

DESAIN USER INTERFACE & USER EXPERIENCE WEBSITE BANGSATRIA JOKI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

DESIGN OF USER INTERFACE & USER EXPERIENCE FOR THE BANGSATRIA JOKI WEBSITE USING THE DESIGN THINKING DESIGN

Rio Fawwaz Helmi¹⁾, Nuraqilla Waidha Bintang²⁾, Danang Tejo Kumoro³⁾,

¹⁾Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu, Lombok Tengah, Indonesia.

*Corresponding Author: riofwz@gmail.com

Diterima pada 2 Februari 2025, Disetujui pada 22 April 2025, Diterbitkan daring pada 20 Mei 2025

Abstrack: The rapid growth of the online gaming industry has created various new economic opportunities, one of which is game boosting services. However, many platforms that offer such services have not yet optimized their user interface (UI) and user experience (UX) design, resulting in poor user comfort and trust. This study aims to design the UI and UX of the BangSatria Joki website as a platform for game boosting services by applying the Design Thinking method. The Design Thinking approach consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. The initial stages involved observing competitor websites and conducting interviews with potential users to identify their needs and challenges. The analysis results were then translated into user personas, brainstorming, mind mapping, and wireframe designs. A high-fidelity prototype was then developed using Figma. In the testing phase, the System Usability Scale (SUS) was used to evaluate user satisfaction with the design. Based on tests conducted with student respondents, the website prototype received a SUS score of 78.9, indicating an "acceptable" category and overall positive reception. Therefore, the UI/UX design developed using the Design Thinking approach has proven to meet user needs and improve the overall experience of using an online game boosting service.

keyword: Desain UI/UX, Joki Game Online, Design Thinking, Figma, System Usability Scale (SUS)

Abstrak: Pertumbuhan pesat industri game online melahirkan berbagai peluang ekonomi baru, salah satunya adalah layanan joki game. Namun, masih banyak platform penyedia jasa joki yang belum mengoptimalkan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), sehingga berdampak pada rendahnya kenyamanan serta kepercayaan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI dan UX website BangSatria Joki sebagai platform penyedia jasa joki game online dengan menerapkan metode Design Thinking. Pendekatan Design Thinking digunakan melalui lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Tahapan awal dilakukan dengan observasi terhadap website kompetitor dan wawancara dengan calon pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan. Hasil analisis diwujudkan dalam bentuk user persona, brainstorming, mind mapping, dan perancangan wireframe. Selanjutnya dilakukan pembuatan prototipe high-fidelity menggunakan Figma. Pada tahap pengujian, digunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap desain yang telah dibuat. Berdasarkan hasil

pengujian yang melibatkan responden dari kalangan pelajar dan mahasiswa, skor SUS yang diperoleh sebesar 78,9, yang menunjukkan bahwa prototipe website berada pada kategori “acceptable” dan dapat diterima oleh pengguna. Dengan demikian, desain UI/UX yang dikembangkan melalui pendekatan Design Thinking mampu memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan meningkatkan pengalaman dalam menggunakan layanan joki game online..

Kata kunci: *Desain UI/UX, Joki Game Online, Design Thinking, Figma, System Usability Scale (SUS)*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan *game online* saat ini sangat menarik menjadikan banyak peminat dari berbagai usia, dari dewasa hingga remaja, serta anak-anak sekolah dasar. *Game online* adalah permainan berbasis visual yang dimainkan melalui komputer atau perangkat yang terhubung ke jaringan, seperti LAN, atau internet. Saat dimainkan, *game* ini menghadirkan tantangan [1]. Bermain *game online* biasanya dilakukan untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan pribadi, serta sebagai hiburan atau hobi. *Game online* tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga tantangan bagi siapa saja yang ingin memainkannya [2].

Generasi Z, yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010, sebagai kelompok usia yang tumbuh dalam lingkungan yang sangat akrab dengan perangkat digital dan *game online* [3]. Di sisi lain ada juga Generasi Z yang tidak hanya bermain *game* untuk mencari popularitas dan pengakuan sosial, dan banyak dari pengguna yang memanfaatkan kesempatan ini untuk mencari keuntungan dengan membuka layanan "joki rangking"[4] Di satu sisi, pekerjaan ini memberikan kesempatan bagi remaja untuk mendapatkan penghasilan tambahan, yang dapat membantu pengguna memenuhi kebutuhan sehari-hari [5].

Sementara itu, semakin banyak pemain yang mencari layanan joki *game*, sehingga penting untuk memahami bahwa kualitas pengalaman pengguna dapat memengaruhi popularitas layanan tersebut. Oleh karena itu, sangat penting untuk perancangan antarmuka pengguna (UI) atau pengalaman pengguna (UX) sebuah aplikasi untuk memahami kebutuhan calon pengguna [6]. untuk menciptakan desain yang sesuai dengan pengguna dan mengembangkan desain yang mudah digunakan guna

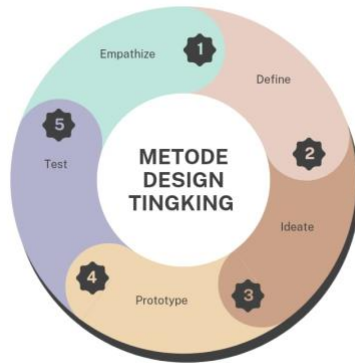
memenuhi kebutuhan pengguna, metode *Design Thinking* bisa diterapkan dalam pembuatan situs *website* atau aplikasi *mobile*. Dalam metode ini, lima langkah utama yang harus dilalui adalah *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Metode ini dapat digunakan saat membuat desain yang memenuhi kebutuhan pelanggan dan nyaman bagi pengguna [7].

Pengembangan platform layanan joki *game online* menuntut penerapan pendekatan yang tepat guna mengatasi tantangan dalam merancang antarmuka yang tidak hanya informatif dan mudah diakses, tetapi juga mampu membangun kredibilitas serta kepercayaan dari sisi pengguna. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana penerapan metode *Design Thinking* dapat digunakan untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada website BangSatria Joki agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk menjaga fokus penelitian, beberapa batasan ditetapkan, di antaranya: penelitian hanya mencakup tahapan perancangan UI/UX tanpa pengembangan sistem teknis, menggunakan lima tahapan *Design Thinking* (*Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain website jasa joki *game online* yang menarik secara visual, mudah diakses, dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif. Melalui penerapan metode *Design Thinking*, diharapkan desain yang dikembangkan dapat menjawab kebutuhan pengguna secara fungsional dan emosional. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini mencakup peningkatan kualitas antarmuka layanan digital, peluang pengembangan ekonomi digital bagi kalangan muda, serta kontribusi terhadap pengembangan model perancangan UI/UX

berbasis pendekatan pengguna secara mendalam.

2. METODE PENELITIAN

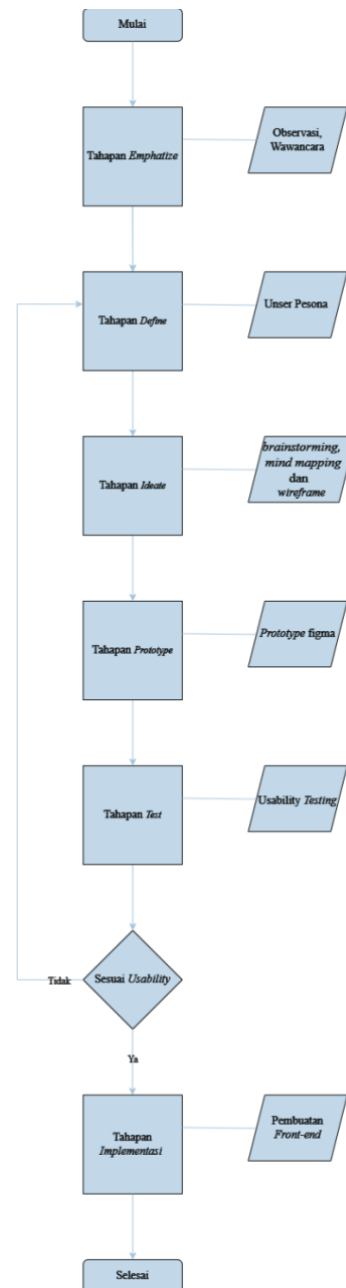
2.1 Metode *Design Tinking*



Gambar 2.1 *Design Thinking*

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan utama dalam merancang antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) pada website layanan joki game *BangSatria Joki*. Metode ini dipilih karena menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan solusi kreatif berbasis empati. Lima tahapan yang dilalui dalam pendekatan ini meliputi: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Pendekatan ini dinilai relevan untuk menciptakan desain yang tidak hanya fungsional dan estetik, tetapi juga berorientasi pada kenyamanan pengguna.

2.2 Tahapan Penelitian



Gambar 2.2 Tahapan Penelitian

Pengumpulan data dilakukan melalui kombinasi metode kualitatif dan kuantitatif. Observasi dilakukan pada situs *BangSatria Joki* dan tiga kompetitor (*ItemKu*, *Ourastore*, dan *Takapedia*) untuk memahami fitur unggulan dan kelemahan yang ada. Selain itu, wawancara dilakukan terhadap lima responden yang merupakan pelajar dan mahasiswa aktif dalam game online, guna menggali kebutuhan, kekhawatiran, dan ekspektasi mereka

terhadap layanan joki. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan diolah menjadi *user persona* serta klasifikasi kebutuhan pengguna sebagai dasar perancangan solusi desain. Selanjutnya, dilakukan proses brainstorming dan *mind mapping* untuk menghasilkan ide-ide desain, lalu dikembangkan menjadi wireframe dan prototipe *high-fidelity* menggunakan aplikasi Figma.

Tahap akhir adalah pengujian desain menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) guna mengevaluasi tingkat kepuasan dan efektivitas antarmuka yang dirancang. Lima responden yang terlibat dalam wawancara awal kembali dilibatkan untuk menguji prototipe dan mengisi kuesioner SUS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap *Prototype*

Dalam proses perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada website *BangSatria Joki*, pendekatan Design Thinking digunakan secara sistematis melalui lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Salah satu aspek penting dalam tahapan *ideate* dan *prototype* adalah penggunaan desain *low fidelity* dan *high fidelity* sebagai alat bantu visualisasi dan pengujian ide desain terhadap kebutuhan pengguna.

3.1.1 *Prototype low Fidelity*

Desain *low fidelity* (lo-fi) adalah tahap awal dari representasi visual *website* yang disusun secara sederhana dan minim detail, hanya menampilkan struktur dasar dan tata letak elemen-elemen penting tanpa adanya warna, gambar asli, atau interaktivitas kompleks. Dalam penelitian ini, desain *low fidelity* direpresentasikan dalam bentuk wireframe hitam putih, yang berfungsi untuk menunjukkan alur informasi, hierarki

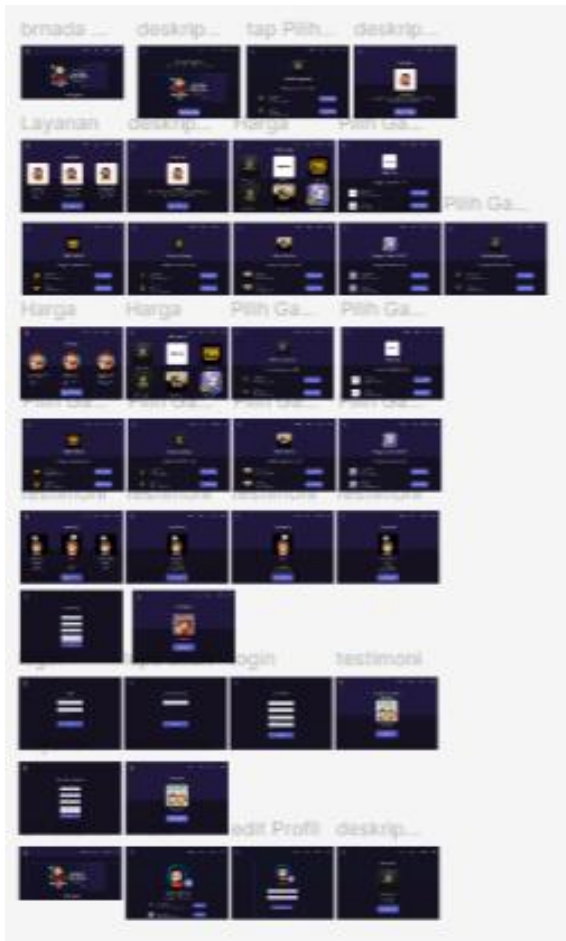
konten, dan navigasi antar halaman website secara kasar namun jelas.



Gambar 3.1 *low Fidelity*

3.1.2 *Prototype High Fidelity*

Setelah konsep desain dasar tervalidasi, proses berlanjut ke pembuatan prototipe *high fidelity* (hi-fi) menggunakan aplikasi Figma. Pada tahap ini, seluruh halaman *website* dirancang dengan detail tinggi, termasuk penggunaan warna, gambar, ikon, teks asli, dan simulasi alur interaksi pengguna yang menyerupai produk akhir. Desain *high fidelity* memberikan gambaran realistis dari tampilan akhir website dan memungkinkan pengguna untuk mencoba navigasi, alur pemesanan, dan fitur-fitur seperti live chat, testimoni, dan login akun.



Gambar 3.2 high fidelity

3.2 System Usability Scale (SUS)

Dalam proses pengembangan desain UI/UX pada website *BangSatria Joki*, tahap evaluasi atau *testing* dilakukan untuk mengukur sejauh mana rancangan yang telah dibuat mampu memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna. Untuk keperluan ini, digunakan metode *System Usability Scale* (SUS) sebagai alat ukur kuantitatif yang telah terbukti valid dan banyak digunakan dalam pengujian usability produk digital.

3.2.1 Pelaksanaan *System Usability Scale* (SUS)

Metode SUS adalah kuesioner standar yang terdiri dari 10 pernyataan, di mana responden diminta memberikan penilaian menggunakan skala Likert 1–5, mulai dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat

setuju”. Pernyataan dalam kuesioner ini disusun secara bergantian antara positif dan negatif untuk menilai berbagai aspek usability seperti kemudahan penggunaan (*ease of use*), kepercayaan pengguna terhadap sistem, dan tingkat kenyamanan secara keseluruhan.

Dalam penelitian ini, sebanyak 57 responden dilibatkan sebagai peserta pengujian. Responden terdiri dari pelajar dan mahasiswa yang merupakan target pengguna layanan joki game online. Mereka diminta untuk mengakses dan mencoba *prototipe high-fidelity website* *BangSatria Joki* yang dikembangkan menggunakan aplikasi Figma. Setelah eksplorasi antarmuka, peserta diminta mengisi kuisisioner SUS yang disajikan dalam format digital.

3.2.2 Hasil Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Proses pengolahan data dilakukan dengan mengikuti aturan standar SUS. Untuk setiap pernyataan bernomor ganjil yang bersifat positif, nilai skor dikurangi satu. Sebaliknya, untuk pernyataan bernomor genap yang bersifat negatif, nilai lima dikurangi skor yang diberikan responden. Seluruh nilai dari sepuluh pernyataan dijumlahkan, lalu dikalikan 2,5 untuk mendapatkan skor akhir dengan rentang nilai 0 hingga 100. Hasil pengolahan data dari seluruh responden menunjukkan bahwa *prototipe website* *BangSatria Joki* memperoleh skor rata-rata sebesar 78,9.

Berdasarkan acuan interpretasi SUS, skor tersebut berada dalam kategori “*acceptable*”, yang berarti desain website secara umum dapat diterima oleh pengguna. Bahkan, jika merujuk pada skala klasifikasi yang dikembangkan oleh Bangor et al., skor 78,9 termasuk dalam rentang tingkat kepuasan pengguna yang baik hingga sangat baik (“*good*” hingga “*excellent*”). Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna

merasa desain website mudah digunakan, fitur-fitur yang tersedia dapat dipahami dengan jelas, serta navigasi antarmuka berjalan secara intuitif dan efisien.

Pencapaian skor tersebut juga memperkuat keberhasilan pendekatan metode Design Thinking yang diterapkan dalam penelitian ini. Lima tahapan utama yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing terbukti efektif dalam menghasilkan solusi desain yang responsif terhadap kebutuhan pengguna. Dengan melibatkan pengguna secara langsung dalam proses perancangan dan pengujian, desain yang dihasilkan mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan, sekaligus membangun rasa percaya terhadap layanan yang ditawarkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa prototipe website BangSatria Joki yang telah dirancang memiliki tingkat usability yang tinggi dan layak untuk dikembangkan ke tahap implementasi selanjutnya.

4. KESIMPULAN

Desain *website* yang dikembangkan memiliki tingkat kemudahan, kejelasan informasi, dan efisiensi navigasi yang baik. Metode *Design Thinking* terbukti memberikan pendekatan yang terstruktur dan berpusat pada pengguna dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna pada *website* layanan joki *game*. Berdasarkan hasil ini, diharapkan *website Bang Satria Joki* mampu meningkatkan kualitas layanan digitalnya dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, aman, dan menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima

kasih secara khusus disampaikan kepada dosen-dosen Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Qamarul Huda Badaruddin, yang telah memberikan bimbingan akademik dan wawasan yang berharga selama masa studi.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para responden, khususnya pelajar dan mahasiswa yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mengikuti sesi pengujian dan mengisi kuesioner System Usability Scale (SUS). Kontribusi mereka sangat berarti dalam menyediakan data yang relevan dan mendukung validitas hasil penelitian ini.

Penelitian ini sepenuhnya didanai secara mandiri oleh penulis, tanpa dukungan pembiayaan dari pihak institusi atau lembaga eksternal mana pun. Seluruh proses penelitian dilaksanakan pada tahun 2024–2025 di bawah naungan Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Qamarul Huda Badaruddin.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Triana. (2021). Pengaruh Game online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh Game online), 1473–1481
- [2] Kurniawan, D. K. (2022). Pengaruh Kecanduan *Game online* pada Remaja terhadap Perkembangan Psikolog Anak dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 135–146. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.10835>
- [3] Gofar, M. (2023). Dampak Game online terhadap Kesehatan Mental Generasi Z. *Gunung Djati Conference Series*, 19, 640–648.
- [4] Dionchi, P. H. P., & Meiji, N. H. P. (2022). Proses Transisi Pemuda Penjoki Mobile Legends di Kota Malang dalam Konteks Masyarakat Risiko. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 7(2), 176. <https://doi.org/10.17977/um021v7i2p176-194>
- [5] Muhammad Yasir Nasution, & Zainuddin.

(2022). Tinjauan Fikih Ekonomi Terhadap Praktik Joki *Game online* Player Unknown Battle Ground (Studi Kasus Di Desa Panyabungan Iii Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal. *EKSYA: Jurnal Ekonomi Syariah*, 3(1), 56–71. <https://doi.org/10.56874/eksya.v3i1.728>

[6] Kurniawan, R., & Budi, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen

Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(1), 2–7.

[7] Bila, D. S., & Indah, D. R. (2023). Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode *Design Thinking*. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 746–753. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.870>