effectiveness, efficiency, dan satisfaction pengguna.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan merancang UI/UX aplikasi klipring berita koran digital berbasis *website* pada lingkungan pemerintah daerah menggunakan metode *Design Thinking* serta mengevaluasi usability rancangan yang dihasilkan menggunakan Maze Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ).

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan rancangan UI/UX aplikasi klipring berita koran digital yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna di lingkungan pemerintahan daerah, serta penerapan kombinasi Maze Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) sebagai pendekatan evaluasi *usability* yang mengintegrasikan pengukuran keberhasilan penyelesaian tugas dan pengalaman pengguna. Pendekatan ini memberikan evaluasi yang lebih komprehensif dibandingkan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya menggunakan satu metode pengujian *usability*.

Pada proses perancangan aplikasi ini digunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Farhan & Muhammad Arifin, 2024). Metode ini dipilih karena berorientasi pada pengguna serta mampu membantu perancang memahami kebutuhan, permasalahan, dan harapan pengguna secara mendalam (Rachman & Sutopo, 2023). Melalui setiap tahapan yang dilakukan, pengguna dilibatkan secara aktif untuk memberikan masukan sehingga solusi yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan kerja di lingkungan Diskominfo Provinsi Jambi.

Pengujian rancangan dilakukan menggunakan Maze Testing untuk mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas yang diberikan serta *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna terhadap rancangan yang dihasilkan. Dengan demikian, hasil perancangan tidak hanya berfokus pada kebutuhan fungsional, tetapi juga pada kualitas pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi klipring berita koran digital berbasis *website*.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dalam perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Aplikasi Kliping Berita Koran Digital Berbasis *Website* di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jambi. *Design Thinking* merupakan metode yang berpusat pada pengguna (*human-centered*) untuk menghasilkan solusi yang inovatif sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode ini terdiri dari lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Rachman & Sutopo, 2023).

2.1 Empathize

Tahapan ini dilakukan melalui observasi dan wawancara mendalam kepada pengguna sistem, yaitu Pegawai Bidang Komunikasi Publik dan Kepala Seksi Opini dan Aspirasi Publik. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria berusia 40–50 tahun, berdomisili di Kota Jambi, terlibat langsung dalam kegiatan monitoring berita, serta

aktif menggunakan teknologi dan aplikasi berbasis *website*. Tujuannya untuk memahami kebutuhan, kendala, serta proses kerja pengguna dalam kegiatan monitoring berita koran. Hasil wawancara didokumentasikan menggunakan *Empathy Map* yang terdiri dari aspek *says*, *thinks*, *does*, dan *feels* untuk menggambarkan pengalaman serta kebutuhan pengguna secara lebih mendalam (Dwi et al., 2025).

2.2 Define

Pada tahap *define*, data yang diperoleh pada tahap *empathize* dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dialami pengguna. Pada tahap ini dibuat *pain point*, *How Might We*, dan *user persona* sebagai dasar dalam menentukan kebutuhan pengguna dan solusi yang akan dikembangkan (Sekali et al., 2023). *User persona* digunakan untuk menggambarkan karakteristik, kebutuhan, tujuan, serta permasalahan pengguna sehingga rancangan yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna (Nugraheni et al., 2021)

2.3 Ideate

Tahap *ideate* dilakukan dengan merumuskan solusi berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi. Hasil dari tahap ini berupa *information architecture*, *user flow*, *use case* dan *wireframe* yang digunakan sebagai dasar dalam perancangan *prototype* aplikasi (Sari et al., 2020).

2.4 Prototype

Tahapan *prototype* mengimplementasikan solusi yang telah dirancang pada tahap *ideate* ke dalam bentuk *high-fidelity prototype* menggunakan aplikasi Figma. *Prototype* yang dibuat menggambarkan fitur utama aplikasi sehingga dapat digunakan untuk proses pengujian (Mustajiba & Kurniawati, 2023)

2.5 Test

Tahapan ini dilakukan untuk mengevaluasi *usability* *prototype* berdasarkan standar ISO 9241-11 yang meliputi aspek *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*. Pengujian melibatkan 20 responden yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, terdiri atas pegawai Bidang Komunikasi Publik dan Bidang E-Government yang memahami proses bisnis monitoring berita. Evaluasi dilakukan menggunakan *Maze Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Pada *Maze Testing*, responden diminta menyelesaikan sejumlah skenario tugas yang merepresentasikan fungsi utama sistem, yaitu 7 task untuk peran pegawai dan 4 task untuk peran kepala seksi, meliputi proses login, pengelolaan berita, pengelolaan koran, akses laporan, serta pengelolaan profil pengguna. Hasil pengujian digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Setelah seluruh task selesai dikerjakan, responden diminta mengisi kuesioner UEQ untuk mengevaluasi pengalaman pengguna berdasarkan enam dimensi yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty* (Aditya et al., 2022).

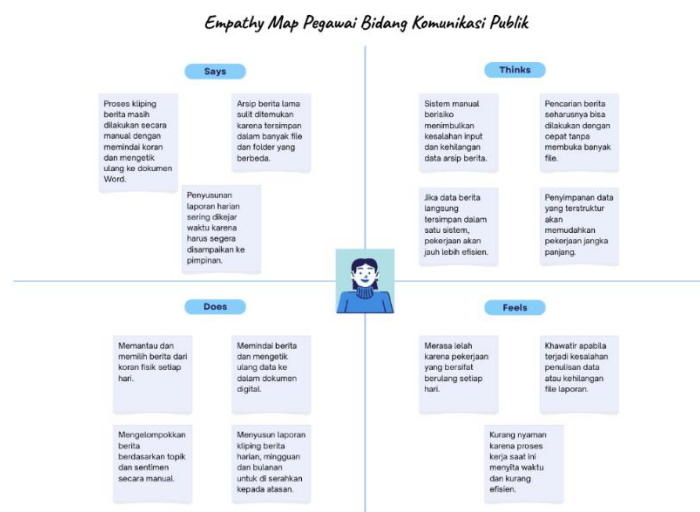
3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian yang mencakup proses pengembangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), beserta hasil evaluasi yang telah dilakukan. Uraian meliputi setiap tahapan *Design Thinking* secara sistematis serta analisis komprehensif terhadap tingkat *usability* berdasarkan pengukuran menggunakan *Maze* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

3.1 Empathize

Pada tahap *Empathize*, data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara terhadap pegawai Bidang Komunikasi Publik serta Kepala Seksi Opini dan Aspirasi Publik di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jambi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa proses monitoring berita koran masih dilakukan secara manual, mulai dari pemindaian koran, penginputan data ke dokumen, hingga penyusunan laporan. Kondisi tersebut menyebabkan proses kerja menjadi kurang efisien, berisiko terjadi kesalahan input data, serta menyulitkan pencarian arsip berita yang telah tersimpan. Untuk memahami kebutuhan pengguna, hasil wawancara dianalisis menggunakan *empathy map*.

Berdasarkan Gambar 1, diketahui bahwa pengguna membutuhkan sistem yang mampu mempermudah pengelolaan, pencarian, dan penyimpanan data berita secara lebih terstruktur sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses monitoring berita.



Gambar 1. *Empathy Map* Pegawai

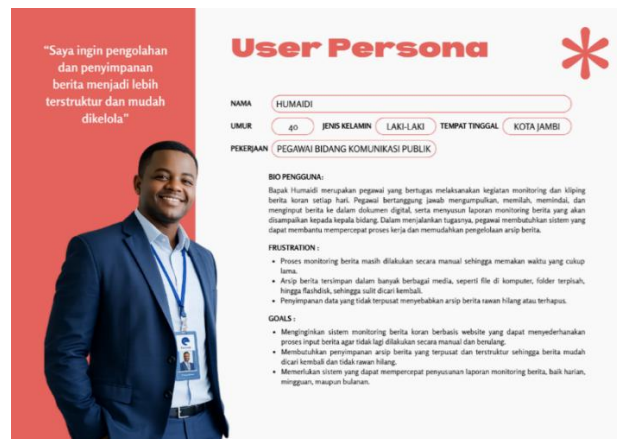
3.2 Define

Tahapan Define merupakan tahapan untuk mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan berdasarkan informasi yang telah diperoleh pada tahap *Empathize*. Terdapat empat keluaran yang dihasilkan pada tahap ini, yaitu *Pain Point* dan *User Persona*. Pada tahap ini, permasalahan diidentifikasi melalui *Pain Point* yang disusun berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya, serta dilanjutkan dengan pembuatan *User Persona*. Hasil *Pain Point* dapat dilihat pada Tabel 1, dan *User Persona* dapat di lihat pada Gambar 2.

Tabel 1. *Pain Point* Pengguna

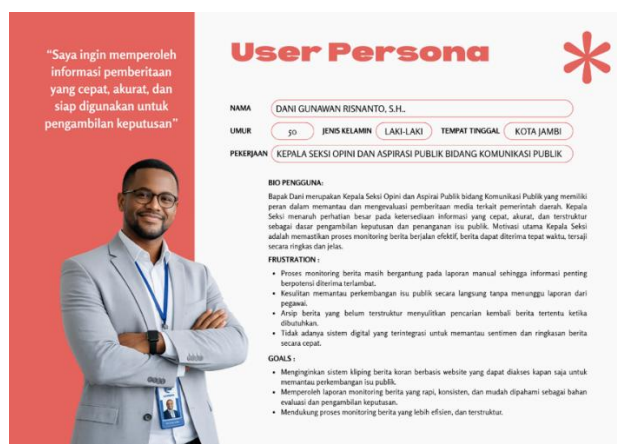
No.	<i>Pain Point</i>
1	Pengguna membutuhkan sistem yang mampu mengelola seluruh proses monitoring dan klipng berita koran dalam satu platform terintegrasi, karena saat ini monitoring berita masih dilakukan secara manual sehingga memakan waktu lama dan berisiko terjadi kesalahan input.
2	Pengguna membutuhkan sistem yang dapat menyimpan dan mengelola arsip berita secara terstruktur, karena saat ini arsip berita tersimpan dalam bentuk dokumen terpisah sehingga menyulitkan proses pencarian kembali berita lama.
3	Pengguna membutuhkan sistem yang mampu menyajikan laporan monitoring berita secara rapi dan konsisten, karena penyusunan laporan harian, mingguan, dan bulanan masih dilakukan secara manual dan sering dikejar waktu untuk disampaikan kepada pimpinan.

- 4 Pengguna membutuhkan akses informasi berita yang cepat dan akurat tanpa harus menunggu laporan manual, karena keterlambatan informasi dapat menghambat proses pemantauan isu.



Gambar 2. *User Persona* Pegawai

Berdasarkan *user persona* pada Gambar 2, diketahui bahwa Pegawai menghadapi kendala berupa proses input berita yang masih manual, penyimpanan arsip yang belum terintegrasi, serta keterlambatan penyusunan laporan monitoring berita. Permasalahan tersebut menyebabkan rendahnya efisiensi kerja dan kesulitan dalam pengelolaan informasi. Oleh karena itu, diperlukan aplikasi kliping berita koran berbasis website yang mampu mengintegrasikan pengelolaan berita, penyimpanan arsip, dan penyusunan laporan secara lebih efektif.



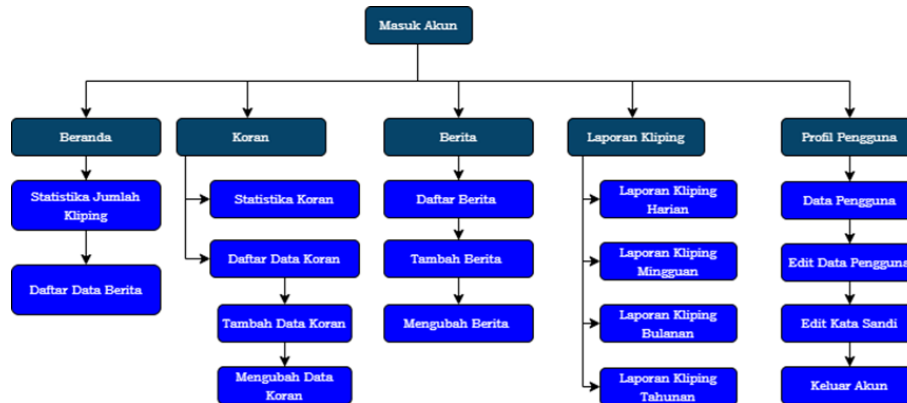
Gambar 3. *User Persona* Kepala Seksi

Berdasarkan *User Persona* pada Gambar 3, diketahui bahwa Kepala Seksi Opini dan Aspirasi Publik, kebutuhan utama pengguna adalah akses terhadap informasi pemberitaan yang cepat, akurat, dan mudah diakses. Proses monitoring yang masih dilakukan secara manual menyebabkan keterlambatan informasi dan kesulitan dalam pencarian arsip berita. Oleh karena itu, diperlukan sistem monitoring berita koran berbasis website yang mampu menyajikan informasi dan laporan secara terintegrasi untuk mendukung proses monitoring dan pengambilan keputusan.

3.3 Ideate

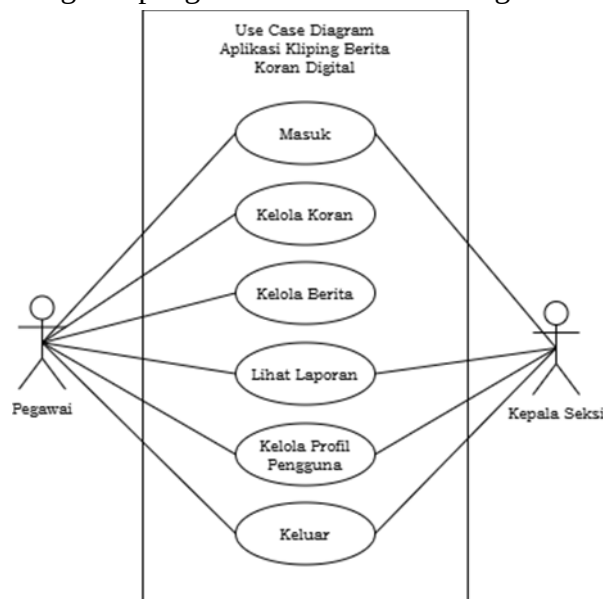
Pada tahap *Ideate*, dilakukan pengembangan solusi desain berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Solusi yang dihasilkan berupa perancangan struktur

sistem yang mampu mendukung proses pengelolaan monitoring berita koran secara lebih efektif dan terintegrasi. Untuk mendukung proses perancangan, disusun *Information Architecture* yang digunakan untuk menggambarkan struktur menu dan navigasi sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sebagai contoh, ditampilkan pada Gambar 4 yang menggambarkan *information architecture* untuk peran Pegawai karena memiliki cakupan menu paling lengkap, sedangkan Kepala Balai memiliki struktur serupa dengan penyesuaian hak akses masing-masing:



Gambar 4. *Information Architecture* Pegawai

Use Case Diagram pada Gambar 5 menggambarkan interaksi antara Pegawai dan Kepala Seksi dengan sistem Aplikasi Kliping Berita Koran Digital. Sistem menyediakan fitur Masuk, Kelola Koran, Kelola Berita, Lihat Laporan, Kelola Profil Pengguna, dan Keluar. Diagram ini menunjukkan fungsi-fungsi yang dapat diakses pengguna sesuai dengan hak aksesnya dalam mendukung proses monitoring dan pengelolaan berita secara digital.

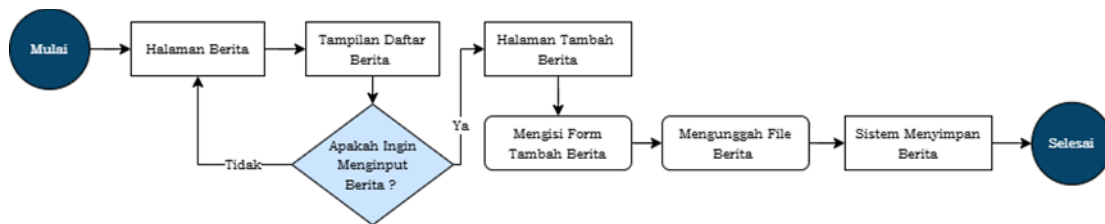


Gambar 5. *Use Case* Pengguna

Selain itu, pada tahap ini juga dibuat *User Flow* untuk menggambarkan alur interaksi pengguna dalam menyelesaikan berbagai tugas pada sistem, seperti mengelola data koran, mengelola berita, melihat laporan, dan mengelola profil pengguna. *User Flow* membantu memastikan bahwa alur penggunaan sistem berjalan secara logis, terstruktur, dan mudah dipahami oleh pengguna. Sebagai contoh, Gambar 6, struktur sistem dan alur interaksi pengguna yang

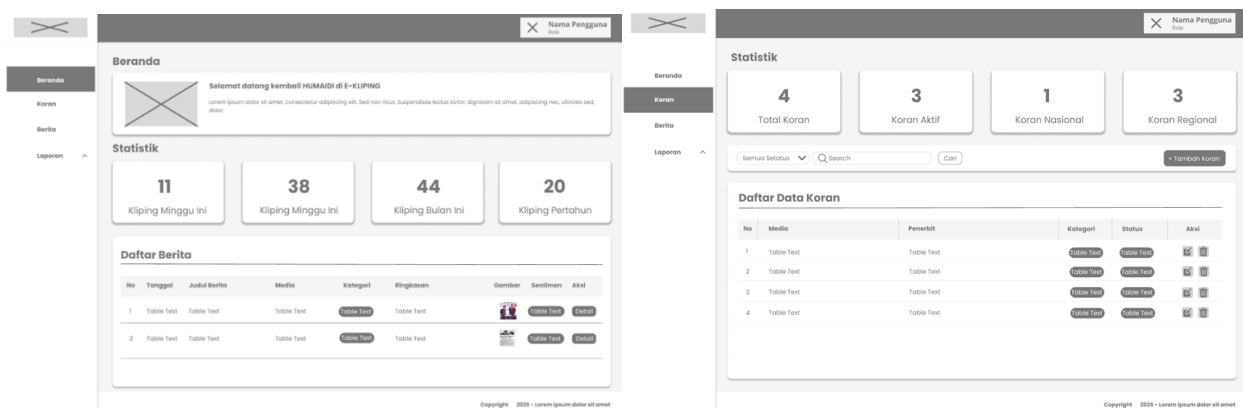
Perancangan UI/UX Aplikasi Kliping Berita Koran Digital Berbasis Web Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Diskominfo Provinsi Jambi

telah dirancang secara sistematis, sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan proses pengelolaan berita, khususnya dalam menambahkan berita.

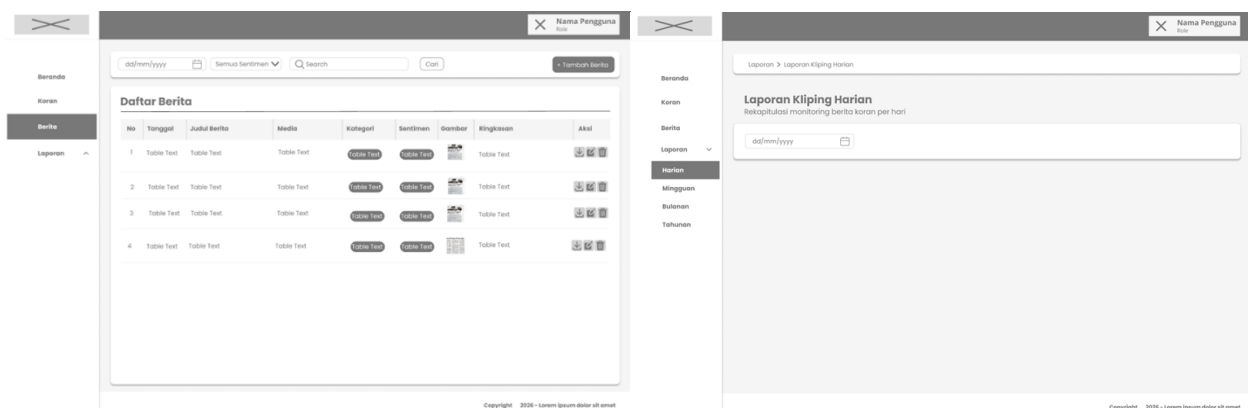


Gambar 6. User Flow Tambah Berita

Tahap berikutnya adalah penyusunan *wireframe*, yang bertujuan untuk memvisualisasikan rancangan awal antarmuka sistem berdasarkan *information architecture*, *use case* dan *user flow* yang telah dirancang sebelumnya. *Wireframe* berfungsi sebagai acuan dalam menentukan tata letak serta penempatan elemen-elemen pada setiap halaman sistem untuk masing-masing peran pengguna sebelum memasuki tahap pembuatan prototipe. Adapun *wireframe* halaman beranda dan koran ditunjukkan pada Gambar 7, sedangkan *wireframe* halaman berita dan laporan ditampilkan pada Gambar 8.



Gambar 7. Wireframe Beranda & Koran

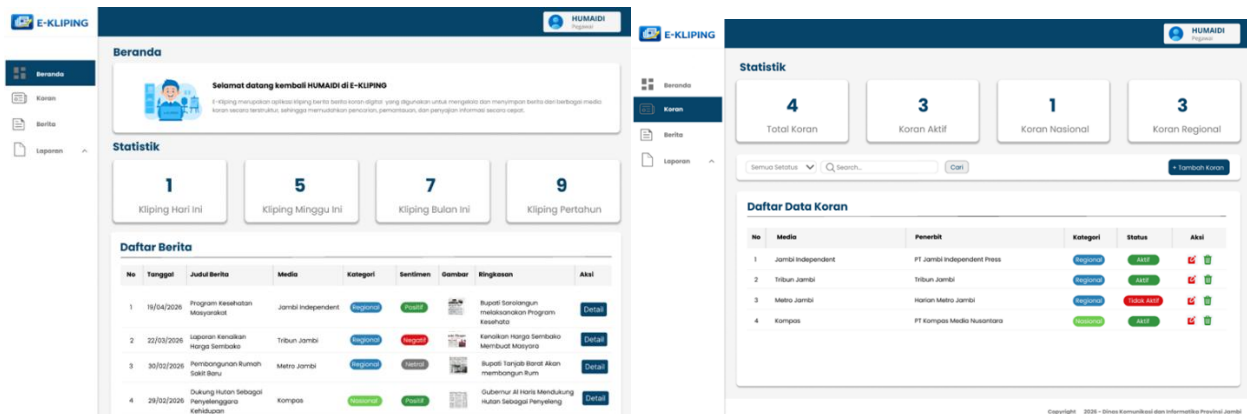


Gambar 8. Wireframe Berita & Laporan

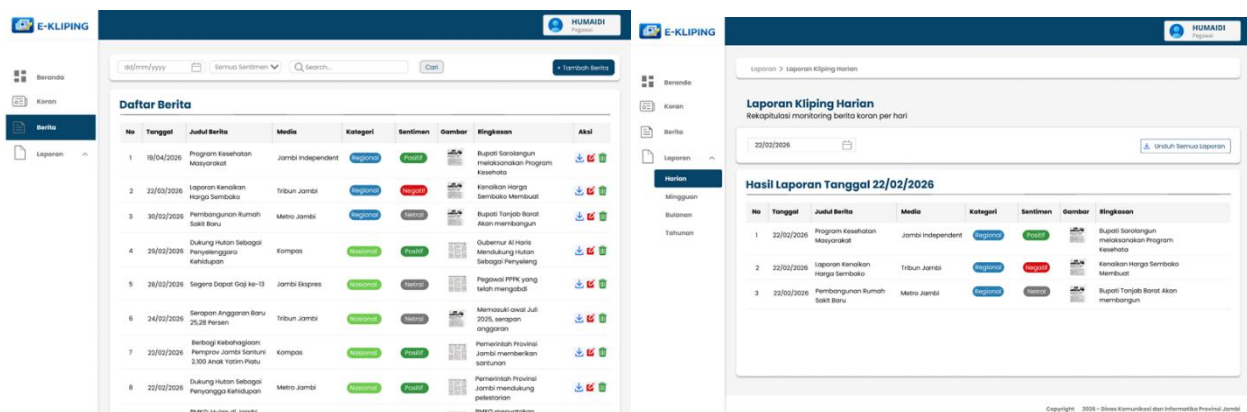
3.4 *Prototype*

Tahap selanjutnya adalah *prototype*, yaitu proses mengembangkan *wireframe* menjadi desain antarmuka yang lebih detail dalam bentuk *high-fidelity prototype* menggunakan *Figma*. Pada tahap ini diterapkan *design system* yang meliputi *color palette*, tipografi, ikon, serta

komponen antarmuka seperti sidebar, *button*, dan *input field* secara konsisten pada setiap halaman. Penggunaan design system bertujuan untuk menjaga keseragaman tampilan dan memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Selain itu, perancangan antarmuka mengacu pada prinsip *consistency*, *simplicity*, dan *visibility* sehingga informasi dapat ditampilkan secara jelas dan mudah dipahami. Hasil dari tahap ini berupa *high-fidelity prototype* yang menyerupai bentuk akhir sistem dan dapat digunakan untuk simulasi interaksi pengguna. Berikut ditampilkan *high-fidelity prototype* beranda dan koran pada Gambar 9 serta *high-fidelity prototype* berita dan laporan pada Gambar 10.



Gambar 9. HiFi Beranda & Koran



Gambar 10. HiFi Berita & Laporan

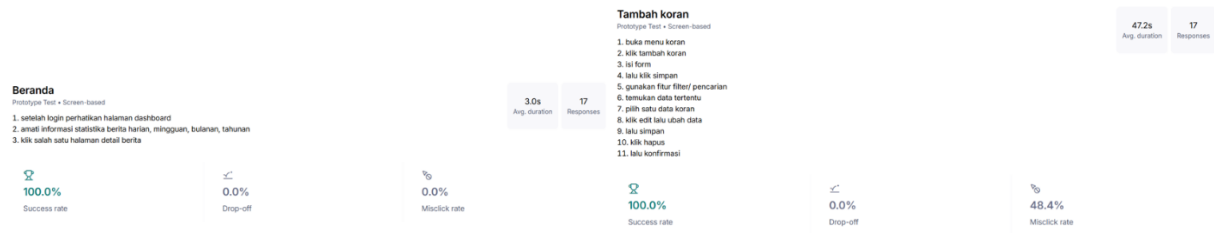
3.5 Test

Tahap terakhir adalah *testing*, yang dilakukan untuk mengevaluasi *usability* dari rancangan sistem. Pengujian dilakukan menggunakan platform Maze dan kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil *usability testing* menggunakan Maze ditampilkan pada Gambar 11.

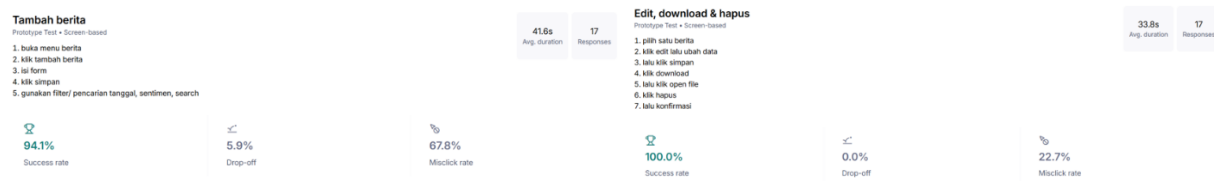


Gambar 11. Hasil Pengujian Login

Perancangan UI/UX Aplikasi Kliping Berita Koran Digital Berbasis Web Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Diskominfo Provinsi Jambi



Gambar 12. Hasil Pengujian Beranda & Tambah Koran

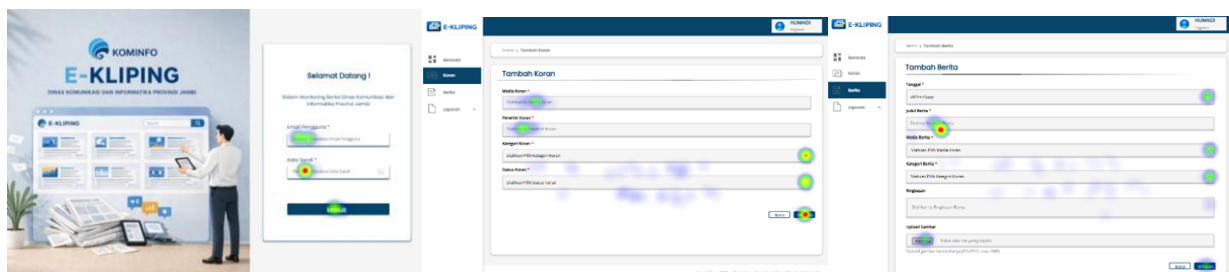


Gambar 13. Hasil Pengujian Tambah Berita & Kelola Berita

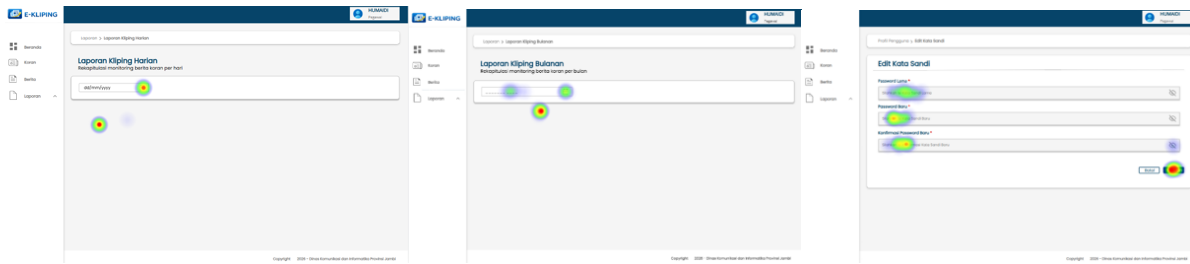


Gambar 14. Hasil Pengujian Laporan, Profil & Logout

Berdasarkan hasil pengujian Maze pada seluruh *task* yang diberikan kepada Pegawai dan Kepala Seksi, sebagian besar responden berhasil menyelesaikan tugas sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan. Hasil ini menunjukkan bahwa struktur navigasi, penempatan fitur, dan alur interaksi pada *prototype* telah dapat dipahami dengan baik oleh pengguna. Selain itu, tingginya tingkat keberhasilan pada setiap *task* mengindikasikan bahwa fitur-fitur utama yang dirancang telah mendukung kebutuhan pengguna dalam menjalankan aktivitas monitoring berita



Gambar 15. Heatmap Login, Koran & Berita



Gambar 16. Heatmap Laporan & Profil

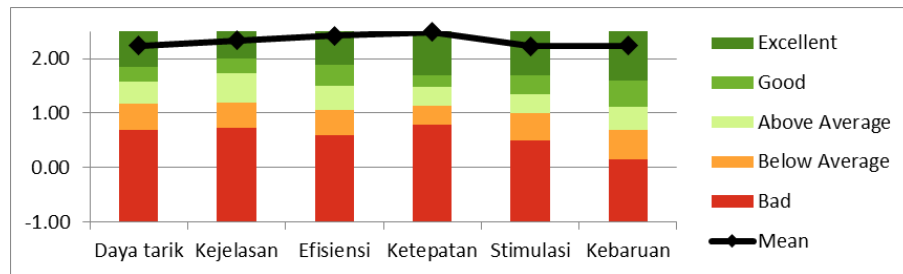
Namun, berdasarkan hasil *heatmap* pada seluruh task pengujian, nilai *misclick* yang relatif tinggi tidak sepenuhnya disebabkan oleh kesalahan pengguna dalam memahami alur sistem. Pada task *login*, *misclick* terjadi karena responden beberapa kali melakukan interaksi pada kolom kata sandi dan ikon lihat/sembunyikan sandi sebagai bentuk verifikasi input sebelum masuk ke sistem. Sementara itu, pada task pengelolaan koran, pengelolaan berita, dan laporan, sebagian *misclick* disebabkan oleh keterbatasan Maze dalam mendeteksi interaksi pada komponen *dropdown* dan aktivitas scroll, sehingga beberapa interaksi yang sebenarnya sesuai dengan skenario pengujian tetap tercatat sebagai *misclick*. Temuan ini didukung oleh hasil *heatmap* yang menunjukkan bahwa mayoritas klik tetap terkonsentrasi pada area yang menjadi tujuan *task*. Oleh karena itu, tingginya nilai *misclick* lebih menunjukkan proses eksplorasi pengguna dan keterbatasan pencatatan interaksi oleh Maze dibandingkan kegagalan pengguna dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Setelah pengujian prototype melalui Maze dilakukan, tahap selanjutnya adalah evaluasi pengalaman pengguna menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Pengukuran dilakukan berdasarkan enam skala utama, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Pengujian UEQ melibatkan 20 responden yang terdiri atas pegawai Bidang Komunikasi Publik, pegawai Bidang E-Government, dan Kepala Seksi Opini dan Aspirasi Publik yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Sebanyak 26 item pernyataan UEQ diberikan kepada responden setelah menyelesaikan seluruh skenario pengujian Maze. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan *Microsoft Excel* berdasarkan formula pada *UEQ Handbook*. Hasil pengujian UEQ dari 20 responden ditampilkan pada Gambar 17.

Tabel 2. *Confidence intervals per scale*

Scale	Mean	Std.Dev	N	Confidence	Confiden interval
Daya tarik	2.24	0.591	20	0.259	1.983 2.501
Kejelasan	2.34	0.454	20	0.199	2.139 2.536
Efisiensi	2.43	0.481	20	0.211	2.214 2.636
Ketepatan	2.49	0.604	20	0.265	2.223 2.752
Stimulasi	2.23	0.653	20	0.286	1.939 2.511
Kebaruan	2.24	0.483	20	0.212	2.026 2.449

Berdasarkan hasil *confidence interval* pada setiap dimensi UEQ, seluruh nilai rata-rata berada pada rentang interval yang relatif sempit. Kondisi ini menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap *prototype* cenderung konsisten dan tidak memiliki perbedaan yang terlalu besar antar responden. Dengan demikian, hasil evaluasi UEQ dapat dianggap cukup representatif dalam menggambarkan pengalaman pengguna terhadap rancangan sistem yang dikembangkan.



Gambar 17. Hasil Pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Gambar 17 menunjukkan hasil pengujian UEQ dari 20 responden terhadap enam aspek, yaitu Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan. Berdasarkan grafik, seluruh aspek memperoleh nilai rata-rata pada kategori *Excellent*. Hasil ini menunjukkan bahwa rancangan sistem telah memberikan pengalaman pengguna yang positif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tabel disajikan hasil perhitungan UEQ secara lebih rinci.

Tabel 3. Hasil Bechmark UEQ

<i>Scale</i>	<i>Mean</i>	<i>Comparisson to benchmark</i>	<i>Interpretation</i>
Daya tarik	2.24	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>
Kejelasan	2.34	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>
Efisiensi	2.43	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>
Ketepatan	2.49	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>
Stimulasi	2.23	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>
Kebaruan	2.24	<i>Excellent</i>	<i>In the range of the 10% best results</i>

Berdasarkan hasil *benchmark* UEQ, seluruh dimensi memperoleh kategori *Excellent* dan berada pada rentang 10% hasil terbaik dalam basis data *benchmark* UEQ. Nilai tertinggi diperoleh pada dimensi Ketepatan (*Dependability*) sebesar 2,49 yang menunjukkan bahwa pengguna merasa sistem mudah diprediksi dan mendukung penyelesaian tugas secara konsisten. Dimensi Efisiensi (*Efficiency*) memperoleh nilai 2,43 yang mengindikasikan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan cepat dan mudah. Sementara itu, dimensi Kejelasan (*Perspiciuity*) sebesar 2,34 menunjukkan bahwa pengguna tidak mengalami kesulitan dalam memahami cara kerja sistem. Hasil ini sejalan dengan temuan Maze Testing yang menunjukkan tingkat keberhasilan penyelesaian tugas yang tinggi pada seluruh skenario pengujian.

3.6 Analisis Hasil Pengujian *Usability*

a) *Effectiveness*

Effectiveness (efektivitas) mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini, efektivitas dievaluasi berdasarkan nilai *completion rate* yang diperoleh dari hasil pengujian Maze Maarende et al., (2021). Berikut merupakan hasil perhitungan *completion rate*:

Tabel 4. Hasil *Completion Rate*

Peran	Total Task	Success	Partial/ Indirect Success	Fail	Completion Rate
Pegawai	7	6	1	0	93%
Kepala Seksi	4	4	0	0	100%

Hasil menunjukkan bahwa seluruh peran memiliki *completion rate* di atas 90%, dengan kepala seksi mencapai 100% dan pegawai 93%. Temuan ini menunjukkan bahwa sistem telah efektif dalam mendukung pengguna menyelesaikan tugas yang diberikan. Tingginya *completion rate* mengindikasikan bahwa struktur navigasi dan alur interaksi yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga sebagian besar tugas dapat diselesaikan dengan baik selama proses pengujian.

b) *Efficiency*

Aspek *efficiency* (efisiensi) mengukur seberapa optimal sumber daya yang digunakan pengguna dalam mencapai tujuan (Schrepp, 2023). Pada penelitian ini, efisiensi diukur melalui dimensi *Efficiency* pada *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata sebesar 2,43 yang termasuk kategori *Excellent* dan berada pada 10% hasil terbaik berdasarkan *benchmark* UEQ. Temuan ini menunjukkan bahwa sistem dinilai mudah dan cepat digunakan oleh pengguna. Meskipun pada beberapa *task* ditemukan nilai *misclick* yang relatif tinggi, hasil *heatmap* menunjukkan bahwa sebagian besar kesalahan interaksi terjadi akibat eksplorasi pengguna terhadap elemen antarmuka serta keterbatasan Maze dalam mendeteksi interaksi pada komponen *dropdown* dan aktivitas *scroll*. Oleh karena itu, kesalahan tersebut tidak berdampak signifikan terhadap keberhasilan penyelesaian tugas secara keseluruhan.

c) *Satisfaction*

Aspek Kepuasan pengguna atau *satisfaction* diukur melalui enam dimensi UEQ secara keseluruhan (Shidiqi et al., 2021). Penilaian dilakukan berdasarkan seluruh dimensi UEQ, dengan hasil menunjukkan bahwa semua dimensi berada pada kategori *Excellent* dan termasuk dalam 10% hasil terbaik berdasarkan *benchmark* UEQ. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa sangat puas terhadap rancangan sistem yang dikembangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Kurnia et al., (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna pada sistem pemerintahan berbasis elektronik. Temuan ini juga mendukung penelitian Azizah et al., (2025) dan Nurrohmah & Andrian, (2023) yang menyatakan bahwa keterlibatan pengguna pada setiap tahapan *Design Thinking* berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pengalaman pengguna. Perbedaan penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya terletak pada objek penelitian yang berfokus pada sistem monitoring berita pemerintahan serta penggunaan kombinasi Maze dan UEQ sebagai metode evaluasi. Kombinasi kedua metode tersebut memungkinkan evaluasi tidak hanya dari aspek pengalaman pengguna, tetapi juga dari keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi klipring berita koran digital berbasis *website* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jambi melalui penerapan metode *Design Thinking*. Melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, diperoleh solusi desain yang mampu mengatasi permasalahan pengelolaan berita yang sebelumnya dilakukan secara manual. Hasil pengujian *usability* menunjukkan bahwa rancangan sistem memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dengan *completion rate* sebesar 93% pada pegawai dan 100% pada kepala seksi. Selain itu, evaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan seluruh aspek memperoleh kategori *Excellent* dan termasuk dalam 10% hasil terbaik berdasarkan *benchmark* UEQ. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan aplikasi memiliki tingkat *usability*

yang baik berdasarkan hasil Maze Testing dan UEQ. Oleh karena itu, rancangan yang dihasilkan berpotensi mendukung efisiensi pengelolaan berita, mempermudah pencarian arsip, serta membantu penyusunan laporan monitoring berita apabila diimplementasikan pada lingkungan kerja yang sebenarnya.

Daftar Pustaka

- Aditya, R., Rahman, I., Kartika, R. D., & Muslimah, H. A.-Z. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Digital Marketing Youtube untuk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(4). <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik>
- Azizah, W., Nurul, A., & Oktaviani, N. (2025). Perancangan UI/UX Aplikasi Magang Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan HAM Sumatera Selatan). *INDOTECH: Indonesian Journal of Education And Computer Science*, 3(2). <https://doi.org/10.60076/indotech.v3i2.1501>
- Dewi, S., Purwanti, I., Nur, L., Oktaviani, L., & Jannah, R. (2024). Peran Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Efisiensi Pelayanan Publik. *Jurnal Manajemen Bisnis Syariah*, 4(2). <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/Al-amal>
- Dwi, F. A., Siregar, H., Nursalman, M., & Ariani, R. S. (2025). Implementasi Double Diamond Dalam Pengembangan User Experience Website Pada UMKM Guyam Gayem. *JATIKOM: Jurnal Aplikasi Dan Teori Ilmu Komputer*, 8(1). <https://doi.org/10.17509/jatikom.v8i1.78749>
- Farhan, F. A. F., & Muhammad Arifin. (2024). Design Thinking dalam Meningkatkan User Experience pada Website Edukasi Gizi Anak. *Bit-Tech*, 7(2). <https://doi.org/10.32877/bt.v7i2.1824>
- Javan, N. P., & Primadini, I. (2021). Peran Komunikasi Korporat dari PT Angkasa Pura I dalam mengimplementasikan Strategi Media Relations. *Soetomo Communication And Humanities*, 2(2). <https://doi.org/10.25139/sch.v2i2.4253>
- Kurnia, I. A., Wahyudin, A., & Putra, R. R. J. (2025). Perancangan UI/UX Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) Pada Website Aplikasi Pemerintah Desa Menggunakan Metode Design Thinking. *Digital Transformation Technology*, 4(2). <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5226>
- Maarende, C. A., Sebastian, D., & Restyandito, R. (2021). Perancangan Antarmuka Berdasarkan Evaluasi Usabilitas Penggunaan Aplikasi KlikDokter Untuk Pralansia dan Lansia. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 7(3). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v7i3.4081>
- Mustajiba, A., & Kurniawati, I. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma. *JURNAL MULTI MEDIA DAN IT*, 7(1). <https://doi.org/10.46961/jommit.v7i1>

- Nugraheni, K., Mutiara, D., & Setiyoningsih, S. (2021). Upaya Pembaruan Kegiatan Kearsipan dengan Memanfaatkan User Persona dan User Journey Map. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 12(2). <https://doi.org/10.14710/jmasif.12.2.41761>
- Nurrohmah, S., & Andrian, R. (2023). Mendesain UlangTampilanUI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Dan Informasi (JATI)*, 13(1). <https://doi.org/DOI10.34010/jati.v13i1>
- Rachman, A., & Sutopo, J. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan Ui/Ux: Tinjauan Literatur. *SemanTIK : Teknik Informasi*, 9(2). <https://doi.org/10.55679/semantik.v9i2.45878>
- Rusdy, R. M. I. R., & Flambonita, S. (2023). Penerapan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (Spbe) Di Pemerintah Daerah Untuk Mewujudkan Good Governance. *Lex LATA*, 5(2). <https://doi.org/10.28946/lexl.v5i2.2351>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1). <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Schrepp, D. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. www.ueq-online.org
- Sekali, K., Br, I., E.J.C, C. M., & Ayu, S. W. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2). <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Shidiqi, A., Salim, Q., Utami, E., & Fatah, A. S. (2021). Analisis Pengukuran Usability Testing Mode Kendali Aplikasi Robot USMAN untuk Sterilisasi Lantai Masjid. *Jurnal Ilmiah Teknologi - Informasi Dan Sains (TeknoIS)*, 11(1). <https://doi.org/10.30864/eksplora.v11i1.527>