

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMBELAJARAN DEBAT BAHASA INGGRIS BERBASIS WEBSITE DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING DI SOUTH SUMATRA ENGLISH COMMUNITY UNIVERSITAS BINA DARMA

Ahmad Dzulfaqqor Faishol^{*1)}, Maria Ulfa²⁾, Deni Erlansyah³⁾, Nia Oktaviani⁴⁾ Iman Zuhri Yadi⁵⁾

1. Sistem Informasi, Sains Teknologi, Universitas Bina Darma, Indonesia
2. Sistem Informasi, Sains Teknologi, Universitas Bina Darma, Indonesia
3. Sistem Informasi, Sains Teknologi, Universitas Bina Darma, Indonesia
4. Sistem Informasi, Sains Teknologi, Universitas Bina Darma, Indonesia
5. Sistem Informasi, Sains Teknologi, Universitas Bina Darma, Indonesia

Article Info

Kata Kunci: *User Experience; Design Thinking; Debat; Bahasa Inggris*

Keywords: *User Experience; Design Thinking; Debate; English*

Article history:

Received 21 August 2024

Revised 11 September 2024

Accepted 5 October 2024

Available online 1 September 2025

DOI :

<https://doi.org/10.29100/jipi.v10i3.6496>

* Corresponding author.

Corresponding Author

Ahmad Dzulfaqqor Faishol

E-mail address:

201410034@student.binadarma.ac.id

ABSTRAK

Dengan meningkatnya penggunaan produk digital, perancangan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang sesuai menjadi faktor penting untuk memfasilitasi pengalaman pengguna yang memuaskan, terlebih pada media pembelajaran digital. Pembelajaran melalui media digital seperti aplikasi berbasis *website* (*web application*) menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang semakin marak digunakan. Hal ini sejalan dengan kemajuan teknologi dan bagaimana semakin banyak sektor yang terkomputerisasi, termasuk sektor pendidikan. Penelitian ini merespon kebutuhan akan akses belajar debat Bahasa Inggris di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) South Sumatra English Community atau SSEC Universitas Bina Darma. Berawal dari sulitnya akses belajar debat melalui buku fisik dan *file-file* pdf yang tidak terorganisir secara runtut dan rapi, penulis berinisiatif untuk menciptakan desain perancangan UI/UX untuk media pembelajaran debat Bahasa Inggris berbasis *website* agar materi dapat tersip dengan baik disertai dengan akses yang mudah. Perancangan desain UI/UX menjadi faktor penting untuk keberhasilan suatu media pembelajaran yang akan dibuat mengingat pentingnya faktor kenyamanan *end-user* atau pengguna dalam menggunakan *website*. Perancangan desain akan berorientasi pada pendekatan *Design Thinking*, yaitu suatu metode perancangan yang menitikberatkan pada preferensi dan pemecahan masalah melalui perspektif pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah setelah dilakukan pengujian *pengguna* (*user testing*) dengan perhitungan *single ease question* (SEQ), diperoleh skor keberhasilan sebesar 5,93 yang menunjukkan hasil memuaskan dengan desain yang mudah digunakan.

ABSTRACT

With the increasing use of digital products, appropriate user interface (UI) and User Experience (UX) design has become an important factor in facilitating a satisfying user experience, especially in digital learning media. Learning through digital media such as web-based applications (web applications) has become an increasingly popular alternative. This aligns with technological advancements and the increasing computerization of various sectors, including education. This research responds to the need for accessible English debate learning at the Student Activity Unit (UKM) South Sumatra English Community (SSEC) of Bina Darma University. Starting from the difficulty of accessing debate learning through physical books and unorganized PDF files, the author initiated the creation of a UI/UX design for an English debate learning website to ensure well-archived materials with easy access. UI/UX design is crucial for the success of a learning medium, considering the importance of end-user comfort when using the website. The design will be oriented towards the Design Thinking approach, which emphasizes user preferences and problem-solving from the user's perspective. The results of this research,

after user testing with single ease question (SEQ), it showed a success score of 5.93, indicating satisfactory results with a user-friendly design.

I. PENDAHULUAN

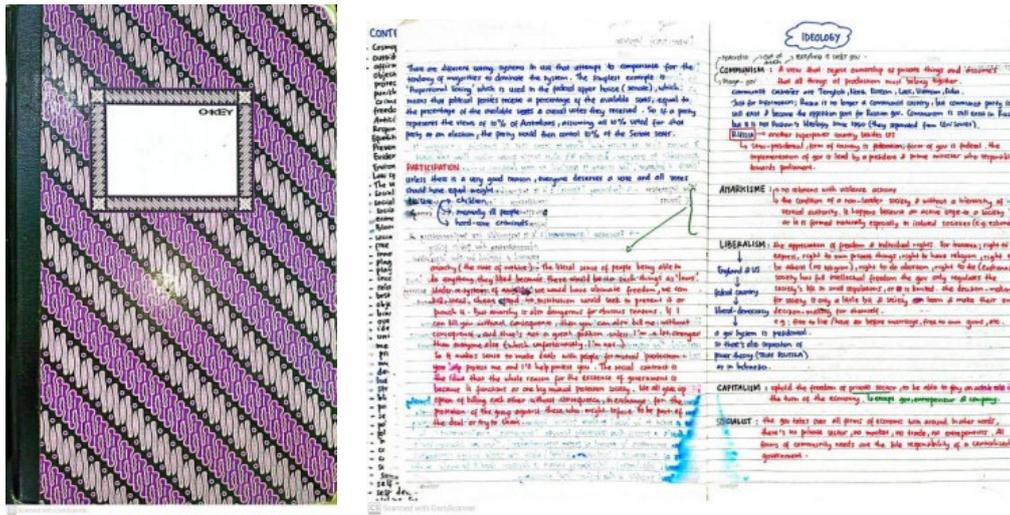
Dewasa ini meningkatnya penggunaan media digital senada dengan semakin banyaknya sektor yang mulai terkomputerisasi, termasuk pada sektor pendidikan. Saat ini, pembelajaran melalui media digital seperti aplikasi berbasis *website* (*web based application* atau *web app*) menjadi salah satu alternatif yang semakin marak digunakan. Di era informasi dan digitalisasi, *web application* menjadi penting seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna yang menggunakan Internet dan aplikasi berbasis *web* akhir-akhir ini [1]. Dengan kebutuhan penggunaan internet yang semakin tinggi, *web application* dibutuhkan sebagai solusi praktis dalam pemanfaatan teknologi internet yang sederhana dan memiliki kemampuan untuk menampilkan informasi yang kaya akan konten, hemat biaya, dan mudah diakses [2]. Menurut laporan DataReportal, pada kuartir pertama tahun 2024, terdapat 185,3 juta pengguna internet aktif di Indonesia. Dari jumlah tersebut, 83,1% menggunakan internet untuk mencari informasi, dengan 98,1% di antaranya diakses melalui portal *website* [3]. Data tersebut mengindikasikan tingginya penggunaan *website* di Indonesia untuk mengakses informasi baru.

Dengan meningkatnya penggunaan media digital, perancangan desain *User Interface* dan *User Experience* yang sesuai juga menjadi faktor penting untuk memfasilitasi kepuasan pengalaman pengguna dan memastikan keberhasilan suatu proyek digital. *User Experience* dapat mendorong keberhasilan dalam mengembangkan suatu aplikasi [4]. Pada sumber lain, dalam artikel yang ditulis Ward Andrews berjudul “*How to Calculate ROI of UX*”, diambil kesimpulan bahwa perusahaan yang berinvestasi pada desain akan menghasilkan performa yang lebih baik di semua lini atau kriteria. Kesimpulan ini diperkuat dengan pernyataan pendiri perusahaan AirBnB, Joe Gebbia yang mengaitkan pertumbuhan keuntungan bisnis sebesar \$30 juta dengan investasi *User Experience* (UX), atau Bank of America yang mengalami peningkatan pendaftar *online* sebesar 45% pada platform mereka setelah dilakukan desain ulang UX [5].

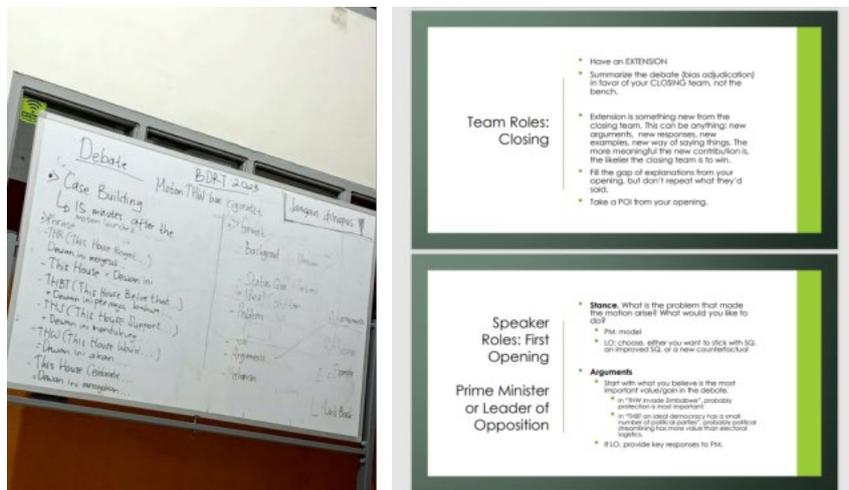
Prinsip yang menjadi landasan bagi seorang *User Experience Designer* dalam mengembangkan desain produk berfokus pada kepuasan pengguna. Kepuasan pelanggan atau pengguna dalam menggunakan suatu produk, jasa, atau layanan akan sangat dipengaruhi oleh setiap aspek yang terjadi selama proses interaksi berlangsung [6]. Di penelitian yang sama, disebutkan telah banyak perusahaan kini menyadari pentingnya mempelajari *User Experience* sebagai bahan evaluasi dan inovasi dan bersaing untuk menciptakan produk atau layanan terbaik yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pasar yang menjadi target mereka. Dalam konteks media pembelajaran, penelitian yang dilakukan terhadap desain aplikasi pembelajaran bahasa asing Duo Lingo, menyebutkan salah satu cara dalam mengukur kualitas suatu aplikasi adalah dengan mengukur pengalaman pengguna atau *User Experience*, sebab pengalaman pengguna mencerminkan hasil persepsi setelah pengguna menggunakan aplikasi tersebut [7].

Hal ini lantas menjadi landasan akan pentingnya riset mendalam terhadap UI/UX dalam perancangan suatu sistem aplikasi berbasis digital. Penelitian ini merespon kebutuhan akan akses belajar debat Bahasa Inggris di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) South Sumatra English Community atau SSEC Universitas Bina Darma. Debat menunjukkan hasil yang efektif dan signifikan untuk hampir semua keterampilan bahasa Inggris, termasuk berbicara, mendengarkan, mengamati, mengevaluasi, mengemukakan pendapat, dan keterampilan lainnya [8]. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa dalam lingkungan perguruan tinggi, kegiatan debat dapat merangsang kebiasaan membaca bagi para pembelajar, karena mereka dituntut untuk mencari informasi dan ide yang tepat melalui proses membaca. Oleh sebab itu, debat akan dapat memberikan dampak positif secara keseluruhan dalam pembelajaran bahasa. Partisipasi dalam debat bahasa Inggris juga diyakini dapat meningkatkan kompetensi sumber daya manusia karena meningkatkan pemikiran kritis generasi bangsa melalui tema yang mengharuskan kemampuan berargumentasi menggunakan sisi kebahasaan dengan berdasarkan isu yang berkembang [9]. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang peran debat dalam meningkatkan kemampuan intelektual dan komunikatif generasi muda, dengan memfasilitasi rancang UI desain sebagai medium untuk pengembangan program pembelajaran yang lebih efektif untuk mahasiswa debat. Berawal dari sulitnya akses belajar debat melalui buku fisik, papan tulis atau dokumentasi pdf yang tidak terorganisir secara runtut dan rapi, penulis berinisiatif untuk menciptakan desain perancangan media pembelajaran debat Bahasa Inggris berbasis *website* sebagai landasan desain untuk media pembelajaran agar materi yang selama ini digunakan dapat tersip dengan baik disertai dengan akses yang lebih mudah. Penelitian ini mencakup pengembangan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi pembelajaran debat Bahasa Inggris berbasis *web*. Fokusnya adalah pada pendekatan metode Design Thinking untuk menciptakan desain yang intuitif, mudah dinavigasi, dan visual yang menarik. Bentuk hasil dari penelitian ini akan dibuat sebagai bentuk prototipe desain figma *web* yang dapat dijadikan acuan desain yang bertujuan untuk memfasilitasi akses belajar

debat yang selama ini masih mengandalkan media fisik dan file PDF yang tidak terorganisir



Gambar. 1. Media Buku Tulis untuk belajar debat.



Gambar. 2. Media Papan Tulis dan PDF untuk belajar debat.

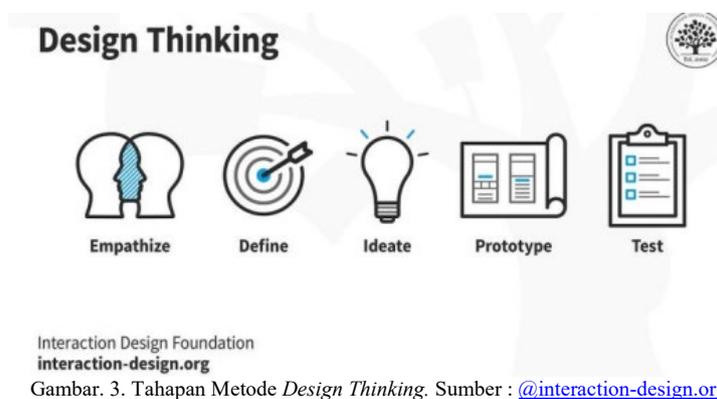
Dapat dilihat dari gambar 1 dan 2, belajar debat bahasa Inggris yang dilakukan mahasiswa South Sumatra English Community masih bergantung pada media fisik seperti papan tulis dan buku yang menimbulkan tantangan efisiensi belajar. Hal ini ditunjukkan dengan mahasiswa debat yang harus secara konstan melakukan foto materi debat di papan tulis sebelum melanjutkan ke materi pembelajaran selanjutnya. Begitu pun dengan media buku yang hanya bisa dibawa pulang oleh mahasiswa secara bergantian. Media pembelajaran berbasis *website* juga akan menjadi alternatif media yang lebih efisien daripada PDF karena akan dapat diakses secara *real time* dengan menggunakan internet tanpa harus menyimpan *file* ke penyimpanan lokal, dan materi yang tersimpan pun akan dapat ditambah atau *update* secara berkala. Penelitian ini akan menggabungkan metode Design Thinking dengan metrik perhitungan evaluasi *Single Ease Question* (SEQ) untuk menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran debat Bahasa Inggris berbasis web yang menawarkan inovasi baru bagi para pengguna. Inovasi tersebut meliputi penataan bertahap aturan pembelajaran yang disusun ke dalam bentuk format debat, penyusunan materi yang disesuaikan dengan topik bahasan yang sudah familier bagi calon pengguna, peningkatan relevansi mengikuti pedoman National University Debate Championship (NUDC) yang diadakan tahunan di Indonesia, serta penambahan video referensi untuk memperjelas istilah-istilah di dalam mosi.

Untuk memperkuat pertimbangan dan keabsahan penelitian ini, berikut ditambahkan penelitian-penelitian sebelumnya yang membahas tema penelitian serupa. Penelitian pertama dari Macharani Raschintasofi dan Herti Yan [10] berjudul "Perancangan UI/UX Aplikasi *Learning Management System* Berbasis *Mobile* dan *Website* Menggunakan Metode *Design Thinking*", dilakukan perancangan desain aplikasi dengan menggunakan metode perancangan *Design Thinking* dan *Usability Testing* dengan perhitungan *Single Ease Question* (SEQ), dengan target pengguna yang diwakilkan oleh tenaga didik dan peserta didik. Pada hasil *testing* aplikasi *mobile* diperoleh

nilai 6,05 dan pada hasil *testing* aplikasi *website* diperoleh nilai 5,925 yang mana menurut skala perhitungan SEQ, desain memiliki tingkat penggunaan yang mudah. Pada penelitian lain berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Pada *Website* Employee Benefit PasarPolis Menggunakan Metode *Design Thinking*” yang ditulis oleh Pandu Panji Dharmawan dan Nurul Adha Oktarini Saputri [11], didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* pada perancangan UI dan UX *website* Employee Benefit PasarPolis telah berhasil meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara signifikan. Namun, penelitian ini juga mengungkapkan beberapa keterbatasan, salah satunya adalah tantangan dalam menggabungkan kebutuhan dan preferensi beragam dari berbagai kelompok pengguna yang berbeda. Meski demikian, dari keseluruhan penilaian (*Single Ease Question*) skala 1 – 7, semua responden memberikan nilai yang mengindikasikan kepuasan dan desain sudah memenuhi kenyamanan pengguna. Pada penelitian ketiga berjudul Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* Produk *Fashion* Pria pada Toko *Celcius* di Kota Manado Menggunakan *Design Thinking* yang dikerjakan Istiqomah Br Karo Sekali, Christie E.J.C Montolalu, dan Siska Ayu Widiyana, dilakukan penelitian secara kualitatif terhadap 10 responden dengan menyuguhkan *Single Ease Question* (SEQ) dan memperoleh hasil 6,85 dari 7. Dapat diambil kesimpulan, bahwa penerapan Metode *Design Thinking* berhasil dan efektif untuk membantu penciptaan desain yang membuat pengguna tidak merasa kesulitan berdasarkan perhitungan matriks SEQ [12]. Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *Design Thinking* efektif dalam perancangan UI/UX untuk berbagai jenis aplikasi, termasuk *website*. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa metode *Design Thinking* berhasil menciptakan desain UI/UX yang memuaskan bagi pengguna, dengan skor SEQ yang tinggi. Dengan demikian, metode *Design Thinking* dapat dianggap sebagai pendekatan yang layak dan efektif untuk merancang aplikasi yang memenuhi kebutuhan dan kenyamanan pengguna.

II. METODE PENELITIAN

Metode pendekatan *design thinking* bersifat iteratif dengan beberapa tahapan untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah dari sudut pandang tertentu. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat melibatkan diri dalam serangkaian proses untuk memahami secara mendalam kebutuhan pengguna, masalah yang dihadapi, serta mencari solusi yang dapat diimplementasikan [13]. Adapun pemilihan pendekatan metode *design thinking* adalah untuk memastikan terpenuhinya kebutuhan pengguna dalam menggunakan desain produk. *Design thinking* memiliki 5 tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing* [14]. Setiap tahapan tersebut mewakili proses-proses penting untuk menciptakan desain yang sesuai seperti yang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar. 3. Tahapan Metode *Design Thinking*. Sumber : [@interaction-design.org](https://www.interaction-design.org).

A. *Empathize*

Tahap *Empathize* adalah tahapan awal untuk memahami kebutuhan dan kenyamanan target pengguna. Penelitian ini akan menggunakan metodologi penelitian kualitatif, menggali kebutuhan dari berbagai sumber seperti preferensi situs *web*, ulasan pengguna situs kursus pembelajaran daring, wawancara dengan target pengguna, serta melakukan analisis data secara kualitatif untuk menentukan kriteria yang diterima oleh pengguna target berdasarkan temuan penelitian. Target pengguna di dalam penelitian ini adalah mahasiswa debat bahasa Inggris, mahasiswa non-debat untuk mendapat perspektif awam, dosen pembina organisasi, serta *coach* atau alumni organisasi. Hal ini guna memastikan konten dan desain yang tersaji dapat memenuhi kebutuhan lebih banyak pengguna. Keberhasilan diukur dari data yang dapat diambil untuk kemudian didefinisikan ke tahap selanjutnya.

B. *Define*

Tahap *define* atau mendefinisikan, tahapan di mana data yang sudah dikumpulkan diidentifikasi kembali melalui

tiga tahapan, tahapan *pain points* untuk menentukan titik-titik masalah, tahap affinity diagram untuk mengelompokkan masalah, serta *how might we* untuk menciptakan rumusan masalah. Metriks keberhasilan tahapan *define* bersumber pada kejelasan dan pendefinisian fokus masalah yang menyesuaikan kebutuhan pengguna.

C. Ideate

Dalam tahapan ini, dimulai penciptaan ide solusi desain dari permasalahan yang sebelumnya dirumuskan. Ide solusi ini kemudian dibagi lagi ke dalam empat tahapan yang mengedepankan prioritas utama dari yang tertinggi *Yes do it now*, *Do Next*, *Do Later*, dan yang paling terakhir *Do Last*. Pada tahapan *ideate*, juga akan dibuat perencanaan kerangka *user flow* dari desain yang dibuat. *User flow* adalah alur yang dilalui oleh pengguna, dari sejak pertama mereka menggunakan sistem sampai pada langkah terakhir yang dilakukan dalam sistem tersebut [15]. *Userflow* atau alur pengguna adalah susunan diagram yang menunjukkan langkah-langkah yang diambil pengguna saat berinteraksi dengan situs *web*, sedangkan *wireframe* adalah sketsa sederhana yang menunjukkan tata letak dasar dan elemen utama dari halaman atau layar aplikasi, digunakan untuk merancang struktur antarmuka sebelum desain visual dibuat. Metriks keberhasilan berdasarkan ide kreatif yang diciptakan dari permasalahan yang sebelumnya dicetuskan.

D. Prototype

Prototype adalah representasi awal atau model yang dibuat untuk mewujudkan ide atau solusi yang dihasilkan dari tahapan-tahapan sebelumnya. Prototyping dalam penelitian ini akan membuat sistem desain berupa penggunaan warna, logo, tipografi, tombol tab serta navigasi, dan lain sebagainya. Tahapan ini juga akan merancang *High Fidelity Design*, yakni bentuk desain yang sangat mirip dengan produk akhir yang sebenarnya dan memberikan representasi yang lebih akurat terhadap desain *user interface*. Desain ini mencakup detail yang lebih halus, seperti warna, jenis huruf, tata letak elemen, dan interaksi antarmuka. Fitur utama yang akan menjadi fokus dalam desain aplikasi ini mencakup berbagai aspek penting untuk pembelajaran debat. Fitur-fitur tersebut meliputi panduan lengkap format debat yang membahas aturan tertulis dan tidak tertulis dalam kompetisi, kumpulan mosi sebagai sumber bacaan dan referensi, materi mengenai argumen pro dan kontra, daftar penghargaan yang diterima oleh anggota, serta informasi tentang acara dan kompetisi debat yang telah diselenggarakan oleh organisasi SSEC. Metriks keberhasilan adalah menciptakan prototipe yang selaras dengan solusi atau ide kreatif yang dirancang.

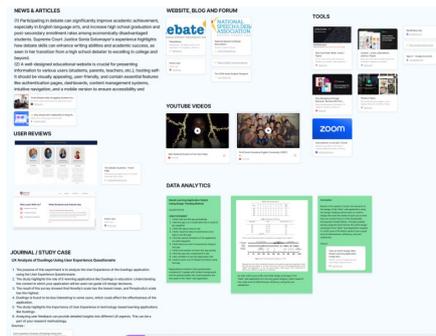
E. Testing

Tahapan terakhir adalah tahapan *testing* atau pengujian. Dalam tahapan ini, akan dilakukan *usability testing* terhadap calon pengguna atau target *user*. Saat melakukan pengujian *prototype*, peneliti akan memberikan pertanyaan dan meminta *feedback* terkait *prototype* kepada para responden *user testing*. Metriks keberhasilan berdasarkan penilaian responden dari *usability testing* berdasarkan kelayakan *design* dinilai dari kemudahan penggunaan dengan rating skor SEQ (*Single Ease Question*) dari skala 1 – 7 [16].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Emphatize

Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan cara wawancara, observasi, dan ditambah dengan studi pustaka yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi [17]. Selain penyertaan metodologi kualitatif, diperlukan juga penggalian wawasan dari berbagai sumber seperti preferensi situs *web*, artikel seputar debat, ulasan pengguna tentang *web* debat lain, serta pengambilan kesimpulan studi kasus UX. Tahapan *emphatize* menegaskan pentingnya empati atau pemahaman dari perspektif pengguna pada aplikasi pembelajaran teknologi seperti Duolingo atau *web* debat seperti *Ideabate*, serta menunjukkan bahwa analisis umpan balik pengguna adalah kunci untuk memahami aspek-aspek pada UX. Dapat dilihat pada gambar 4, data yang dikumpulkan dari tahapan empati seperti ulasan pada *website* pembelajaran sejenis, wawancara dengan target pengguna, artikel-artikel, serta jurnal terkait.



Gambar. 4. Tahapan *Emphasize*

B. Define

Pada tahap pendefinisian, dibagi menjadi menjadi tiga tahap : *Pain Points*, *Affinity Diagram* dan *How Might We*. *Pain Points* atau titik-titik tantangan dari tahapan sebelumnya, menunjukkan bahwa ada potensi permasalahan dengan kontras warna, intuisi desain, format konten berlebihan, kejelasan, harga, kapasitas konten, dan dukungan pengguna yang buruk. Sehingga perlu untuk memenuhi kebutuhan seperti umpan balik pengguna, fleksibilitas media, antusiasme dalam menggunakan *web*, pemilihan *font* yang mudah dibaca, navigasi sederhana untuk pengguna *non-IT*, dan peningkatan keterlibatan pengguna, serta terciptanya platform yang murah dan mudah untuk *dimaintenance* oleh pengguna potensial. *Affinity Diagram*, membantu pengkategorian masalah dengan membagi menjadi 5 kategori, yang kemudian dirumuskan menjadi pertanyaan melalui *How Might We* dan didapat hasil sebagai berikut ;

- 1) Element UI : Bagaimana kita dapat mengoptimalkan antarmuka digital untuk mengakomodasi pengguna dengan kemampuan visual dan preferensi navigasi yang beragam?
- 2) Konten : Bagaimana kita dapat meningkatkan kejelasan dan keterbacaan konten di berbagai kelompok pengguna?
- 3) Produktivitas : Bagaimana kita dapat lebih meningkatkan keterlibatan pengguna dan tingkat penyelesaian materi?
- 4) Biaya : Bagaimana dapat menyediakan platform pembelajaran yang terjangkau dan fleksibel bagi pengguna?
- 5) Dukungan dan Umpan Balik : Bagaimana meningkatkan bantuan bagi pengguna?

C. Ideate

Identifikasi permasalahan dari tahapan sebelumnya dan perumusan solusi sebagai berikut :

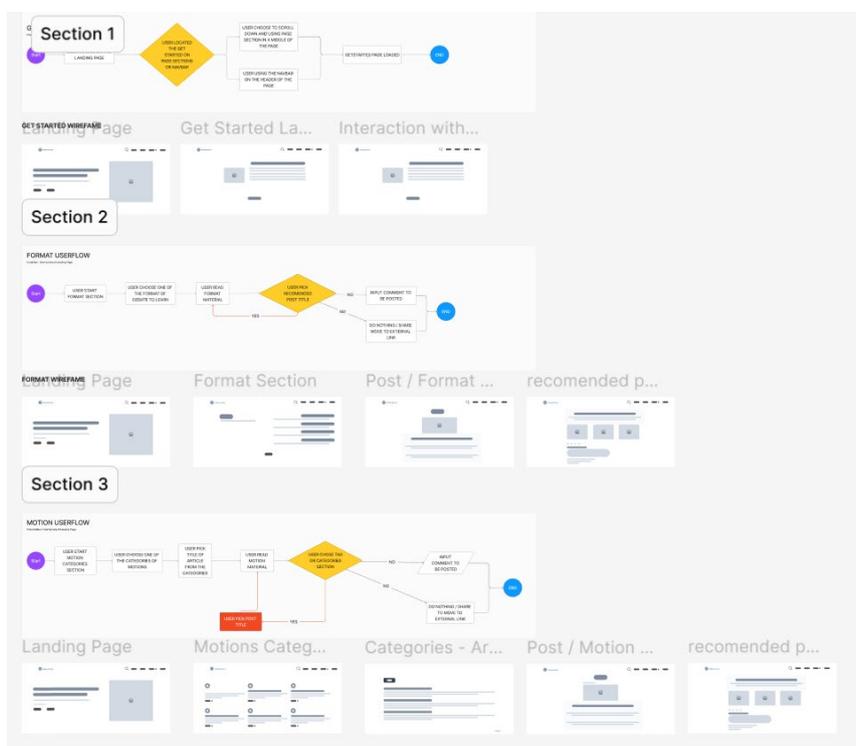
- 1) Elemen UI : Dapat dilakukan pengoptimalan antarmuka digital dengan menggunakan standar aksesibilitas yang sudah ada (misalnya, WCAG). Sediakan teks yang disesuaikan dengan skala antarmuka. Gunakan pola navigasi yang sudah dikenal (misalnya *header*, *navbar* dan *footer*). Serta menyertakan label untuk *item* navigasi guna meminimalisir kebingungan.
- 2) Konten : Memastikan konten yang disediakan mematuhi prinsip-prinsip bahasa debat yang cukup familier dan dapat dipahami. Sertakan menu pengkategorian untuk membantu pengguna menavigasi dengan cepat. Gunakan petunjuk visual seperti teks tebal (*bold*) atau warna untuk menyoroti informasi penting.
- 3) Produktivitas : Bantu pengguna memahami materi perjalanan belajar mereka dengan pola desain yang jelas. Kategorisasi konten dengan jelas untuk meningkatkan keterlibatan dan memungkinkan pengguna menemukan apa yang dibutuhkan dengan mudah.
- 4) Biaya : Gunakan *web design/builder* gratis untuk solusi hemat biaya. Bisa menggunakan Figma untuk *design* dan Wordpress untuk pembuatan *website*. Hal ini penting untuk memastikan aplikasi *web* dapat digunakan untuk jangka waktu panjang tanpa biaya *maintance* yang terlalu membebani.
- 5) Dukungan dan Umpan Balik : Sediakan tombol dukungan seperti *link* email dan sosial media untuk meningkatkan dukungan pengguna. Tambahkan fitur yang memungkinkan pengguna untuk berbagi konten dan berkomentar agar dapat berinteraksi dengan sesama pengguna atau pada penulis postingan.

Solusi yang dihasilkan kemudian diprioritaskan menjadi empat level dari tingkatan yang urgensinya tinggi (didahulukan) sampai ke urgensi terendah, seperti yang dapat dilihat pada gambar 5 :



Gambar. 5. Prioritization Idea berdasarkan tingkatan urgensi

Prioritasi ide yang dilakukan, berguna untuk menghasilkan masing-masing 3 *userflow* dan *wireframe* dapat dilihat pada gambar 6 :

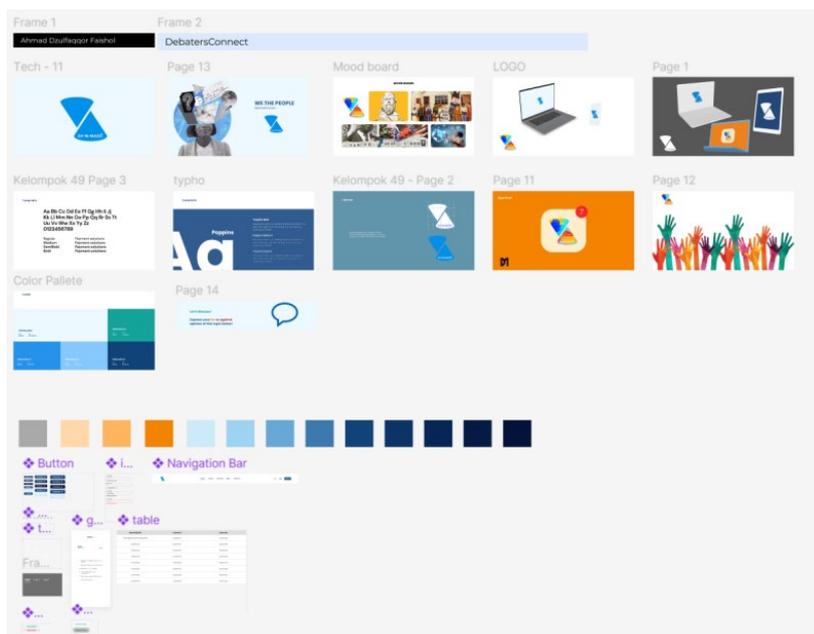


Gambar. 6. Perancangan *Userflow* dan *Wireframe*.

D. Prototype

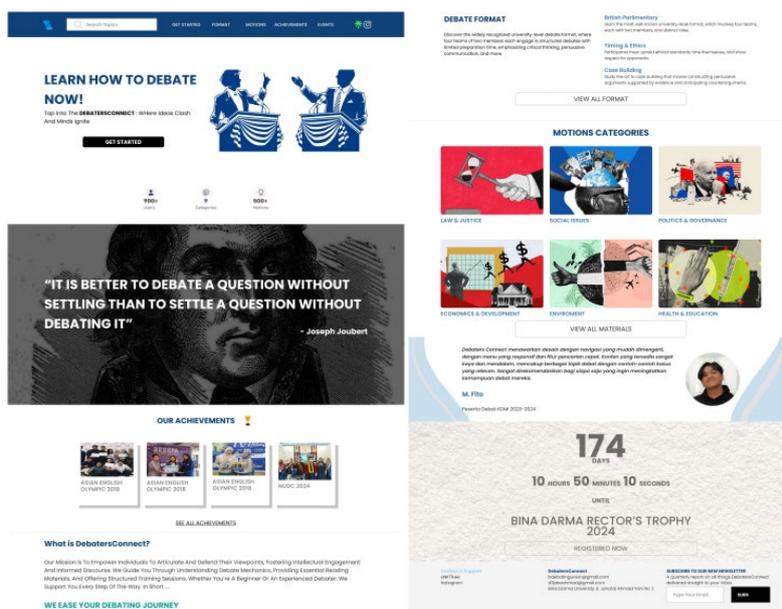
Prototipe memberikan representasi dinamis dari proses-proses desain sebelumnya, memungkinkan para pengguna untuk berinteraksi dengan desain dan merasakan alur serta fungsionalitasnya. Hasil dari prototipe yang dibangun digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diusulkan melalui tahapan *How Might We* sebelumnya. Prototipe yang dibangun dalam rancangan desain dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Kumpulan komponen yang dapat dijadikan acuan atau panduan untuk membantu konsistensi dan digunakan kembali yang diatur di dalam *design system* seperti di gambar 7, komponen yang dimaksud termasuk warna, tombol, *font*, serta *mock up*.



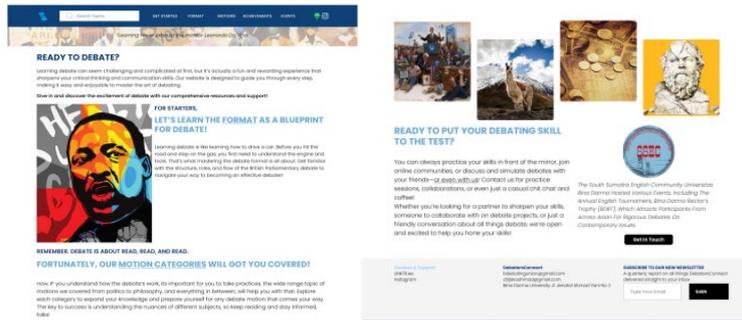
Gambar. 7. Komponen desain yang diatur di dalam Design System.

- 2) Gambar 8 merupakan tampilan *Landing page* merupakan halaman pertama ketika user masuk ke dalam halaman *web*. Halaman ini mempresentasikan informasi seputar *web*, bagian-bagian yang ada di *web*, *user view*, serta tautan eksternal untuk *event* organisasi.



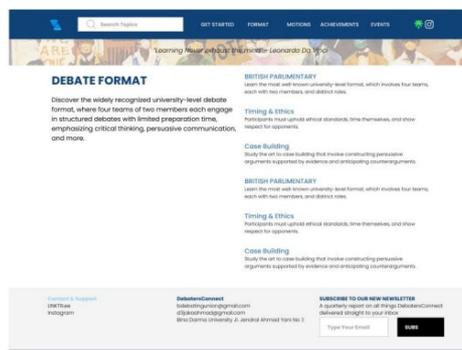
Gambar. 8. Halaman awal atau *Landing Page*.

- 3) *Get started page* pada gambar 9 merupakan halaman singkat yang menampilkan secara runtut cara menggunakan website belajar debat.



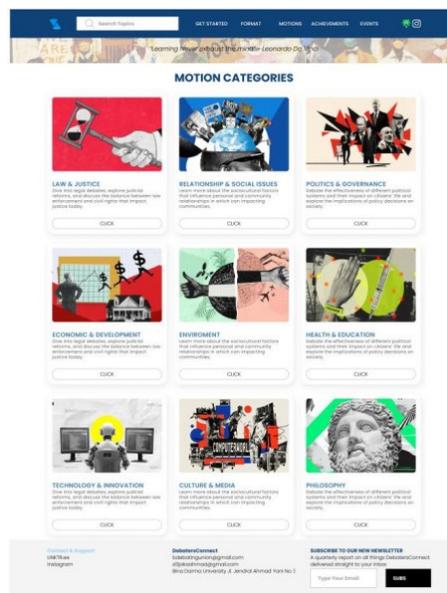
Gambar 9. *Get Started Page.*

- 4) *Format page* pada gambar 10 merupakan halaman yang menampilkan materi-materi seputar format debat. Materi format diambil dari berbagai referensi, termasuk referensi PPT, buku debat fisik SSEC, serta pedoman pada kompetisi debat National University Debate Championship atau NUDC yang disusun untuk penyelenggaraan kompetisi debat di tingkat perguruan tinggi [18]. Setiap judul format dapat diklik untuk masuk ke dalam halaman materi format. Setiap judul format dapat dibuka untuk masuk ke dalam halaman materi format.



Gambar 10. *Format Page.*

- 5) *Motions Page* pada gambar 11 merupakan halaman yang menampilkan kategori-kategori mosi yang terdiri dari 9 kategori yang umum muncul di dalam kompetisi debat.



Gambar 11. Kumpulan kategori mosi yang diatur di dalam *Motions Page*.

- 6) *Categories Page* di gambar 12 menampilkan halaman yang membuat daftar kategori berdasarkan tag, mosi, atau pencarian.

E. Testing

Pada tahapan *testing* dilakukan pengujian penggunaan atau *usability testing*, yaitu evaluasi yang melibatkan perwakilan pengguna untuk melakukan tugas tertentu dengan sistem yang memungkinkan pengukuran efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna [19]. Tahap *usability testing* ini akan menggunakan metode perhitungan *Single Ease Question* (SEQ), yakni matrik umpan balik pengguna yang singkat dan sering digunakan dalam penelitian *User Experience* (UX) untuk mengukur tingkat kesulitan yang dirasakan dalam menjalankan suatu tugas tertentu dengan memberikan nilai skala dari 1-7 [20]. Penggunaan perhitungan SEQ pada *usability testing* dipilih untuk memberi kemudahan bagi *potential user* dalam tahap uji coba serta memastikan bahwa pengujian yang dilakukan pada rancangan desain akan memberi hasil yang deskriptif dan akurat. Pada tahap ini, dipilih 5 partisipan menyesuaikan kebutuhan : 3 di antaranya memiliki latar belakang sebagai pendebat universitas, sementara 2 lainnya tidak memiliki latar belakang pendebat untuk memperoleh perspektif yang lebih awam. Kelima partisipan ini bertugas untuk menguji platform *web* pembelajaran debat dalam 3 alur pengguna dengan masing-masing alur memiliki 6 tugas yang harus diselesaikan. Pengguna juga akan diminta memberikan nilai *single ease question* dari skala 1-7 untuk setiap alur yang diselesaikan.

Tabel 1 menunjukkan bahwa interpretasi skala SEQ 1-7 menunjukkan tingkat kemudahan rancangan desain.

TABEL I
TABEL INTERPRETASI

VARIABEL	INTERPRETASI
1	Sangat Sulit
2	Sulit
3	Tidak Mudah
4	Cukup
5	Tidak Sulit
6	Mudah
7	Sangat Mudah

Pada tabel 2 menunjukkan skenario tes *website* yang harus dilakukan oleh partisipan ;

TABEL II
TABEL SKENARIO

No	Tujuan	Jumlah Tugas
1	Pengguna berinteraksi dengan halaman Landing Page dan mulai menggunakan web melalui halaman <i>get started</i>	6
2	Membaca aturan debat melalui halaman format	6
3	Memilih kategori dan judul mosi, lalu membaca artikel mosi.	6

Selanjutnya pada tabel 3, didapatkan hasil nilai *single ease question* sebagai berikut ;

TABEL III
TABEL HASIL

Pengguna	Nilai Flow 1	Nilai Flow 2	Nilai Flow 3	Hasil
P1	6	6	6	6
P2	6	7	6	6.33
P3	5	5	6	5.33
P4	7	7	7	7
P5	6	4	5	5
			Total	29,66

Dari hasil *usability testing* berdasarkan tanya jawab terhadap pengguna, diketahui bahwa masih terdapat area-area yang diidentifikasi agar dapat dilakukan perbaikan, termasuk penyesuaian struktur konten yang tersaji, gambar pada bagian kategori agar lebih menyesuaikan tema yang dibahas, serta pemilihan logo yang lebih minimalis. Sedangkan kelebihan dari desain pembelajaran *web* debat ini terletak pada struktur menu yang jelas, alur pembelajaran yang mudah dipahami, pemilihan warna yang nyaman untuk dipandang, serta konten yang beragam. Dengan hasil testing yang dilakukan, hasil keseluruhan nilai rata-rata dari *testing* aplikasi *website* pembelajaran debat yang didapatkan adalah berjumlah 29,66. Dan untuk menghitung nilai rata-rata dari angka-angka yang didapat, dilakukan perhitungan:

$$\text{Rata-rata} = 6 + 6.33 + 5.33 + 7 + 5 = 29,66$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{29,66}{5 \text{ PARTISIPAN}}$$

Maka didapat hasil = 5.93

Dengan mengikuti interpretasi variabel 5,93 yang mendekati 6, menunjukkan bahwa perancangan UI/UX *website* pembelajaran debat memiliki tampilan memuaskan dengan tingkat kategori penggunaan yang relatif mudah dipahami. Hasilkan skor rata-rata SEQ sebesar 5,93, yang mendekati 6 menunjukkan tingkat penggunaan yang relatif mudah pada UI/UX aplikasi pembelajaran debat yang dirancang. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, misalnya oleh Macharani Raschintasofi dan Herti Yan, yang mendapatkan skor SEQ 6,05 untuk aplikasi mobile dan 5,925 untuk aplikasi website, hasil penelitian ini sedikit lebih rendah namun masih dalam rentang yang menunjukkan kemudahan penggunaan yang memadai. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Istiqomah Br Karo Sekali et al., yang juga menunjukkan bahwa penerapan metode *design thinking* dapat meningkatkan kualitas desain terlebih jika ditilik dari aspek kemudahan penggunaannya. Hasil penelitian ini mendukung implikasi teori yang ada tentang efektivitas metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX. Metode desain thinking terbukti mampu mendukung keberhasilan penciptaan desain yang memudahkan pengguna dalam menavigasi dan memahami aplikasi dengan berdasarkan penilaian skor SEQ yang baik.

Untuk inovasi yang ditawarkan, tidak seperti aplikasi belajar debat lain, perancangan belajar debat ini juga menggunakan materi yang sudah disesuaikan dengan susunan pedoman NUDC untuk memastikan relevansi materi untuk kepentingan kompetisi tingkat nasional. Penambahan video untuk menjelaskan istilah-istilah di dalam debat diharapkan mempermudah pengguna untuk merasa familier dengan termologi yang sering digunakan di dalam debat. Platform desain yang diciptakan juga memberikan inovasi penekanan pada keberlanjutan dan keterjangkauan, dengan menggunakan tampilan desain yang dapat diintegrasikan ke dalam *web builder* terjangkau seperti wordpress, demi meminimalisir biaya *maintenance* untuk keperluan jangka panjang. Hal ini akan mendorong pengelolaan *website* agar dapat dilakukan secara mandiri oleh mahasiswa SSEC. Desain yang diciptakan juga berhasil memberi solusi dari masalah yang sebelumnya diidentifikasi pada tahap *empathize*, meliputi:

- 1) Optimalisasi UI : Desain yang dirancang telah mengimplementasi standar aksesibilitas yang memadai, misal sudah mengikuti pedoman tampilan umum WCAG dalam bentuk kontras warna, ukuran font, serta penyalarsan navigasi untuk memberikan kesan desain website yang terasa familier.
- 2) Pengelolaan Konten : Penyusunan konten yang mengikuti prinsip-prinsip bahasa debat, dimulai dari pola mosi yang dapat dikenali oleh target pengguna, materi format yang disesuaikan dengan pedoman kompetisi nasional NUDC, isi materi yang disertai pandangan pro dan kontra, serta panduan singkat penggunaan website di halaman awal atau *get started*.

- 3) Peningkatan Produktivitas : Penyusunan alur desain dan kategorisasi konten yang jelas. Misal untuk mengakses materi mosi pengguna dapat secara runtut memilih kategori mosi, judul mosi, kemudian membaca materi mosi. Rancangan desain juga menawarkan fitur pencarian yang dapat dilakukan melalui navigasi *search* yang tersedia di bagian *navbar*.
- 4) Efisiensi Biaya : Penciptaan desain dengan alat desain yang dapat diintegrasikan ke pembuatan website dengan biaya minimal, seperti Figma ke WordPress, untuk mengurangi beban biaya jangka panjang.
- 5) Dukungan dan Umpan Balik : Desain yang dirancang juga menambahkan penyediaan fitur dukungan yang memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dan pengembang melalui email dan sosial media, serta fitur berbagi konten dan komentar.

Dengan solusi yang ditawarkan, perancangan ini berhasil untuk menciptakan aplikasi pembelajaran debat yang tidak hanya fungsional dan mudah digunakan, tetapi juga berkelanjutan dan relevan dengan kebutuhan pengguna.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari perancangan UI/UX aplikasi pembelajaran debat berbasis *web* di South Sumatra English Community Universitas Bina Darma, penulis menyimpulkan bahwa proses desain menggunakan metode *Design Thinking* telah berhasil melalui lima tahapan utama: *emphatize*, *define*, *ideate*, *Prototype*, dan *test*. Dengan adanya rancangan desain *website* ini, diharapkan mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran debat secara cepat dan *real time*. Prototipe yang dihasilkan diuji dengan *usability testing* menggunakan *single ease question* dan mendapat nilai rata-rata 5.93, menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan yang baik dengan tampilan desain yang mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. A. ALTULAIHAN, A. ALISMAIL, AND M. FRIKHA, "A SURVEY ON WEB APPLICATION PENETRATION TESTING," *ELECTRONICS*, VOL. 12, NO. 5, P. 1229, MAR. 2023, DOI: 10.3390/ELECTRONICS12051229.
- [2] R. M. WIBOWO AND A. SULAKSONO, "WEB VULNERABILITY THROUGH CROSS SITE SCRIPTING (XSS) DETECTION WITH OWASP SECURITY SHEHERD," *INDONESIAN J. OF INF. SYST.*, PP. 149–159, FEB. 2021, DOI: 10.24002/IJIS.V3I2.4192.
- [3] "DIGITAL 2024: INDONESIA," *DATAREPORTAL – GLOBAL DIGITAL INSIGHTS*. ACCESSED: AUG. 25, 2024. [ONLINE]. AVAILABLE: [HTTPS://DATAREPORTAL.COM/REPORTS/DIGITAL-2024-INDONESIA](https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia)
- [4] V. TASRIL, M. ZEN, E. S. FITRIANI, AND A. D. PUTRA, "DESAIN UI/UX PROTOTYPE PEMBELAJARAN BERBASIS GAME KOSAKATA BAHASA INGGRIS DENGAN METODE HCD," *JOURNAL OF INFORMATION TECHNOLOGY AND COMPUTER SCIENCE*, JUN. 2023.
- [5] W. ANDREW, "HOW TO CALCULATE THE ROI OF UX," *DRAWBACKWARDS*. ACCESSED: MAR. 07, 2024. [ONLINE]. AVAILABLE: [HTTPS://DRAWBACKWARDS.COM/BLOG/HOW-TO-CALCULATE-THE-ROI-OF-UX](https://drawbackwards.com/blog/how-to-calculate-the-roi-of-ux)
- [6] N. R. WIWESA, "USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN," VOL. 3, NO. 2, 2021.
- [7] A. ANDERIES, C. AGUSTINA, T. LIPIENA, A. RAAZI, AND A. A. S. GUNAWAN, "USER EXPERIENCE ANALYSIS OF DUOLINGO USING USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE," *EMACS JOURNAL*, VOL. 5, NO. 3, PP. 155–159, SEP. 2023, DOI: 10.21512/EMACSJOURNAL.V5I3.9227.
- [8] N. E. M. AHMED, "THE VALUE OF DEBATES BY EFL TERTIARY STUDENTS," 2020.
- [9] M. RAHMADHANI, "PENGENALAN DAN SIMULASI DEBAT BERBAHASA INGGRIS (DEBATE) PADA SMK PGRI 2 JAMBI," DEC. 2020.
- [10] M. RASCHINTASOFI AND H. YANI, "PERANCANGAN UI UX APLIKASI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS MOBILE DAN WEBSITE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," VOL. 3, 2023.
- [11] P. DHARMAWAN AND N. A. O. SAPUTRI, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE EMPLOYEE BENEFIT PASARPOLIS MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," OCT. 2023.
- [12] I. B. KARO SEKALI, C. E. J. C. MONTOLALU, AND S. A. WIDIANA, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PRODUK FASHION PRIA PADA TOKO CELCIUS DI KOTA MANADO MENGGUNAKAN DESIGN THINKING," *JIMA-ILKOM*, VOL. 2, NO. 2, PP. 53–64, SEP. 2023, DOI: 10.58602/JIMA-ILKOM.V2I2.17.
- [13] W. S. L. NASUTION AND P. NUSA, "UI/UX DESIGN WEB-BASED LEARNING APPLICATION USING DESIGN THINKING METHOD," *ARRUS J. ENG. TECH.*, VOL. 1, NO. 1, PP. 18–27, AUG. 2021, DOI: 10.35877/JETECH532.
- [14] K. V. VLASENKO ET AL., "UI/UX DESIGN OF EDUCATIONAL ON-LINE COURSES," *CTE WORKSHOP PROC.*, VOL. 9, PP. 184–199, MAR. 2022, DOI: 10.55056/CTE.114.
- [15] R. P. SUTANTO, "ANALISIS USER FLOW PADA WEBSITE PENDIDIKAN: STUDI KASUS WEBSITE DKV UK PETRA," *NIRMANA*, VOL. 22, NO. 1, PP. 41–51, JUN. 2022, DOI: 10.9744/NIRMANA.22.1.41-51.
- [16] A. D. FAISHOL, "DIGITALMUDAH — UX CASE STUDY," *MEDIUM*. ACCESSED: MAR. 07, 2024. [ONLINE]. AVAILABLE: [HTTPS://MEDIUM.COM/@D3JAKAAHMAD/DIGITALMUDAH-UX-CASE-STUDY-EF818C622DE9](https://medium.com/@D3JAKAAHMAD/DIGITALMUDAH-UX-CASE-STUDY-EF818C622DE9)
- [17] M. AHMADAR, P. PERWITO, AND C. TAUFIK, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RAHAYU PHOTO COPY DENGAN DATABASE MYSQL," *DHARMAKARYA*, VOL. 10, NO. 4, P. 284, DEC. 2021, DOI: 10.24198/DHARMAKARYA.V10I4.35873.
- [18] NURCAHYO, R., ARUAN, D. A., AND ARYANA, I., "PEDOMAN NATIONAL UNIVERSITY DEBATING CHAMPIONSHIP (NUDC) TAHUN 2021," 2021.
- [19] Y. I. PITARTO AND N. SETIYAWATI, "PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA APLIKASI OSAGA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *JIPI. JURNAL. ILMIAH. PENELITIAN. DAN. PEMBELAJARAN. INFORMATIKA.*, VOL. 8, NO. 4, PP. 1154–1164, NOV. 2023, DOI: 10.29100/JIPI.V8I4.4045.
- [20] I. VATAFU, "DISCOVERING THE POWER OF SINGLE EASE QUESTION (SEQ)," *ARTICLES ON EVERYTHING UX: RESEARCH, TESTING & DESIGN*. ACCESSED: MAR. 07, 2024. [ONLINE]. AVAILABLE: [HTTPS://BLOG.UXTWEAK.COM/SINGLE-EASE-QUESTION](https://blog.uxtweak.com/single-ease-question)