JEMSI: Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi
E-ISSN: 2686-5238
P-ISSN: 2686-4916
https://dinastirev.org/JEMSI dinasti.info@gmail.com +62 811 7404 455
DOI: https://doi.org/10.38035/jemsi.v7i3
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
Received: 20 Desember 2025 | **Revised:** 20 Januari 2026 | **Accepted:** 19 Februari 2026

Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi Kamus Komering Indonesia berbasis Web

Bintang Perdana Putra[1], Ahmad Farisi[2]
[1]Universitas Multi Data Palembang, Palembang, Indonesia, bintangperdanaputra@mhs.mdp.ac.id
[2]Universitas Multi Data Palembang, Palembang, Indonesia, ahmadfarisi@mdp.ac.id

Corresponding Author: bintangperdanaputra@mhs.mdp.ac.id[1]

Abstract: *The development of digital technology requires web-based applications to have high-quality User Interface (UI) and User Experience (UX) in order to support user comfort and effectiveness. The Kamus Digital Komering Indonesia web application, which serves as a medium for preserving a regional language, still faces several issues in terms of functionality, particularly in its search features and user interaction. This study aims to analyze and provide UI/UX redesign recommendations for the application by applying the Design Thinking methodology and conducting an evaluation using the User Experience Questionnaire (UEQ). This research utilizes primary data obtained through interviews, the UEQ-S questionnaire during the pre-study phase, and the UEQ questionnaire during the testing phase, involving a total of 30 participants. The design process was carried out through the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The results of the UEQ evaluation indicate an improvement in user experience quality, where five out of six aspects—Attractiveness, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty—fall into the Good category, while the Perspicuity aspect reaches the Excellent category. Based on these findings, it can be concluded that the application of the Design Thinking method is effective in improving the UI/UX quality of the Komering–Indonesian Digital Dictionary and is able to provide a better user experience, thereby serving as a reference for the development of similar applications in the future.*

Keywords: *UI/UX, Design Thinking, UEQ, Kamus Komering Indonesia.*

Abstrak: Perkembangan teknologi digital menuntut aplikasi berbasis web memiliki kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang baik untuk mendukung kenyamanan dan efektivitas penggunaan. Aplikasi web Kamus Digital Komering Indonesia sebagai sarana pelestarian bahasa daerah masih memiliki beberapa permasalahan pada aspek fungsionalitas, khususnya pada fitur pencarian dan interaksi pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis serta memberikan rekomendasi perancangan ulang UI/UX aplikasi tersebut dengan menerapkan metodologi *Design Thinking* dan evaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh melalui wawancara, kuesioner UEQ-s pada tahap pra-penelitian, serta kuesioner UEQ pada tahap pengujian, dengan melibatkan total 30 partisipan. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Hasil evaluasi UEQ menunjukkan peningkatan kualitas pengalaman pengguna, di mana lima dari enam aspek, yaitu

Attractiveness, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty* berada pada kategori *Good*, sedangkan aspek *Perspicuity* mencapai kategori *Excellent*. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* efektif dalam meningkatkan kualitas UI/UX Kamus Digital Komering Indonesia dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, sehingga dapat menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi serupa di masa mendatang.

Kata Kunci: UI/UX, *Design Thinking*, UEQ, Kamus Komering Indonesia.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mendorong pentingnya peran *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dalam meningkatkan kualitas aplikasi berbasis web. UI berfungsi dalam membentuk tampilan visual yang menarik, sedangkan UX berperan dalam memastikan kemudahan, efisiensi, dan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem (Hartanto, 2024). Desain UI/UX yang optimal dapat meningkatkan kenyamanan, kemudahan, dan kepuasan pengguna, sedangkan desain yang tidak memadai berpotensi menimbulkan ketidaknyamanan, menurunkan loyalitas pengguna, serta memberikan dampak negatif terhadap citra organisasi (Rahmadani & Fardida, 2024). Oleh karena itu, UI/UX tidak hanya berkaitan dengan aspek estetika, tetapi juga dengan kemampuan aplikasi dalam memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif dan intuitif.

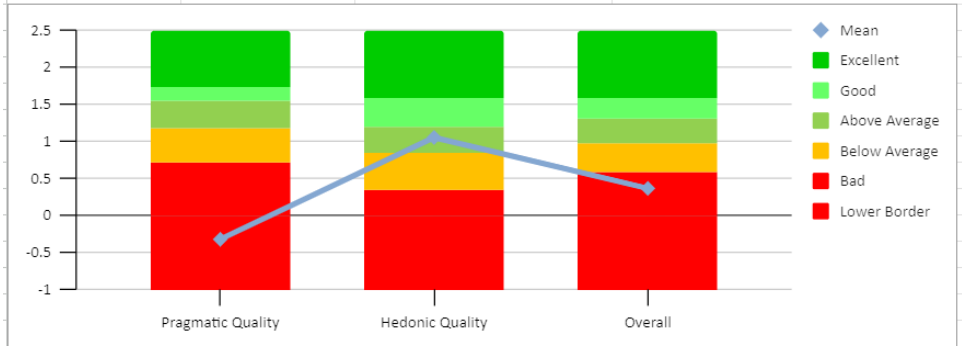
Beragam pendekatan digunakan dalam perancangan UI/UX, seperti *Design Thinking*, *Lean UX*, *User Centered Design*, dan *Double Diamond*, untuk memastikan kebutuhan pengguna dapat diakomodasi secara optimal (Khadijah, 2022). Sementara itu, evaluasi UI/UX umumnya dilakukan melalui metode *Usability Testing*, *User Experience Questionnaire* (UEQ), dan *System Usability Scale* (SUS) guna menilai tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna (Faridha dkk., 2024). Di antara berbagai metode tersebut, *Design Thinking* dan UEQ banyak digunakan karena terbukti efektif dalam meningkatkan dan mengevaluasi kualitas UI/UX. Hal ini ditunjukkan dalam penelitian "Perancangan Ulang UI/UX *Website* D'Coffee Cup Ke Aplikasi Mobile Dengan Metode *Design Thinking*" yang menghasilkan peningkatan kualitas pengalaman pengguna dengan nilai UEQ dominan pada kategori *Excellent* dan *Good* (Sinaga dkk., 2024). Hal serupa juga ditunjukkan dalam penelitian "Perancangan Ulang UI/UX *Website* E-Learning UNMUL Menggunakan Metode *Design Thinking*" yang memperoleh hasil evaluasi UEQ dengan kategori *Excellent* pada seluruh aspek pengalaman pengguna (Aulia dkk., 2024). Selain itu, penelitian "Perancangan *Prototype* UI/UX Pada Pelacak Kendaraan Operasional Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus Penerapan Pada Instansi BUMN)" turut membuktikan efektivitas metode *Design Thinking* melalui capaian nilai *Excellent* pada semua aspek UEQ (Billan dkk., 2024), yang mencerminkan peningkatan signifikan baik pada kualitas pragmatis maupun hedonis sistem.

Sementara itu, efektivitas UEQ sebagai metode evaluasi juga ditunjukkan dalam beberapa penelitian terdahulu. Penelitian "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)" menyatakan bahwa UEQ mampu mengukur pengalaman pengguna secara menyeluruh dan cepat, dengan hasil evaluasi menunjukkan capaian nilai *excellent* dan *good* pada berbagai aspek UX (Wijaya dkk., 2021). Hal serupa juga ditunjukkan dalam penelitian "Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi Absensi Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*" yang membuktikan bahwa UEQ merupakan metode yang efisien dalam menilai kualitas pengalaman pengguna melalui hasil evaluasi pada kategori *good* dan *above average* (Utama & Pibriana, 2023). Selain itu, penelitian "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Flip Menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ)" turut menegaskan bahwa UEQ mampu memberikan evaluasi yang komprehensif terhadap pengalaman pengguna, dengan sebagian besar aspek

memperoleh kategori *above average* (Laelaem & Tanaem, 2024), yang menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang baik.

Balai Bahasa Provinsi Sumatera Selatan sebagai Unit Pelaksana Teknis Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa memiliki peran dalam pelestarian bahasa daerah, salah satunya melalui pengembangan aplikasi web Kamus Digital Komering Indonesia yang diluncurkan pada tahun 2022. Namun, hasil evaluasi awal menggunakan UEQ-s menunjukkan bahwa aspek *pragmatic quality* masih berada di bawah rata-rata, meskipun aspek *hedonic quality* menunjukkan kecenderungan positif. Selain itu, hasil wawancara mengungkapkan permasalahan pada fitur pencarian, elemen visual yang membingungkan, serta belum tersedianya mekanisme umpan balik pengguna.

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Pragmatic Quality	-0.325	Bad	In the range of the 25% worst results
Hedonic Quality	1.050	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Overall	0.36	Bad	In the range of the 25% worst results



Sumber: Evaluasi UEQ-s pra-penelitian

Gambar 1. Hasil Benchmark UEQ-s

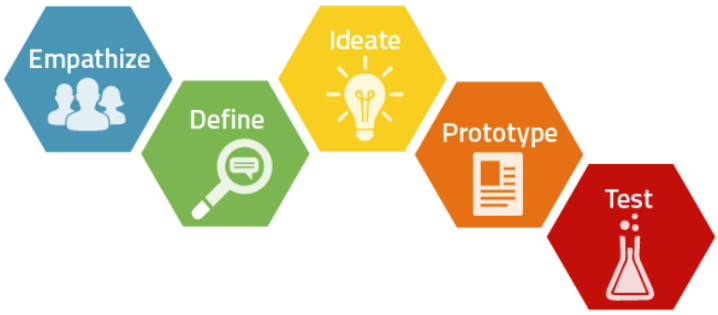
Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis UI/UX aplikasi web Kamus Digital Komering Indonesia dan memberikan rekomendasi rancangan ulang dengan menerapkan metode Design Thinking serta evaluasi menggunakan UEQ. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi organisasi dalam meningkatkan kualitas sistem informasi dan pengalaman pengguna, khususnya dalam pengembangan aplikasi berbasis web.

METODE

Jenis, Sumber Data dan Metodologi

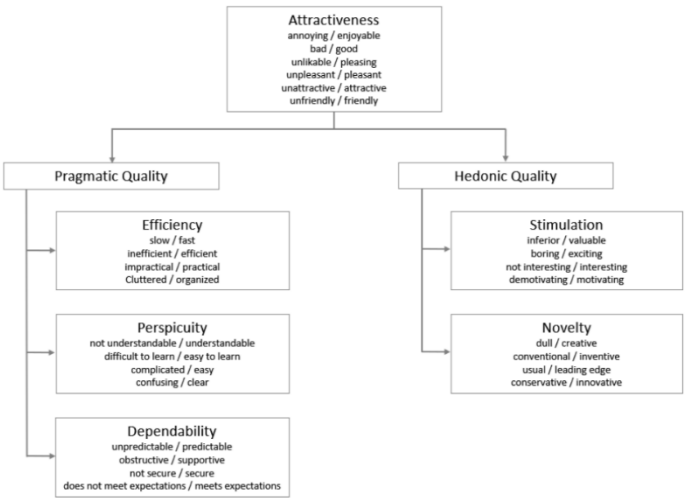
Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer yang diambil melalui wawancara, kuesioner UEQ-s dan kuesioner UEQ di tahap *testing*. Penelitian ini menggunakan metodologi *Design Thinking*, yaitu pendekatan inovatif yang berpusat pada pengguna untuk memahami kebutuhan dan keinginan mereka secara mendalam (Reynaldi & Setiyawati, 2022). Metodologi ini menawarkan pendekatan kreatif lintas disiplin dengan mengintegrasikan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreativitas guna menghasilkan ide serta solusi yang efektif dalam memecahkan permasalahan (Wijayanto dkk., 2021). Metodologi ini memiliki 5 tahapan yang saling terintegrasi. Proses diawali dengan tahap *Empathize*, yaitu upaya memahami kebutuhan, permasalahan, dan kondisi pengguna secara menyeluruh melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Tahap berikutnya adalah *Define*, di mana data yang telah diperoleh dianalisis untuk mengidentifikasi serta merumuskan permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian. Selanjutnya, pada tahap *Ideate*, berbagai gagasan dan solusi inovatif dikembangkan berdasarkan permasalahan yang telah ditetapkan. Tahap *Prototype* dilakukan dengan merealisasikan ide-ide tersebut ke dalam bentuk rancangan awal, seperti *wireframe* atau *mockup*, untuk mengevaluasi interaksi pengguna dan memperoleh masukan. Terakhir, tahap

Test bertujuan menguji *prototype* kepada pengguna guna menilai kesesuaian solusi serta melakukan perbaikan sebelum diterapkan secara lebih lanjut.



Sumber: (Nadillah & Voutama, 2024)
Gambar 2. Tahapan Proses *Design Thinking*

Metode Evaluasi



Sumber: (Schrepp, 2023)
Gambar 3. Struktur Aspek Kualitas UEQ

Metode evaluasi pada tahap pra-penelitian menggunakan S*hort Version User Experience Questionnaire*(UEQ-S) yang terdiri dari delapan item pengukuran terstandar untuk menilai kualitas tampilan dan pengalaman pengguna terhadap *website*. Kuesioner ini diisi oleh 31 partisipan. Selain itu, dilakukan wawancara mendalam dengan satu partisipan yang bersedia untuk menggali pengalaman pengguna dalam menggunakan *website* Kamus Komering Indonesia.

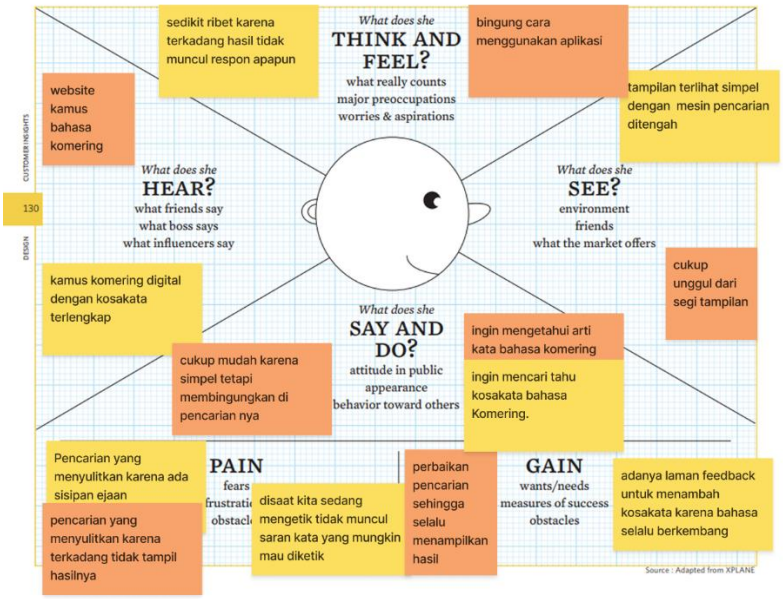
Evaluasi lanjutan dilakukan pada tahap *Test* dengan menggunakan *User Experience Questionnaire*(UEQ) yang terdiri dari 26 item pengukuran terstandar. Evaluasi ini bertujuan untuk memperoleh hasil penilaian akhir terhadap pengalaman pengguna, dengan melibatkan sebanyak 30 partisipan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Pada tahap *empathize*, setelah dilakukan wawancara dan pemahaman terhadap permasalahan pengguna, temuan tersebut dipetakan menggunakan *empathy map*, yaitu alat visual untuk memahami pengguna secara mendalam berdasarkan apa yang mereka dengar, pikirkan, lihat, katakan dan rasakan (Osterwalder & Pigneur, 2010). Pemetaan ini dilakukan

dengan mengelompokkan data sesuai komponen *empathy map*. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengguna mengalami permasalahan pada sistem pencarian serta pada penyajian kosakata yang tersedia.



Gambar 4. *Empathy Map* Web Kamus Komering Indonesia

Define

Pada tahap *define* terdapat 2 *tools* yang digunakan yaitu *user persona* dan *how might we*.



Gambar 5. *User Persona* Web Kamus Komering Indonesia

User persona merupakan representasi fiktif pengguna yang disusun berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data (Knight, 2018). Pada *user persona* tersebut, Rama digambarkan memiliki latar belakang keilmuan di bidang linguistik dan sastra sehingga memiliki ketertarikan terhadap budaya, khususnya bahasa. Namun, Rama menghadapi beberapa kendala dalam penggunaan sistem, di antaranya kemunculan simbol pada kosakata yang menimbulkan kebingungan saat dibaca. Selain itu, ketika Rama hanya mengingat atau mendengar suatu kata tanpa mengetahui ejaan yang tepat, ia kesulitan menemukan arti kata karena sistem belum menyediakan fitur saran kata yang muncul selama proses pengetikan. Kendala lainnya adalah keharusan mengetik kata dengan pemenggalan ejaan tertentu, yang membuat proses pencarian menjadi kurang praktis.

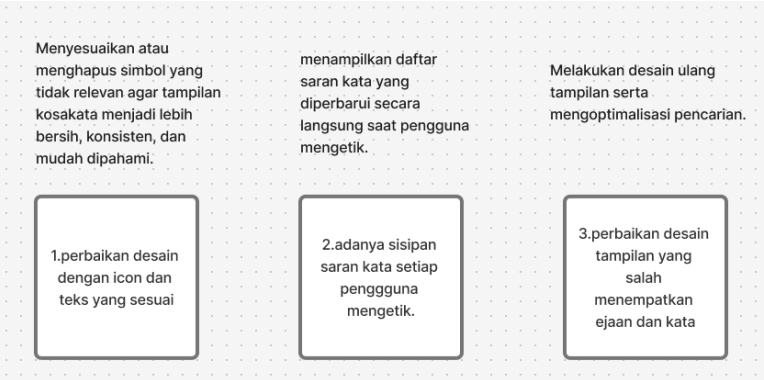
Tahap akhir pada proses *define* adalah penerapan pendekatan *how might we*, yaitu merumuskan pertanyaan yang tepat berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi guna menghasilkan solusi yang kreatif dan relevan (Uebernickel dkk., 2020).

Tabel 1. *How Might We* Web Kamus Komering Indonesia

Pain Point	*How?*	*Might We?*
Terdapat simbol yang muncul pada kosakata, padahal simbol tersebut tidak diperlukan dan dapat membingungkan pengguna.	Bagaimana cara mengoptimalkan elemen visual yang tidak relevan pada kosakata?	Menyesuaikan atau menghapus simbol yang tidak relevan agar tampilan kosakata menjadi lebih bersih, konsisten, dan mudah dipahami.
Saat mengetik tidak muncul saran kata yang mungkin akan dicari.	Bagaimana cara agar sistem pencarian bisa membantu pengguna dalam mencari kata yang diinginkan?	menampilkan daftar saran kata yang diperbarui secara langsung saat pengguna mengetik.
Pencarian yang menyulitkan karena kata yang dicari itu bukan kata tetapi ejaan	Bagaimana cara untuk mempermudah pencarian tanpa perlu sisipan ejaan?	Melakukan desain ulang tampilan serta mengoptimalisasi pencarian.

Ideate

Pada tahap *ideate* terdapat beberapa *tools* yang digunakan yaitu *solution idea*, *affinity diagram, prioritization idea* dan *user flow*.



Gambar 6. *Solution Idea* Web Kamus Komering Indonesia

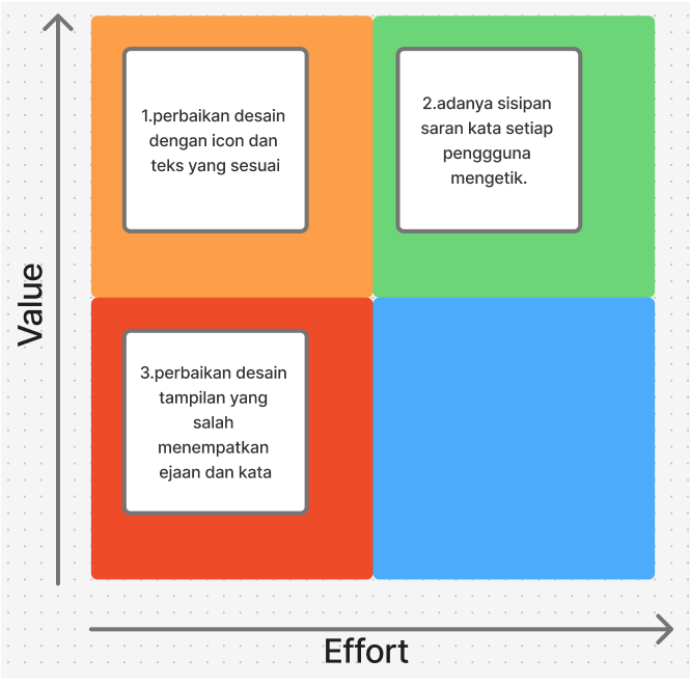
Solution idea adalah tahapan pengembangan ide yang bertujuan untuk merumuskan solusi dalam mengatasi permasalahan yang ada (Nadillah & Voutama, 2024). *Solution idea* diatas ditentukan berdasarkan jawaban dari *how might we* di tahap *define* yang memberikan solusi mengenai perbaikan desain serta penambahan fitur.



Gambar 7. *Affinity Diagrram* Web Kamus Komering Indonesia

Affinity diagram merupakan metode yang digunakan untuk mengelompokkan hasil *brainstorming* dengan cara mengolah, menyusun, dan merangkum informasi, sehingga membantu tim membangun pola pemahaman terhadap permasalahan yang bersifat kompleks (Helmold, 2021). Berdasarkan hasil pengelompokan tersebut, solusi yang telah dikembangkan diklasifikasikan ke dalam dua solusi pada aspek *pragmatic quality* dan satu solusi pada aspek *hedonic quality*.

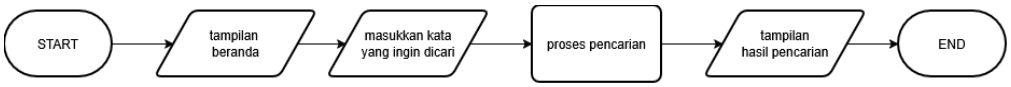
Prioritization idea dalam konteks UI/UX Design merupakan proses sistematis untuk menentukan urutan prioritas ide solusi dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, tingkat urgensi permasalahan, serta keterbatasan sumber daya (Pratiwi & Suchahyani, 2024). Proses ini menggunakan alat berupa matriks yang terdiri dari dua dimensi, yaitu *value*, yang merepresentasikan manfaat atau dampak solusi bagi pengguna, semakin tinggi posisinya semakin besar manfaat yang diperoleh. Serta *effort*, yang menunjukkan tingkat usaha yang dibutuhkan untuk merealisasikan solusi, di mana semakin ke kanan menunjukkan usaha yang semakin besar.



Gambar 8. *Prioritization Idea* Web Kamus Komering Indonesia

Berdasarkan hasil analisis, perbaikan desain dengan penggunaan ikon dan teks yang sesuai memiliki *value* tinggi dengan *effort* rendah. Sementara itu, fitur sisipan saran kata memiliki *value* tinggi dengan *effort* tinggi. Adapun perbaikan tampilan yang menempatkan ejaan dan kata secara kurang tepat dikategorikan memiliki *value* rendah dan *effort* rendah.

User flow atau alur pengguna merupakan representasi visual berbentuk diagram yang menggambarkan rangkaian langkah yang dilalui pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk, dalam hal ini *website*. *User flow* membantu perancang dalam memahami dan mengantisipasi pola kognitif pengguna. Selain itu, *user flow* berfungsi untuk memetakan pergerakan pengguna secara sistematis, mulai dari titik awal hingga tahapan interaksi akhir dalam penggunaan produk.



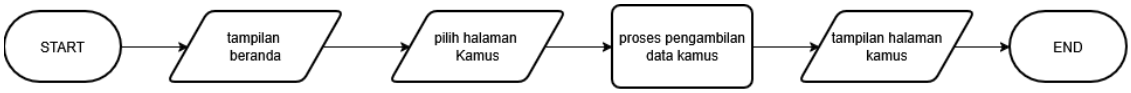
Gambar 9. *User Flow* Pencarian Kata

Gambar 9 menunjukkan *user flow* pencarian kata. Proses dimulai ketika pengguna membuka website dan masuk ke halaman beranda. Selanjutnya, pengguna memasukkan kata yang ingin dicari pada kolom pencarian, kemudian sistem memproses permintaan tersebut. Apabila kata yang dicari ditemukan, sistem akan menampilkan detail kata, sehingga alur pencarian dinyatakan selesai.



Gambar 10. *User Flow* Usulan Kata

Gambar 10 menunjukkan *user flow* usulan kata. Proses dimulai dari halaman beranda dan pengguna mengklik tombol usulan kata. Selanjutnya, akan muncul tampilan usulan kata dan pengguna akan mengisi semua informasi yang ada di kolom yang ada, setelah pengguna mengisi semua kolom, pengguna bisa mengklik tombol usulkan dan usulan akan masuk ke dalam basis kata untuk melewati proses seleksi. Dengan ini proses dinyatakan selesai.



Gambar 11. *User Flow* Tampilan Kamus

Gambar 11 menunjukkan *user flow* tampilan kamus. Proses dimulai dari halaman beranda lalu pengguna mengklik menu halaman kamus, setelah itu halaman kamus akan tampil serta sistem akan mengambil data kosakata kamus dari server untuk ditampilkan dan proses ini dinyatakan selesai.

Prototype

Pada tahap *Prototype*, penelitian ini akan memulai mendesain rancangan ulang UI/UX berdasarkan ide-ide yang sudah ada. Rancangan yang akan dibuat yaitu *wireframe* dan desain *prototype high-fidelity.*

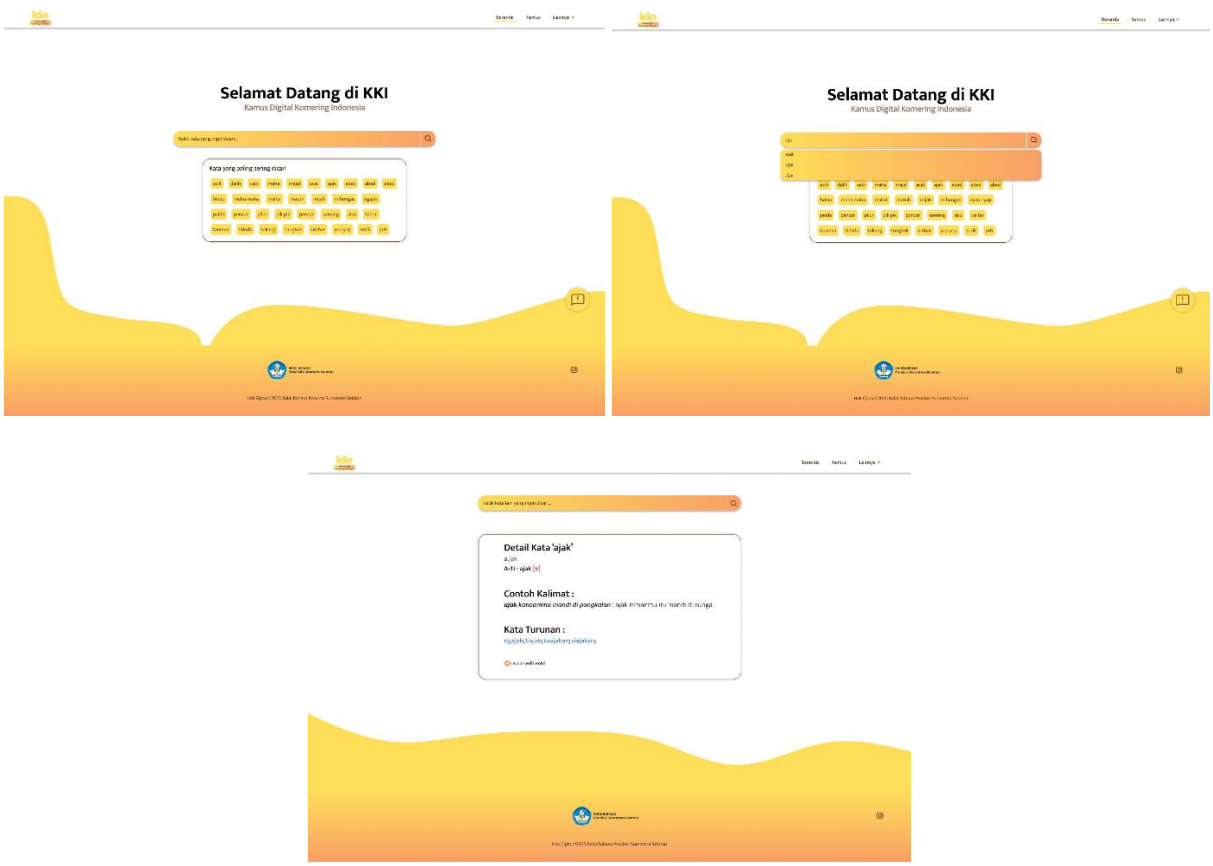
Wireframe merupakan rancangan awal antarmuka aplikasi yang digunakan untuk memvisualisasikan struktur tata letak serta elemen-elemen utama sebagai tahap awal sebelum pengembangan *prototype* (Kurniasih dkk., 2024). Berikut ini adalah beberapa contoh *wireframe* web Kamus Komering Indonesia yang telah dibuat.



Gambar 12. *Wireframe* Web Kamus Komering Indonesia

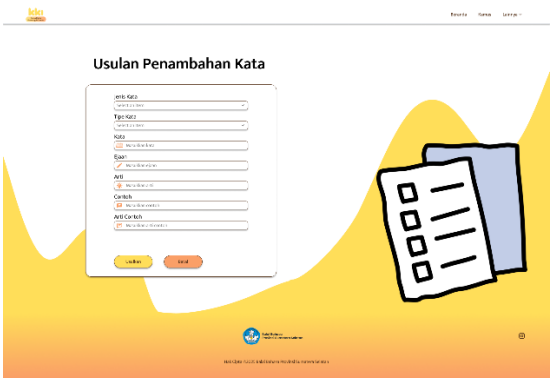
Pada Gambar 12 terdapat *wireframe* berdasarkan *user flow* yaitu pencarian kata, usulan kata dan tampilan kamus. Di *wireframe* pencarian kata, pengguna bisa mencari kata seperti pada gambar, terdapat juga tombol usulkan kata yang akan menampilkan halaman usulan kata. Setelah pengguna mengusulkan sebuah kata maka akan melalui proses seleksi dan jika diterima, maka usulan tersebut akan masuk ke dalam kamus dan bisa dicari.

Setelah tahap *wireframe* maka akan dilakukan tahap selanjutnya yaitu desain *prototype high-fidelity* yang mencerminkan hasil akhir dari rancangan desain ini. Berikut merupakan hasil *prototype high-fidelity* yang dibuat.



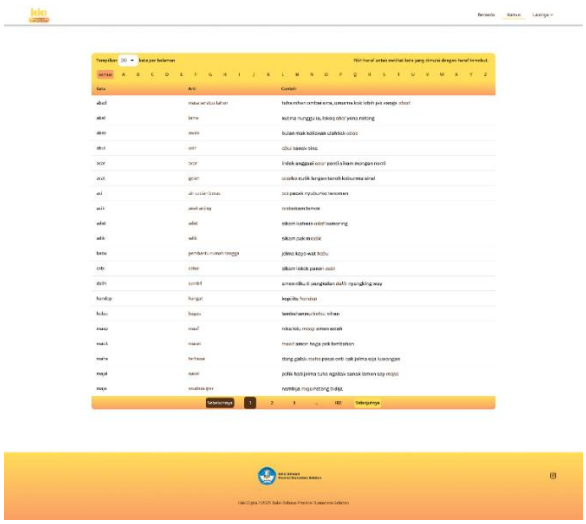
Gambar 13. *Prototype* Pencarian Kata

Pada prototype pencarian kata, bagian bawah kolom pencarian menampilkan daftar kata yang sering dicari. Selain itu, saat pengguna mengetikkan suatu kata, sistem akan menampilkan saran kata secara otomatis untuk membantu pengguna menemukan kosakata yang dicari.



Gambar 14. *Prototype* Usulan Kata

Pada *prototype* usulan kata, tersedia beberapa kolom yang dapat diisi oleh pengguna. Setelah seluruh kolom diisi, pengguna dapat menekan tombol usulkan untuk mengajukan kosakata yang diusulkan.



Gambar 15. *Prototype* Halaman Kamus

Pada *prototype* halaman kamus, tersedia daftar kosakata yang dapat diurutkan berdasarkan abjad, serta pengaturan jumlah baris kata yang ditampilkan.

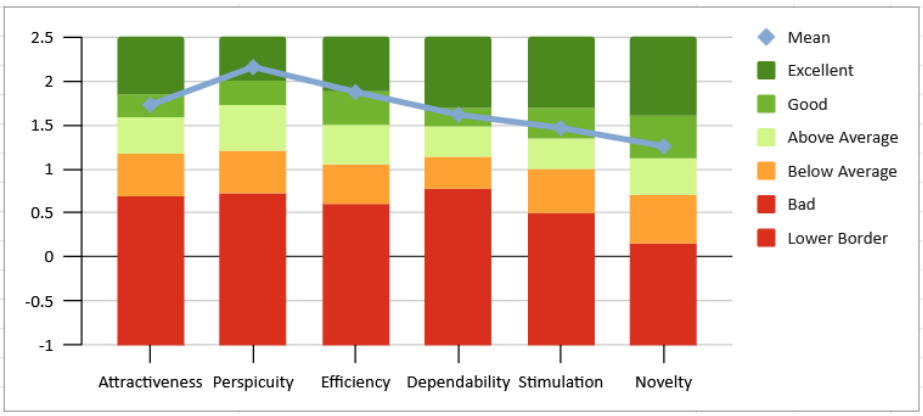
Test

Pada tahap *test*, dilakukan evaluasi dengan menggunakan metode evaluasi UEQ yang disebarkan pada tanggal 15 Desember 2025 dengan total 30 partisipan. *Mean* pada setiap aspek lalu dihitung dengan menggunakan UEQ data *analysis tool*. Tabel berikut merupakan hasil perhitungan pada setiap aspek UEQ.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Menggunakan UEQ

Scale	*Mean*	*Comparisson to benchmark*
Attractiveness	1.73	***Good***
Perspicuity	2.16	***Excellent***
Efficiency	1.88	***Good***
Dependability	1.62	***Good***
Stimulation	1.47	***Good***
Novelty	1.26	***Good***

Lalu setelah itu, nilai *mean* yang telah didapatkan akan dimasukkan ke dalam *benchmark.*



Gambar 16. *Benchmark* Rancang Ulang Website Kamus Komering Indonesia

Gambar 16 merupakan hasil *benchmark* berdasarkan nilai mean yang diperoleh. Hasil yang didapatkan menunjukkan nilai yang sangat baik untuk setiap aspek. Secara umum, hasil evaluasi menunjukkan kualitas yang sangat baik pada setiap aspek. Lima dari enam aspek berada pada kategori "*Good*" (Baik), yaitu *Attractiveness* yang merepresentasikan kesan keseluruhan *website* dengan nilai 1,73, *Efficiency* yang menunjukkan sejauh mana pengguna

merasa terbantu dengan nilai 1,88, serta *Dependability* yang menunjukkan tingkat kepercayaan pengguna dengan nilai 1,62. Selain itu, aspek *Stimulation* yang mencerminkan ketertarikan pengguna dalam menggunakan *website* memperoleh nilai 1,47, sedangkan aspek *Novelty* yang menilai seberapa inovatif *website* mendapatkan nilai terendah, yaitu 1,26. Sementara itu, satu aspek yang berada pada kategori "*Excellent*" (Sangat Baik) adalah *Perspicuity*, yang menunjukkan kemudahan pengguna dalam memahami dan menggunakan *website*, dengan nilai 2,16.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan ulang UI/UX pada Kamus Komering Indonesia telah berhasil mencapai tujuan penelitian. Hasil evaluasi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa kualitas pengalaman pengguna berada pada kategori yang sangat baik. Dari enam aspek UEQ, lima aspek, yaitu *Attractiveness*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*, termasuk dalam kategori "*Good*" (Baik), sedangkan aspek *Perspicuity* memperoleh kategori "*Excellent*" (Sangat Baik).

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa rancangan ulang yang diimplementasikan mampu memberikan kesan visual yang positif, meningkatkan efisiensi penggunaan, serta memperkuat tingkat kepercayaan dan ketertarikan pengguna terhadap *website*. Nilai *Perspicuity* yang berada pada kategori sangat baik menunjukkan bahwa sistem mudah dipahami dan dioperasikan oleh pengguna, sehingga mampu mendukung proses pencarian dan pemahaman kosakata secara lebih efektif.

Dengan demikian, penerapan metode Design Thinking dalam perancangan ulang UI/UX Kamus Komering Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan selanjutnya, khususnya dalam upaya meningkatkan aspek *Novelty* guna memperkuat inovasi serta kebaruan pada tampilan dan fitur *website* di masa mendatang.

REFERENSI

Aulia, H., Setyadi, H. J., & Jundillah, M. L. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Website E-Learning UNMUL Menggunakan Metode Design Thinking. *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, *5*(4), 128–133. https://doi.org/10.62527/jitsi.5.4.294

Billan, A. C., Kurniawan, D., Rifai, A., Sevtiyuni, P. E., & Meiriza, A. (2024). Perancangan Prototype UI/UX Pada Pelacak Kendaraan Operasional Dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Penerapan Pada Instansi BUMN). *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, *4*(5), 2596–2606. https://doi.org/10.30865/klik.v4i5.1843

Faridha, S., Yulianti, S., & Sugiarti, Y. (2024). Metode Perancangan User Interface yang Paling Umum Digunakan: Systematic Literature Review. *Bit-Tech (Binary Digital-Technology)*, *7*(1). https://doi.org/10.32877/bt.v7i1.1467

Hartanto, S. (2024). Analisis penerapan UI/UX dalam aplikasi media sosial: Dampaknya terhadap keterlibatan pengguna dan loyalitas platform. *Jurnal Teknik Industri Terintegrasi*, *7*(4), 2128–2137. https://doi.org/10.31004/jutin.v7i4.36161

Helmold, M. (2021). Seven Management Tools (M7). Dalam *Successful Management Strategies and Tools: Industry Insights, Case Studies and Best Practices* (hlm. 65–70). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-77661-9_6

Khadijah. (2022). Studi Perbandingan Metodologi UI/UX (Studi Kasus: Prototype Aplikasi PDBI Academic Information System). *KNOWLEDGE : Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, *2*.

Knight, W. (2018). UX for Developers: How to Integrate User-Centered Design Principles Into Your Day-to-Day Development Work. Dalam *Ux for Developers: How to Integrate User-*

Centered Design Principles Into Your Day-to-Day Development Work. Springer Science+Business Media. https://doi.org/10.1007/978-1-4842-4227-8

Kurniasih, D., Tiawan, Hidayatullah, T., Agustian, T., Setiyani, L., Saputri, W., Nurkholik, D., Amelia, D., & Kusumah, R. F. G. (2024). DESIGN WIREFRAME APLIKASI BANK SAMPAH DENGAN METODE DESIGN THINKING. *JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains)*, *6*(2).

Laelaem, T., & Tanaem, P. F. (2024). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Flip Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Ilmiah Komputasi*, *23*(4). https://doi.org/10.32409/jikstik.23.4.3664

Nadillah, M. F., & Voutama, A. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Daur Ulang Sampah Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *8*(3). https://www.semanticscholar.org/paper/PERANCANGAN-UI-UX-APLIKASI-DAUR-ULANG-SAMPAH-MOBILE-Nadillah-Voutama/7bb80e73163ade2416f5179d3981bfdf6a492268

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation*. John Wiley & Sons, Inc.

Pratiwi, P. Y., & Suchahyani, N. P. E. (2024). Implementation of Design Thinking Method and Usability Testing in The Design of A Scholarship Information System. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, *21*(2).

Rahmadani, N., & Fardida, S. N. (2024). Peran UI/UX Pada Layanan Aplikasi Mytelkomsel Terhadap Keputusan Pembelian dan Loyalitas Pelanggan. *SAFARI :Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *4*(3), 220–227. https://doi.org/10.56910/safari.v4i3.1655

Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan UI/UX Fitur Mentor On Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*.

Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. www.ueq-online.org

Sinaga, I., Wati, S. F. A., & Fitri, A. S. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Website D'Coffee Cup Ke Aplikasi Mobile Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal TEKINKOM*, *7*(1). https://doi.org/10.37600/tekinkom.v7i1.1466

Uebernickel, F., Jiang, L., Brenner, W., Pukall, B., Naef, T., & Schindlholzer, B. (2020). *Design Thinking The Handbook*. WSPROFESSIONAL. https://doi.org/10.1142/11329

Utama, S. C., & Pibriana, D. (2023). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi Absensi Pada Pt.Sarana Gastekindo Utama Prabumulih Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *COMSERVA : Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, *3*(06), 2124–2138. https://doi.org/10.59141/comserva.v3i06.1010

Wijaya, N. S. W., Santika, P. P., Iswara, I. B. A. I., & Arsana, N. A. (2021). Analisis Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, *8*(2), 217–226. https://doi.org/10.25126/jtiik.202182763

Wijayanto, A. M., Triayudi, A., & Rubhasy, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Aplikasi Penanganan Laporan Penmcurian Barang Berharga Di Polsek Sukmajaya. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, *06*.