

Penerapan Metode *Design Thinking* dalam Perancangan *Website* Kuis Online Menggunakan Figma di SMP Negeri 39 Semarang

Farrel Nathanael ¹, Jeffri Alfa Razaq ^{2*}, Dwi Budi Santoso ³

^{1,2*,3} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas Stikubank, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

article info

Article history:

Received 25 May 2024

Received in revised form

29 June 2024

Accepted 1 August 2024

Available online October 2024.

DOI:

<https://doi.org/10.35870/jtik.v8i4.2591>.

Keywords:

Design Thinking; Figma; Quiz Website; UI/UX.

Kata Kunci:

Design Thinking; Figma; Quiz Website; UI/UX.

abstract

In early 2020 the world received a disaster where a new virus was discovered that could cause death if exposed to the virus. So that many activities are disrupted, one of which is teaching and learning. So that makes teaching and learning activities carried out online using a quiz website. The purpose of this research is to identify user needs in using an online quiz website. The Design Thinking method is a method for understanding users and defining problems and finding solutions to design. The result of the research that has been carried out is a quiz website design that can be used by teachers and students. The method used to test the results of the quiz website design is the System Usability Scale by giving questionnaires to teachers and students. From the results of the calculation of the questionnaire that has been distributed, it gets a value of 72, which means that the design results made are quite good.

abstract

Pada awal tahun 2020 dunia mendapatkan musibah dimana ditemukan sebuah virus baru yang dapat menyebabkan kematian jika terkena virus tersebut. Sehingga banyak aktifitas terganggu salah satunya belajar mengajar. Sehingga membuat aktifitas belajar mengajar dilakukan secara online menggunakan website kuis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam menggunakan website kuis online. Metode Design Thinking adalah metode untuk memahami pengguna dan mendefinisikan masalah dan mencari solusi terhadap design. Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan adalah sebuah rancangan website kuis yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Metode yang digunakan untuk testing hasil perancangan design website kuis adalah System Usability Scale dengan cara memberikan soal kuisioner kepada guru dan siswa. Dari hasil perhitungan kuisioner yang telah dibagikan memendapatkan nilai 72 yang artinya hasil design yang dibuat sudah cukup baik.

Corresponding Author. Email: mrjf@edu.unisbank.ac.id ^{2}.

© E-ISSN: 2580-1643.

Copyright © 2024 by the authors of this article. Published by Lembaga Otonom Lembaga Informasi dan Riset Indonesia (KITA INFO dan RISET). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. 



ACM Computing Classification System (CCS)



Communication and Mass Media Complete (CMMC)

1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kunci utama dalam pembentukan potensi individu dan masyarakat. Tetapi pada awal tahun 2020 dunia mengalami sebuah musibah, dimana terdapat sebuah virus corona yang mampu menyebabkan gangguan pernafasan sampai penderita tersebut meninggal dunia. Sehingga banyak orang melakukan pekerjaan dari rumah (*WHO*) supaya tidak terkena virus tersebut. Pada saat itu sekolah melakukan pembelajaran online dikarenakan situasi yang belum memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka. Tetapi transisi pembelajaran ke online tidak terlalu mulus, dimana semua aktivitas pembelajaran menjadi online seperti aktifitas mengajar menggunakan video conference, pembagian materi pembelajaran secara digital, kuis online, dan sampai ujian yang dilakukan secara online. Jadi sekolah mencari cara untuk membuat sistem pembelajaran yang ringan dan mudah digunakan seperti *website* kuis online. Dengan adanya *website* kuis online pembelajaran dapat dijalankan secara online dan para siswa dapat mengerjakan dimana saja dan kapan saja.

Website adalah sebuah media yang mempunyai halaman yang banyak dan saling terhubung atau yang biasa disebut *hyperlink*, *website* mempunyai fungsi untuk memberikan sebuah informasi berbentuk gambar, teks, suara, animasi, dan video atau gabungan dari semuanya [1]. *Website* kuis online yang sudah ada sekarang tampilannya sudah sangat interaktif dan menarik akan tetapi karena terlalu banyak fitur yang ada membuat *website* tersebut sedikit berat untuk digunakan sehingga membutuhkan proses yang sedikit lebih lama untuk mengakses *website* kuis online tersebut. Untuk itu diperlukan dalam pengembangan platform *website* kuis online, aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) memiliki peranan penting dalam menjamin antarmuka yang interaktif, menarik dan juga dapat diakses dengan cepat sehingga akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi para siswa. Pada penelitian yang dilaksanakan oleh [2] dengan judul “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya” bertujuan untuk memberitahukan kepada orang yang sedang belajar mendesain aplikasi mobile atau *website* wajib mengetahui terlebih dahulu dasarnya

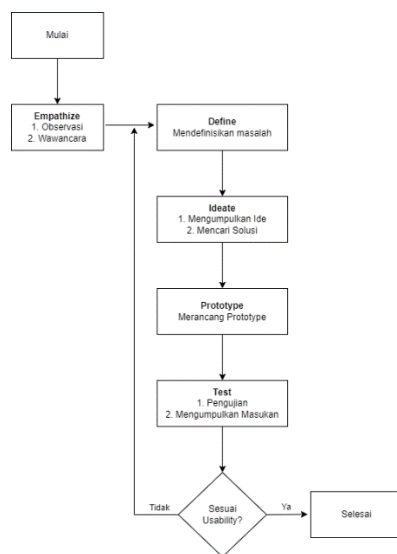
yaitu *user interface* dan *user experience*. Software Figma hadir dengan fungsi untuk membantu para pengguna supaya dapat berkolaborasi dalam *project* dan bekerja sama dalam satu tim dimanapun dan kapanpun. Hasil dari penelitian ini yaitu memberikan wawasan dan pemahaman tentang penggunaan Figma dalam membuat desain UI/UX yang interaktif bagi mahasiswa dalam mengembangkan minat dan bakat.

Penelitian kedua yang dilaksanakan oleh [3] dengan judul “Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile” yang membahas tentang perancangan ulang ui/ux pada aplikasi siakadu berbasis mobile. Perguruan tinggi UNESA membuat aplikasi mobile yang diberi nama Siakadu yang akan mempunyai fungsi sebagai media informasi untuk mahasiswa dalam aktifitas perkuliahan. Dengan adanya kegiatan perancangan ulang pada aplikasi siakadu berharap supaya lebih memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan informasi akademik. Hasil dari penelitian ini berupa *prototype* desain yang baru dari aplikasi Siakadu dengan adanya perubahan pada font, tata letak konten, warna dan desain konten.

Pada penelitian ketiga yang dilaksanakan oleh [4] dengan judul “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company” yang membahas tentang pembuatan model perancangan *user interface* dan *user experience* dengan membuat sebuah inovasi yang berbentuk *website e-commerce* menggunakan metode *design thinking*. Hasil dari penelitian ini berupa perancangan, pembuatan, dan pengujian dari merancang UI/UX menggunakan *Design Thinking* berbasis web pada Laportea Company. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan metode *design thinking* dalam merancang antarmuka web kuis online. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam menggunakan web kuis online. Penelitian ini juga dapat memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan digital yang lebih efektif. Dengan dilaksanakannya penelitian ini penulis berharap perancangan *website* kuis dapat digunakan oleh sekolah untuk melaksanakan kuis tanpa harus mencari *website* yang cocok terlebih dahulu.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*. Design thinking adalah sebuah metode yang berfokus terhadap inovasi yang menggunakan alat desain untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, persyaratan untuk kesuksesan bisnis, dan kemungkinan teknologi [5]. Metode design thinking memiliki 5 tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pada setiap tahapan dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna. Untuk memberikan sebuah gambaran yang lebih jelas dapat dilihat alur atau tahapan penelitian dengan gambar *flowchart* dibawah.



Gambar 1. Alur Penelitian

Alur penelitian diatas menggunakan metode *design thinking*. *Design thinking* mempunyai 5 tahapan diantaranya:

Emphatize

Tahapan *emphatize* adalah tahap pertama pada metode *design thinking* yang merupakan suatu proses yang utama [6]. Pada tahap ini dilakukan pencarian terhadap permasalahan yang berhubungan dengan penelitian atau mencari letak kesulitan yang dialami oleh pengguna website kuis [7].

Teknik pengumpulan data yang penullis gunakan adalah observasi dan wawancara. Observasi dilaksanakan dengan cara penulis melihat secara langsung kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sedangkan untuk metode wawancara, penulis akan bertanya kepada beberapa guru dan siswa terkait website online.

Dengan menggabungkan hasil dari observasi dan wawancara, penulis dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang kebutuhan dan permasalahan pengguna. Tahap *emphatize* ini sangat penting karena menjadi dasar untuk tahapan berikutnya dalam metode *design thinking*, yaitu *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tujuan utamanya adalah untuk memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar relevan dan efektif dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh pengguna.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

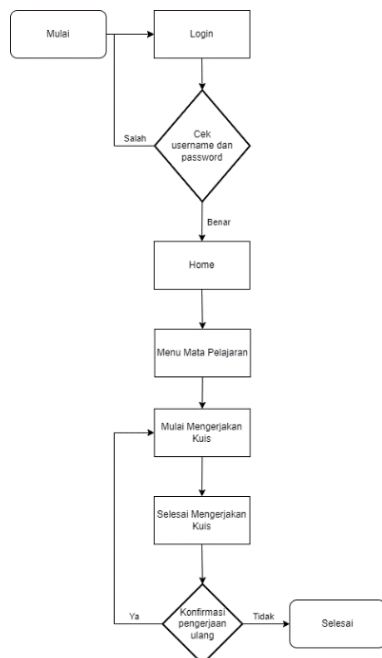
No	Daftar Pertanyaan
1	Apakah sebelumnya pernah mengadakan pembelajaran dengan menggunakan sebuah aplikasi kuis?
2	Bagaimana sistem pembelajaran menggunakan kuis kepada para murid sebelumnya?
	Jika belum menggunakan sistem aplikasi kuis
3	Bagaimana cara pemberian soal kuis sebelumnya?
4	Apakah pernah terjadi kesalahan dalam mengkoreksi jawaban sebelumnya?
5	Apakah ada rencana untuk mengadopsi sistem pembelajaran menggunakan aplikasi kuis di sekolah?
6	Sistem seperti apa yang dibutuhkan?
	Jika sudah menggunakan sistem aplikasi kuis
7	Apakah pernah mengalami kesulitan saat pertama kali menggunakan aplikasi kuis?
8	Apakah ada pelatihan atau bimbingan khusus yang dilaksanakan untuk guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi kuis pada saat pertama kali?
9	Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan aplikasi kuis?
10	Apakah ada yang perlu diperbaiki dari aplikasi kuis yang pernah digunakan?

Define

Tahapan *define* adalah tahapan yang dilaksanakan setelah mengetahui masalah yang dialami oleh pengguna website kuis [8]. Dari hasil observasi dan wawancara pada tahap *emphatize*, dapat menemukan masalah utama yang dihadapi oleh pengguna sehingga masalah tersebut dapat terselesaikan [9]. Pada tahap ini penulis akan mendefinisikan masalah berdasarkan *point of view* dari pengguna yang didapatkan dari bagian *emphatize*.

Ideate

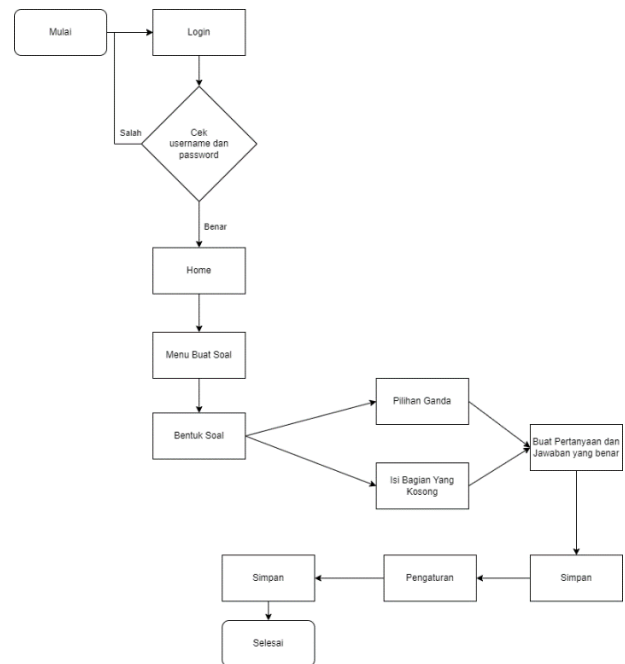
Tahapan *ideate* adalah tahapan untuk mencari solusi. Setelah mengetahui permasalahan yang dialami oleh pengguna maka, langkah selanjutnya adalah mencari solusi dari permasalahan yang telah didapat pada tahap *define* [10]. Pada tahap ini penulis akan membuat sebuah *user flow* yang menggambarkan langkah-langkah yang harus dilakukan pengguna untuk menggunakan website kuis. User flow akan ada 2 jenis yang terdiri dari user flow untuk siswa, dan user flow untuk guru.



Gambar 2. User Flow Siswa

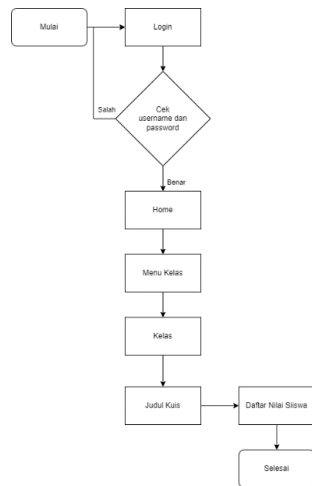
Gambar 2 adalah tampilan *user flow* yang dibuat untuk siswa. Gambar diatas menjelaskan langkah yang harus diambil oleh siswa yaitu masuk ke website lalu *login*, setelah berhasil *login* siswa akan memilih menu mata pelajaran kemudian siswa akan mengerjakan kuis yang ada pada menu mata pelajaran. Setelah selesai mengerjakan kuis maka siswa akan keluar dari

halaman pengerjaan kuis. Setelah selesai mengerjakan soal siswa tidak dapat mengerjakan kembali soal dikarenakan total point yang didapatkan sudah terlihat dan tersimpan ketika siswa memilih selesai mengerjakan soal kuis. User flow untuk guru berbeda dengan siswa dikarenakan guru akan membuat sebuah soal kuis yang akan diberikan ke siswa dan juga guru akan melihat nilai tiap siswa.



Gambar 3. User Flow Buat Soal

Gambar 3 adalah tampilan user flow untuk membuat sebuah soal baru. User flow tersebut menjelaskan langkah-langkah yang harus diambil ketika ingin membuat soal baru dengan langkah pertama adalah masuk terlebih dahulu ke halaman website, kemudian login, setelah login berhasil maka akan tampil menu home, setelah itu guru akan memilih menu buat soal, setelah itu akan tampil berbagai macam bentuk soal yang dapat dibuat. Setelah memilih bentuk soal yang diinginkan selanjutnya guru akan memasukan soal, waktu pengerjaan, point tiap soal, dan memasukan jawaban yang tepat pada tiap soal. Setelah selesai semua maka guru akan memilih tombol save. Setelah selesai di save maka guru harus mengatur kembali untuk judul kuis, waktu dan tanggal kuis dapat dikerjakan, dan kelas yang akan mengerjakan kuis tersebut.



Gambar 4. User Flow Lihat Nilai

Gambar 4 adalah tampilan user flow untuk melihat nilai. Jika guru ingin melihat nilai siswa yang telah selesai mengerjakan kuis maka guru harus masuk ke dalam website terlebih dahulu, lalu melakukan login, setelah berhasil untuk login guru akan memilih menu kelas, pada menu kelas selanjutnya guru memilih salah satu kelas yang ingin dilihat nilainya, setelah itu guru akan memilih salah satu judul kuis yang ada, setelah memilih judul kuis maka akan tampil daftar siswa beserta nilainya.

Prototype

Pada tahap *prototype* akan dibuat sebuah *wireframe* sederhana yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan kepada pengguna. *Wireframe* adalah sebuah bentuk penggambaran rancangan desain awal dari tampilan website kuis yang akan dibuat nantinya [11].



Gambar 5. Wireframe Website Kuis Siswa

Gambar 5 adalah tampilan *wireframe* untuk website kuis yang digunakan oleh siswa. Tampilannya terdiri dari halaman landing page, login untuk masuk ke dalam website, lalu tampilan halaman *home* yang berisi informasi penting nantinya, mata pelajaran akan menampilkan kuis yang tersedia tiap mata pelajaran, halaman sebelum mulai mengerjakan kuis, tampilan soal saat mengerjakan, tampilan hasil pada kuis yang dikerjakan, informasi, dan pengaturan.



Gambar 6. Wireframe Website Kuis Guru

Gambar 6 adalah tampilan *wireframe* untuk website kuis yang digunakan oleh guru. Tampilannya terdiri dari halaman home, lalu halaman kelas yang dimana menampilkan kelas yang pernah diberikan soal kuis sebelumnya, lalu ada halaman kuis yang berisikan kuis yang pernah diberikan pada satu kelas tersebut, kemudian ada daftar siswa yang dimana berisi siswa yang telah mengerjakan kuis tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah berupa tampilan sebuah *mockup* dengan penambahan warna dan beberapa detail dari *wireframe* yang akan lebih terlihat jelas. Nantinya tampilan *mockup* ini dapat diuji coba oleh siswa dan guru dikarenakan akan diberikan sebuah interaksi yang saling terhubung antar *mockup*. Sehingga terbentuk *prototype* yang dapat berinteraksi dengan pengguna.

Testing

Pada tahap *testing* ini adalah tahap untuk menguji coba desain yang dilakukan oleh guru dan siswa terhadap desain yang telah dibuat [12]. Tahap *testing* yang digunakan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). *System Usability Scale* memiliki 10 pertanyaan

dan mempunyai skor minimal 0 dan maksimal 100 point [13]. Menggunakan metode SUS tidak terlalu rumit dikarenakan hanya memberikan sebuah soal kuisisioner kepada beberapa guru dan siswa.

Tabel 2. Daftar Pertanyaan Kuisisioner SUS

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa tata letak dari sistem ini rumit untuk dilihat
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi dalam sistem ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Tabel diatas adalah daftar pertanyaan dari metode SUS yang akan diberikan ke guru dan siswa untuk mendapatkan jawaban dari perancangan desain yang telah dibuat. Akan ada 5 pilihan jawaban dan tiap jawaban mempunyai point yang berbeda.

Tabel 3. Keterangan Nilai Point SUS

Nilai Point	Jawaban
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Tabel diatas adalah point yang didapat pada tiap pilihan jawaban. Nantinya pilihan jawaban akan dihitung skor yang didapat. Rumus untuk menghitung skor adalah:

$$\text{Skor SUS} = ((S1-1)+(5-S2)+(S3-1)+(5-S4)+(S5-1)+(5-S6)+(S7-1)+(5-S8)+(S9-1)+(5-S10))*2.5$$

Setelah menghitung skor yang didapat tiap responden selanjutnya akan dilakukan penghitungan skor rata-rata. Rumus skor rata-rata SUS adalah:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{x}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ = Skor perhitungan akhir SUS

n = Total responden

Jika dari hasil perhitungan skor rata-rata mendapatkan nilai dibawah 68 maka harus dilakukan perubahan terhadap rancangan *design*, tetapi jika

mendapatkan skor rata-rata diatas 68 maka rancangan *design* tersebut sudah baik dan tidak perlu dilakukan perubahan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap pertama pada metode *design thinking* yaitu *empathize*, peneliti menggunakan dua metode yaitu observasi dan wawancara. Observasi yang dilakukan oleh penulis dengan melakukan kunjungan secara langsung ke sekolah untuk melihat proses belajar mengajar dan mencatat kegiatan yang sedang dilakukan. Sedangkan untuk wawancara penulis melakukan wawancara ke beberapa siswa dan guru. Berikut adalah jawaban dari siswa dan guru yang diwawancarai.

Tabel 4. Daftar Jawaban Siswa Pertama

No	Daftar Jawaban Siswa Pertama
1	Pernah
2	Hanya digunakan untuk pengganti ulangan
3	-
4	-
5	-
6	-
7	Tidak ada kesulitan, tetapi hanya bermasalah pada jaringan error yang mengakibatkan kembali ke halaman awal
8	Ada
9	Tidak ada, Karena mudah digunakan
10	Tidak ada

Tabel 5. Daftar Jawaban Siswa Kedua

No	Daftar Jawaban Siswa Kedua
1	Pernah menggunakan Quiziz
2	Digunakan untuk pembelajaran dan ulangan
3	-
4	-
5	-
6	-
7	Sering nyasar ke website lain
8	Pernah, diajarin cara masukan kode dan join room
9	Sangat membantu dan membuat lebih mudah siswa
10	Pointnya bermasalah

Tabel 6. Daftar Jawaban Guru

No	Daftar Jawaban Guru
1	Pernah menggunakan Quiziz
2	Kadang digunakan untuk ulangan, kadang kuis, kadang materi pembelajaran
3	-
4	-
5	-
6	-

Tabel 7. Kebutuhan Pengguna dan Masalah Fitur

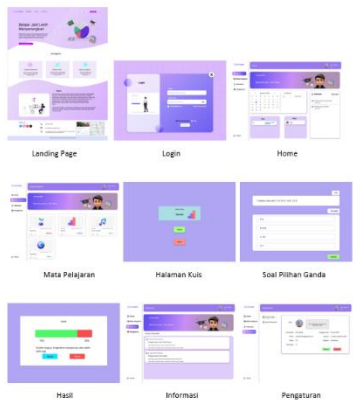
Pengguna	Kebutuhan Pengguna	Masalah Fitur
Siswa Pertama	Ingin menggunakan website kuis dengan lancar tanpa ada masalah jaringan error	Jaringan yang mengakibatkan sering kembali ke halaman awal
Siswa Kedua	Ingin fitur point tidak bermasalah karena jika bermasalah sangat merugikan siswa	Fitur point yang kadang tidak berubah
Guru	Ingin menggunakan website yang mempunyai filter analisis yang lengkap	Fitur analisis yang kurang lengkap

Tabel diatas adalah hasil dari mendefinisikan masalah dari wawancara siswa dan guru masalah terdapat pada jaringan yang *error*, *point* yang tidak berubah, dan fitur analisis yang kurang lengkap. Tahap yang ketiga adalah *ideate* yang bertugas untuk mengumpulkan ide dan mencari solusi dari masalah yang dihadapi oleh pengguna. Sehingga penulis membuat *user flow* untuk menggambarkan ide dari definisi masalah yang ada pada tahap sebelumnya. Disini penulis mendapatkan tiga bentuk *user flow*, yang pertama *user flow* untuk siswa, yang kedua *user flow* untuk guru yang ingin membuat soal kuis baru, dan yang terakhir *user flow* untuk guru yang ingin melihat hasil siswa yang sudah mengerjakan soal kuis.

7	Pernah kesulitan karena harus memahami website terlebih dahulu, karena tiap website berbeda alur
8	Ada pelatihan Quiziz tetapi ikut secara mandiri
9	Senang karena berbeda pembelajaran dari berbagai aplikasi dan sangat antusias, dibanding diberikan tugas secara offline atau tertulis
10	Ada, Karena setiap aplikasi masih membutuhkan sesuatu yang baru karena keinginan pengguna pasti berbeda seperti analisis hasil yang kurang lengkap

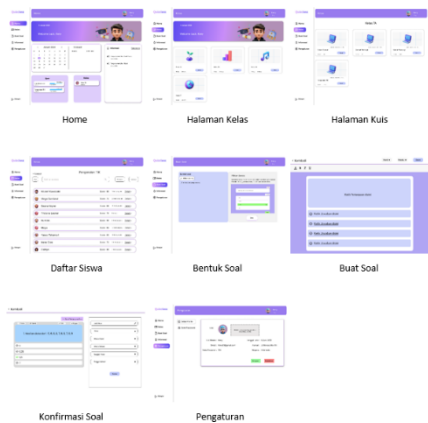
Berdasarkan dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa sudah pernah menggunakan website kuis dan masih terdapat beberapa masalah pada website kuis yang pernah digunakan seperti jaringan *error*, dan analisis hasil yang kurang lengkap. Tahap yang kedua adalah *define* pada tahap ini mendefinisikan masalah dari hasil wawancara terhadap siswa dan guru. Hasil dari mendefinisikan masalah berdasarkan *point of view* narasumber yang didapat pada tahap *emphatize*.

Tahap yang keempat adalah hasil *prototype* yang dibuat menggunakan *tools* Figma dengan menerapkan metode *design thinking*. *Design* yang dibuat berfokus pada keinginan *user* dan kebutuhan *user* berdasarkan dari beberapa tahap sebelumnya. Hasil dari *prototype* untuk siswa dan guru dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar 7. Tampilan Website Kuis Siswa

Gambar 7 adalah tampilan website kuis untuk siswa. Pada tampilan tersebut berisi halaman *landing page* yang berisi informasi tentang kemampuan website kuis, lalu halaman *login* untuk siswa masuk kedalam website, selanjutnya ada halaman *home* yang berisikan menu dan informasi yang dapat membantu siswa, selanjutnya pada menu mata pelajaran berisi berbagai kuis dari tiap mata pelajaran, lalu ada tampilan halaman kuis yang berisi judul kuis dan mata pelajaran kuis yang ingin dikerjakan, selanjutnya tampilan soal kuis, lalu tampilan hasil kuis dimana akan berisi informasi seperti nilai dari kuis yang dikerjakan, lalu ada menu informasi yang akan menampilkan informasi penting, dan yang terakhir menu pengaturan yang berfungsi untuk mengatur data diri siswa.



Gambar 8. Tampilan Website Kuis Guru

Gambar 8 adalah tampilan website kuis untuk guru. Tampilan *design* ini berisi halaman *home* dimana akan menampilkan informasi terkait kuis yang sedang berlangsung, nama siswa, berbagai menu dan tanggal. Selanjutnya adalah tampilan halaman kelas yang menampilkan kelas yang sudah pernah diberikan soal

kuis, lalu pada halaman kuis berisi kuis yang pernah diberikan pada kelas yang berada pada halaman kelas, selanjutnya adalah tampilan daftar siswa yang menampilkan nama siswa yang telah mengerjakan kuis, selanjutnya pada menu buat soal maka akan tampil bentuk soal yang dapat dibuat pada website kuis. Pada tampilan buat soal akan menampilkan bentuk tampilan ketika sedang membuat soal kuis dimana guru harus memasukan soal, jawaban yang benar, waktu pengerjaan tiap soal, dan point yang didapat pada tiap soal. Selanjutnya tampilan konfirmasi soal berisi soal yang telah dibuat dan guru juga harus mengisi beberapa informasi kembali seperti judul kuis, kelas yang dapat mengerjakan kuis tersebut, waktu mulai dan waktu selesai pengerjaan kuis. Dan yang terakhir adalah tampilan menu pengaturan yang dimana guru dapat mengatur informasi pribadinya.

Tahap yang kelima adalah *testing*. *Testing* dilakukan dengan cara penulis membagikan kuisioner kepada beberapa siswa dan guru. Tahap *testing* menggunakan metode SUS dimana siswa dan guru akan menjawab 10 pertanyaan yang diberikan oleh penulis. Dan hasil dari kuisioner tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Kuisioner 16 Responden										
N	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S1
o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	4	1	4	3	3	4	4	3	3	3
2	3	2	4	2	4	3	4	2	4	4
3	4	3	3	4	4	2	4	3	2	4
4	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3
5	4	3	3	4	4	2	4	3	3	4
6	4	2	1	2	3	3	4	2	4	2
7	5	4	5	4	3	3	3	3	3	5
8	4	2	5	2	4	2	5	2	4	3
9	5	2	5	2	5	1	5	1	5	2
10	4	1	4	4	4	2	4	2	4	5
11	5	2	5	2	5	2	5	2	5	5
12	4	2	4	2	4	2	5	2	5	4
13	5	2	4	3	4	2	4	2	4	4
14	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
15	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
16	5	2	5	2	4	2	4	1	4	4

Tabel 8 adalah hasil dari 16 responden yang mengerjakan kuisioner. Kemudian hasil dari kuisioner tiap responden dijumlahkan lalu dikalikan dengan 2,5 dan mendapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 9. Total Nilai

No	Jumlah	Jumlah * 2,5
1	24	60
2	26	65
3	21	52,5
4	28	70
5	22	55
6	25	62,5
7	20	50
8	31	77,5
9	37	92,5
10	26	65
11	32	80
12	30	75
13	28	70
14	40	100
15	40	100
16	31	77,5

Setelah menghitung *skor* SUS selanjutnya adalah menghitung *skor* rata-rata. Rumus untuk menghitung *skor* rata-rata adalah *skor* akhir dikali dengan total responden. Jika dijumlahkan *skor* akhir mendapatkan nilai 1152,5 kemudian dibagi jumlah total responden yaitu 16 maka mendapatkan hasil 72. Dari hasil rata-rata yang mendapatkan nilai 72 maka rancangan *design* website kuis sudah cukup baik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilaksanakan, pada perancangan design UI/UX pada website kuis online dapat disimpulkan bahwa perancangan website kuis menggunakan figma mendapatkan hasil yang cukup baik dengan skor rata-rata 72 pada metode *system usability scale* (SUS). Hal ini menunjukkan bahwa perancangan website kuis berhasil dengan hasil yang baik. Hal ini disebabkan juga pada, sudah banyaknya siswa yang terbiasa dengan tampilan website kuis dan tidak membutuhkan bantuan orang lain untuk menggunakan website kuis. Walaupun sudah mendapatkan hasil yang cukup baik masih ada beberapa siswa yang belum terbiasa dengan tampilan dari website kuis dan masih membutuhkan bantuan orang lain untuk menggunakan kembali website kuis yang telah dirancang. Dikarenakan ada beberapa tata letak tampilan yang kurang sesuai untuk dilihat sehingga membuat siswa sedikit mengalami kesulitan

untuk menggunakan website kuis. Sehingga membuat siswa perlu bantuan orang lain untuk membantunya menggunakan website kuis.

5. Daftar Pustaka

- [1] Elgamar, B. U. K. U. (2020). AJAR KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP. *Ablimedia Book*.
- [2] Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan aplikasi figma dalam membangun ui/ux yang interaktif pada program studi teknik informatika stmik tasikmalaya. *Jurnal buana pengabdian*, 3(1), 149-154. DOI: <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>.
- [3] Wardana, F. C., & Prisma, I. G. L. P. E. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(4), 1-11.
- [4] Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111-117.
- [5] HARYANTO, M. T. (2021). IMPLEMENTASI DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN USABILITY ISO 9241-11 DI WEBSITE FAKULTAS TEKNIK UNIMMA (UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG) (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG).
- [6] Firdausi, F. A. (2021). *Analisa dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).

- [7] Oktaviani, B. (2023). Desain Sistem Pemasaran produk UMKM Dengan KONSEP UI/UX menggunakan metode design thinking. *Desain Sistem Pemasaran Produk UMKM dengan Konsep UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking*, 4(3), 980-987.
- [8] Putra, W., Affandes, M., Vitriani, Y., & Iskandar, I. (2022). Analisa dan Desain Kembali Aplikasi Galeri Lembaga Adat Melayu Riau Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(6), 1883-1892. DOI: <http://dx.doi.org/10.30865/jurikom.v9i6.5306>.
- [9] 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), 45-55.
- [10] Surachman, C. S., Andriyanto, M. R., Rahmawati, C., & Sukmasetya, P. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang. in. *TeIka*, 12(02), 157-169. DOI: <https://doi.org/10.36342/teika.v12i02.2922>.
- [11] Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 7(1), 121-129. DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>.
- [12] Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *Aiti*, 19(1), 120-136. DOI: <https://doi.org/10.24246/aiti.v19i1.120-136>.
- [13] Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan aplikasi pemilihan kepala desa dengan metode ux design thinking (Studi kasus: kampung kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52-60. DOI: <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i2.853>.