

PERANCANGAN UI/UX LAYANAN EDITORIAL BERBASIS WEB DENGAN *DESIGN THINKING TO RAPID PROTOTYPING*

Nurul Armina^{1*}, Furqan Khalidy², Junaidi³

^{1,2}Ilmu Komputer, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara

³Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara

nurularmina016@gmail.com¹, furqankhalidy@gmail.com², junaidy2906@gmail.com³

Submitted September 29, 2025; Revised November 28, 2025; Accepted November 30, 2025

Abstrak

Pertumbuhan pesat media sosial menimbulkan kebutuhan tinggi akan konten digital yang menarik, informatif, dan berkualitas. Meski demikian, banyak individu maupun pelaku usaha masih terkendala kemampuan penyuntingan, khususnya terkait bahasa dan tata tulis. Penelitian ini merancang dan membangun layanan editorial berbasis *web* untuk mempermudah mahasiswa dan pelaku usaha memperoleh penyuntingan profesional secara efisien. Pengembangan menggunakan pendekatan *Design thinking to Rapid prototyping* melalui lima tahap: *empathize, define, ideate, prototype, dan testing*. Setiap fase berfokus pada kebutuhan pengguna, untuk menghasilkan desain antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal. Sistem dibangun menggunakan PHP dan *MySQL*, diuji secara fungsional dengan *blackbox testing*, dan dievaluasi dari segi kegunaan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil menunjukkan antarmuka sederhana, mudah dioperasikan, dan memperoleh skor SUS pada kategori “baik,” menandakan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Dengan demikian, sistem ini berpotensi menjadi solusi efektif untuk membantu pengguna menghasilkan konten berkualitas dan meningkatkan interaksi di media sosial.

Kata Kunci : *Design thinking, Prototyping, UI/UX, Layanan Editorial, Media Sosial*

Abstract

The rapid rise of social media has created a significant demand for engaging, informative, and high-quality digital content. However, many individuals and business actors still face limitations in editing skills, particularly in language and grammar aspects. This study focuses on designing and implementing a web-based editorial service that enables students and entrepreneurs to access professional content editing efficiently. The development adopts the Design thinking to Rapid prototyping approach through five key phases: empathize, define, ideate, prototype, and testing. Each stage prioritizes user needs, to produce an intuitive user interface (UI) and optimal user experience (UX). The system was developed using PHP and MySQL, with functional testing conducted via blackbox testing and usability assessed using the System Usability Scale (SUS). Results indicate that the system offers a simple and user-friendly interface, achieving a SUS score in the “good” category, which reflects high user satisfaction. Consequently, this solution can effectively assist users in producing quality content while enhancing audience engagement on social media.

Keywords: *Design thinking, Prototyping, UI/UX, Editorial Service, Social Media*

1. PENDAHULUAN

Pada era transformasi digital, media sosial menjadi sarana penting untuk informasi, promosi, dan interaksi. Konten visual dan editorial terbukti efektif meningkatkan keterlibatan *audiens*, namun pelaku usaha kecil sering terkendala keterbatasan kompetensi dan sumber daya. Laporan *Hootsuite dan We Are Social* (2023) menyebutkan lebih dari 60% pengguna

menyukai konten visual berkualitas, tetapi banyak bisnis belum mampu memenuhinya[1]. Di sisi lain, berbagai studi menunjukkan bahwa desain antarmuka yang kurang intuitif menjadi salah satu penyebab utama kesulitan pengguna. [2] menegaskan bahwa antarmuka yang melanggar prinsip-prinsip dasar *usability*, seperti konsistensi dan pencegahan kesalahan, dapat meningkatkan

kebingungan dan memperbesar potensi *error*. Temuan ini diperkuat oleh analisis *Nielsen Norman Group* menyatakan bahwa ketidaksesuaian antara desain navigasi dan ekspektasi pengguna dapat berdampak pada meningkatnya kesulitan dalam memahami alur penggunaan sistem. Bahkan, dokumentasi resmi *Microsoft* juga mencatat bahwa pengguna *Windows 8.1* sering mengalami masalah dalam mengakses elemen UI seperti tombol *Start* dan *Charms Bar* akibat lemahnya *respons* antarmuka, sehingga semakin memperburuk pengalaman penggunaan [3]. Bukti-bukti tersebut menegaskan bahwa desain antarmuka berperan besar dalam menentukan keberhasilan interaksi digital. Untuk menjawab masalah tersebut, penelitian ini mengadopsi pendekatan *Design thinking* yang berfokus pada pengguna dan *Rapid prototyping* yang iteratif. Fokus penelitian diarahkan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara angkatan 2021 yang kesulitan menciptakan konten menarik, dengan tujuan mendukung literasi digital dan meningkatkan keterlibatan *audiens*.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan *Design thinking* dan *Rapid prototyping* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas desain antarmuka serta ketepatan solusi digital. Penelitian [4] berhasil meningkatkan aksesibilitas dan kemudahan penggunaan pada platform pemasaran ternak berbasis web melalui integrasi kedua metode tersebut. Selanjutnya, penelitian [5] melaporkan bahwa penerapan *Design thinking* pada perancangan UI/UX sistem inventaris gudang berbasis *web* mampu meningkatkan kemudahan penggunaan dan efisiensi sistem. Hasil pengujian menggunakan *Single Ease Question* (SEQ) menunjukkan nilai rata-rata 6,35 dari 7 melampaui standar 5,5 yang menegaskan bahwa antarmuka yang dihasilkan mudah dipahami serta

nyaman digunakan dalam aktivitas operasional.

Dalam konteks pendidikan, penelitian [6] menyatakan bahwa *Design thinking* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi visual mahasiswa dan mendorong kreativitas dalam produksi konten. Sementara itu, penelitian [7] menegaskan bahwa *Rapid prototyping* memiliki keunggulan dalam merespons perubahan kebutuhan pengguna melalui proses iteratif dan validasi cepat. Penelitian [8] juga memanfaatkan *Design thinking* pada pengembangan aplikasi pembelajaran digital dan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek kenyamanan pengguna.

Penelitian [9] mengenai pengembangan aplikasi layanan publik berbasis *prototyping* menyimpulkan bahwa iterasi cepat efektif dalam meminimalkan kesalahan desain sejak tahap awal. Selain itu, penelitian [10] menemukan bahwa penerapan *Design thinking* pada aplikasi *mobile* dapat meningkatkan *usability* melalui keterlibatan langsung pengguna. Temuan serupa juga dilaporkan oleh penelitian [11] yang mengembangkan *dashboard* informasi berbasis *Design thinking*, di mana proses empati dan pengujian prototipe menghasilkan peningkatan desain yang substansial. Kontribusi pada penelitian ini mencakup untuk memperkaya kajian UI/UX melalui model perancangan berbasis *Design thinking to Rapid prototyping*, mengintegrasikan empati pengguna dengan iterasi cepat sehingga menghasilkan sistem yang adaptif dan *user-friendly*, memberikan solusi kontekstual bagi mahasiswa untuk mendukung literasi digital.

Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi kendala mahasiswa dalam membuat konten media sosial serta merancang solusi melalui penerapan *Design thinking* dan *Rapid prototyping*. Penelitian

ini juga bertujuan menghasilkan prototipe sistem editorial yang mudah digunakan dan mengevaluasi tingkat *usability*-nya untuk memastikan efektivitas dan kenyamanan penggunaan.

2. METODE PENELITIAN

Pengumpulan Data

Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka guna memperoleh informasi yang mendukung perancangan *website* Layanan Jasa Editorial sesuai kebutuhan dan konsep sistem yang dirancang.

Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan mahasiswa Ilmu Komputer dan pelaku usaha editorial untuk memperoleh data primer dan masukan dari calon pengguna akhir terkait situs web yang dikaji.

Metode Pengembangan Sistem

Design thinking merupakan metode pendekatan yang digunakan sebagai inovasi strategis dalam proses perancangan sistem [12]. Tahapan kegiatan meliputi:

a) *Empathize*

Pada tahap *Empathize*, proses dimulai dengan melakukan wawancara kepada mahasiswa dan pelaku usaha untuk memahami kebutuhan serta kendala yang mereka hadapi. Dari hasil wawancara tersebut kemudian disusun sebuah *empathy map* yang menggambarkan persepsi, perasaan, dan motivasi pengguna secara lebih mendalam.

b) *Define*

Pada tahap *Define*, informasi dari wawancara diolah untuk menyusun user persona dan mengidentifikasi pain points atau masalah utama pengguna. Hasil analisis tersebut kemudian dirumuskan menjadi pertanyaan *How Might We* sebagai dasar untuk memunculkan berbagai kemungkinan solusi.

c) *Ideate*

Tahap *Ideate* dilakukan melalui sesi

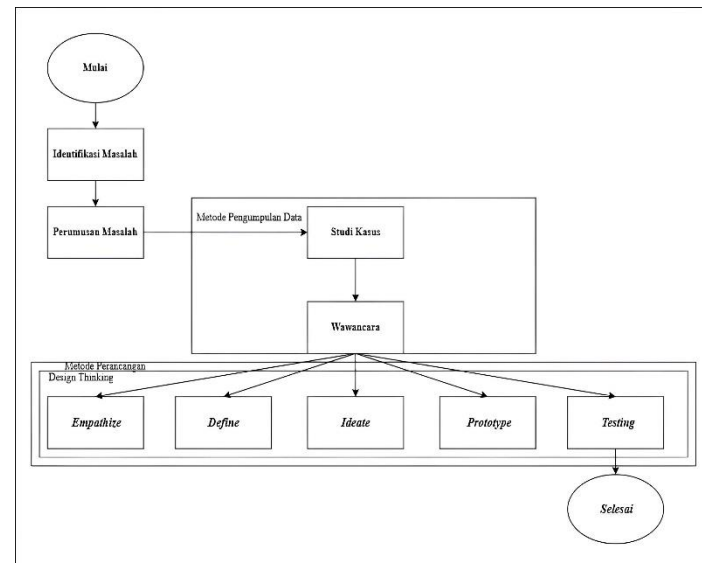
brainstorming untuk menghasilkan berbagai ide fitur dan desain sistem. Setelah ide terkumpul, semuanya diprioritaskan berdasarkan relevansi dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna, sehingga hanya solusi paling efektif yang diteruskan ke tahap berikutnya.

d) *Prototype*

Pada tahap *Prototype*, ide yang telah dipilih diwujudkan dalam bentuk rancangan antarmuka menggunakan Figma. Proses ini meliputi pembuatan *mockup* serta penyusunan alur interaksi pengguna agar gambaran sistem dapat divisualisasikan secara jelas.

e) *Testing*

Tahap terakhir yaitu *Testing*, dilakukan dengan menguji prototipe kepada 20 responden. Selama pengujian, umpan balik dikumpulkan dan tingkat kegunaan dinilai menggunakan metode SUS. Berdasarkan hasil evaluasi, desain disempurnakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.



(sumber: Diolah Oleh Peneliti)

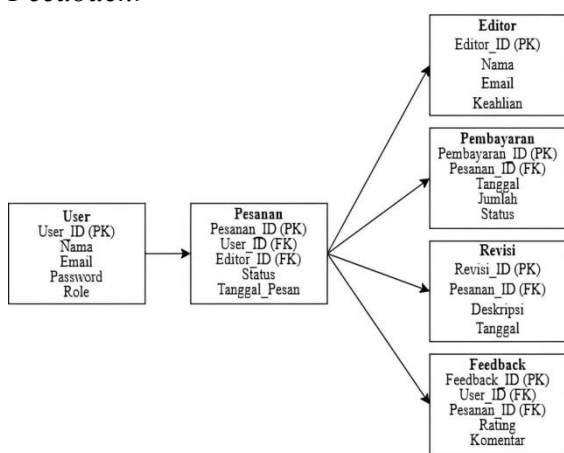
Gambar 1. Flowchart Metode Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mendukung penelitian ini, digunakan model data yang sederhana dan fleksibel guna mempermudah perancangan sistem.

Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk merepresentasikan struktur logis basis data pada sistem layanan editorial berbasis web [13]. ERD ini terdiri dari enam entitas utama, yaitu *User*, *Pesanan*, *Editor*, *Pembayaran*, *Revisi*, dan *Feedback*.

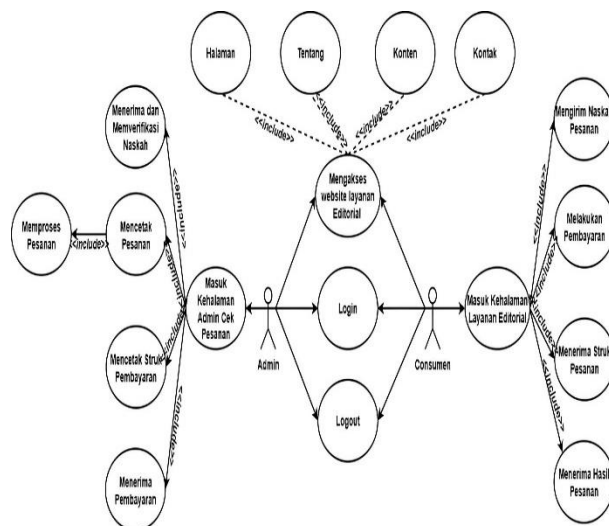


Gambar 2. Entity Relationship Diagram

Secara keseluruhan, kardinalitas relasi menunjukkan bahwa satu pengguna dapat memiliki banyak pesanan dan *feedback*, setiap pesanan melibatkan satu editor, satu pembayaran, banyak revisi, dan banyak *feedback*. Struktur ini mendukung alur layanan editorial dari pemesanan hingga penilaian secara terintegrasi dan efisien.

Use case Diagram

Use case diagram menggambarkan para aktor yang terlibat pada mekanisme pemrosesan pemesanan[14]. Dalam sistem tersebut, terdapat dua pemeran utama: *admin*, dan konsumen (pelanggan). Setiap entitas dalam sistem menjalankan berbagai tugas dan tanggung jawab sesuai dengan peran fungsionalnya.



Gambar 3. Use case Diagram

Use case diagram ini menggambarkan interaksi antara *Admin* dan Konsumen dalam sistem layanan editorial berbasis web. *Admin* bertugas memverifikasi naskah, mencetak pesanan dan pembayaran, serta memproses layanan editorial. Konsumen dapat mengirim naskah, meninjau dan menyetujui hasil edit, melakukan pembayaran, dan menerima nota.

Hasil Penelitian Metode Design thinking

Hasil dari penelitian ini dilakukan dengan mengimplementasi metode *design thinking* sesuai prosedur kerja yang ada pada proses *design thinking*.

1) Empathize

Tahap *empathize* dilakukan melalui wawancara dan uji coba layanan. Hasilnya menunjukkan bahwa tampilan *dashboard* dan halaman pembuatan konten kurang ramah pengguna, terutama pada navigasi, pengaturan *layout*, dan keterbacaan elemen visual. Temuan tersebut kemudian dirangkum dalam *empathy map* sebagai dasar analisis tahap selanjutnya.

Tabel 1. Empathy Map

No.	Elemen pada empathy map	Penjelasan
1	<i>Says</i>	<ul style="list-style-type: none"> ”Saya membutuhkan bantuan untuk menggunakan <i>website</i> tersebut” “Saya masih tidak mengerti bagaimana cara menggunakan layanan editorial” “Saya ingin mengamati konten apa saja yang ditawarkan terhadap <i>website</i> layanan editorial”
2	<i>Thinks</i>	<ul style="list-style-type: none"> Ingin diberi rekomendasi konten yang menarik. Ingin melakukan layanan dengan <i>praktis</i> dan <i>efisien</i>.
3	<i>Feels</i>	<ul style="list-style-type: none"> Merasa ragu akan kemampuan dalam mengakses <i>website</i> layanan <i>editorial</i>. Merasa ragu tidak mendapatkan konten yang menarik. Khawatir tidak menerima layanan yang baik.
4	<i>Does</i>	<ul style="list-style-type: none"> Membuat naskah yang diinginkan untuk bahan konten. Memberikan ide yang menarik.

(sumber: Diolah Oleh Peneliti)

2) Define

Tahap *define* bertujuan memperjelas kebutuhan pengguna dari tahap sebelumnya dengan merumuskan masalah utama secara spesifik. Dalam proses ini, disusun *user persona*, diidentifikasi *pain points*, dan dirancang pertanyaan *how might we* sebagai acuan dalam menemukan solusi.

a) User Persona

Pada tahap ini berisi mengenai *profil* pengguna untuk dasar rancangan tampilan untuk mencari solusi dan membuat fitur yang diinginkan pengguna untuk menyelesaikan masalah pengguna.

Tabel 2. User Persona

<p>Nama : Laeli Rahma Dini Usia : 24 tahun Pekerjaan : Seniman (<i>Hena art</i>)</p>
<p>Tentang: Dini adalah seorang Seniman berusia 24 tahun yang bekerja sebagai jasa pembuatan <i>hena art</i>. Dini sering kesulitan mencari pelanggan karena kurangnya konten yang menarik perhatian penonton. Dini ingin mengetahui <i>platform</i> layanan editorial untuk mempromosikan hasil karya seni nya melalui konten yang menarik</p>
<p>Target - Menemukan <i>platform</i> layanan editorial yang mudah dan cepat. - Mendapatkan konten yang dapat menarik perhatian para pelanggan.</p>
<p>Frustrasi - Kesulitan mencari konsumen. - Kesulitan menemukan layanan editorial yang dapat diandalkan.</p>

(sumber: Diolah Oleh Peneliti)

b) Pain Points

Berdasarkan temuan dari tahap sebelumnya, dirumuskan beberapa *pain point* yang menggambarkan keterbatasan sistem dan tantangan yang dihadapi pengguna dalam menggunakan platform layanan editorial. Adapun poin-poin utama yang diidentifikasi meliputi:

1. Belum tersedia fitur komunikasi langsung maupun kolaborasi pengeditan secara *real-time*.
2. Sistem tidak terintegrasi dengan platform eksternal seperti manajemen proyek, penyimpanan awan, atau alat analisis, sehingga menghambat efisiensi alur kerja.
3. Formulir pengajuan pendanaan belum terhubung langsung dalam sistem.
4. Tidak terdapat indikator progres atau status dalam proses pengajuan pendanaan.
5. Informasi terkait syarat dan ketentuan peminjaman serta pengembalian dana tidak dijelaskan secara transparan di awal.
6. Belum disediakan daftar proyek pendanaan aktif yang dapat diakses pengguna.
7. Fitur penting seperti alat pengeditan lanjutan, manajemen format konten, serta pelacakan performa belum tersedia dalam sistem.

c) *How Might We*

Tahap *How-Might-We* (HMW) digunakan untuk merumuskan solusi secara terstruktur dengan mengubah masalah menjadi pertanyaan terbuka yang diawali "bagaimana". Metode ini membantu mengeksplorasi berbagai kemungkinan penyelesaian dengan memformulasikan ulang permasalahan menjadi pertanyaan strategis yang memandu pengembangan ide secara lebih terarah.

1. **Pain Points:** Saat ini belum ada fitur untuk komunikasi langsung atau pengeditan bersama.

How: Bagaimana cara agar komunikasi terhadap konsumen dapat berjalan?

Might We: Menciptakan fitur penyuntingan bersamaan dalam waktu nyata yang dapat diakses oleh beberapa pengguna secara serentak dan memberikan komentar langsung.

2. **Pain Points:** Aplikasi tidak terintegrasi dengan alat lain yang sering digunakan seperti *platform* manajemen proyek, penyimpanan *cloud*, atau alat analisis yang menghambat waktu kerja.

How: Bagaimana agar aplikasi mempermudah alur kerja?

Might We: Mengembangkan aplikasi yang memungkinkan integrasi mulus dengan alat manajemen proyek, penyimpanan *cloud*, dan *platform* media sosial untuk mempermudah alur kerja.

3. **Pain Points:** *Form* pengajuan pembiayaan belum terintegrasi langsung dengan *website*.

How: Bagaimana mempermudah pengguna dalam melakukan pengajuan pembiayaan?

Might We: Membuat halaman pengajuan pembiayaan yang terhubung langsung di dalam *website*.

4. **Pain Points:** Tidak ada *progress bar* mengenai pengajuan pendanaan.

How: Bagaimana pengguna dapat melihat *progress* pengajuan pendanaan yang sedang dilakukan?

Might We: Membuat halaman yang mencakup *progress bar* dari pengajuan pendanaan.

5. **Pain Points:** Penjelasan mengenai syarat dan ketentuan peminjaman dan pengembalian dana tidak dijelaskan secara *transparan* di awal.

How: Bagaimana pengguna dapat dengan mudah mengetahui dan memahami syarat dan ketentuan terkait peminjaman dana?

Might We: Membuat *page* khusus untuk Baca selengkapnya seluruh Syarat & Ketentuan yang wajib dibaca dahulu sebelum mengajukan pembiayaan.

6. **Pain Points:** Belum ada *list*/daftar proyek pendanaan yang sedang berjalan.

How: Bagaimana pengguna dapat melihat status proyek pendanaan yang sedang berjalan?

Might We: Membuat halaman *status* proyek pendanaan yang sedang berjalan.

7. **Pain Points:** Aplikasi belum menyediakan *fitur* yang diperlukan, seperti alat pengeditan lanjutan, kemampuan untuk mengelola berbagai format konten, atau analisis kinerja.

How: Bagaimana mengidentifikasi *fitur* yang paling dibutuhkan?

Might We: Mengumpulkan umpan balik dari pengguna untuk mengidentifikasi *fitur* yang paling dibutuhkan dan mengembangkan alat pengeditan lanjutan serta analisis kinerja konten.

3) *Ideate*

Tahap ini bertujuan merumuskan ide solusi melalui brainstorming dengan metode *How-Might-We*. Proses ini melibatkan tim peneliti, perwakilan mahasiswa pengguna, dan dosen pendamping agar ide yang

dihasilkan sesuai kebutuhan dan konteks layanan. Ide-ide difokuskan pada inti permasalahan, kemudian disusun kembali berdasarkan aspek yang relevan dalam pengembangan website layanan editorial. Berikut fitur-fitur solusi yang diusulkan:

1. Membuat fitur *login* dan *register* partner.
2. Membuat halaman baru untuk masing-masing pengguna.
3. Menampilkan fitur *progress bar* saat *user* mengajukan form pengajuan pembiayaan.
4. Menambahkan fitur *blog*/berita dan forum diskusi.
5. Membuat halaman baru untuk menampilkan seluruh proyek yang ada, baik proyek yang tengah berlangsung maupun yang telah diselesaikan.
6. Membuat banyak opsi pilihan konten yang diinginkan konsumen.

4) *Prototype*

Esensi dari tahap berfungsi guna membuat desain antarmuka serta akan menyelesaikan masalah yang ada. Hal ini diterapkan dengan merangkai lapisan interaksi ke dalam alur proses yang menggambarkan Konsep solusi dibuat menggunakan Figma sebagai alat perancangan. Hasilnya tahap pembuatan prototipe ini akan digunakan selama proses pengujian.

a) Halaman Menu *Login*

Halaman *login* ditampilkan pertama kali saat program dijalankan dan berfungsi sebagai formulir untuk memasukkan nama pengguna serta kata sandi pengguna. Gambar tampilan *login* dapat dilihat seperti gambar dibawah ini:

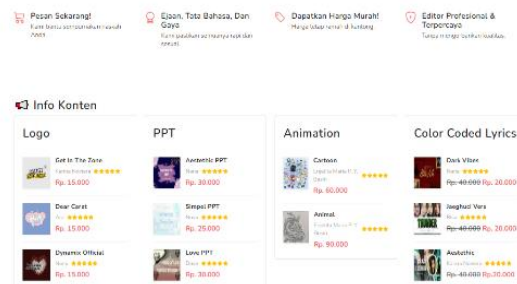


(sumber: Diolah Oleh Peneliti)

Gambar 4. Tampilan *Form Login*

b) Halaman *Form Data Produk*

Halaman ini menampilkan formulir data Produk yang digunakan untuk menampilkan informasi mengenai layanan yang tersedia di *website* ini. Berikut gambar *form* data Produk dapat dilihat seperti gambar dibawah ini:

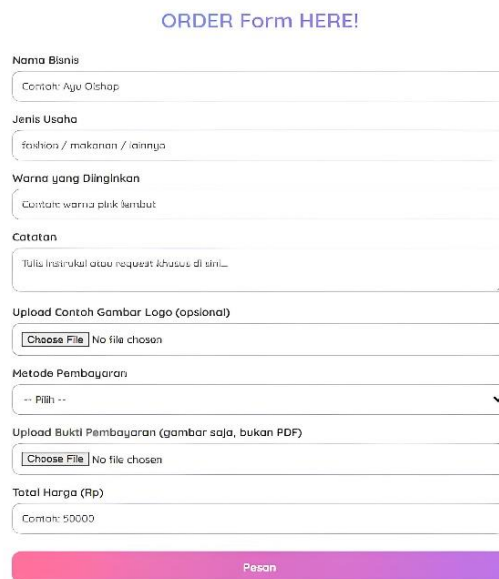


(sumber: Diolah Oleh Peneliti)

Gambar 5. Tampilan *Form Data Produk*

c) Halaman *Form Data Pesanan*

Halaman ini berisi formulir data Pesanan yang digunakan untuk *menginput* informasi terkait pesanan. Berikut gambar *form* data Pesanan dapat dilihat seperti gambar dibawah ini:

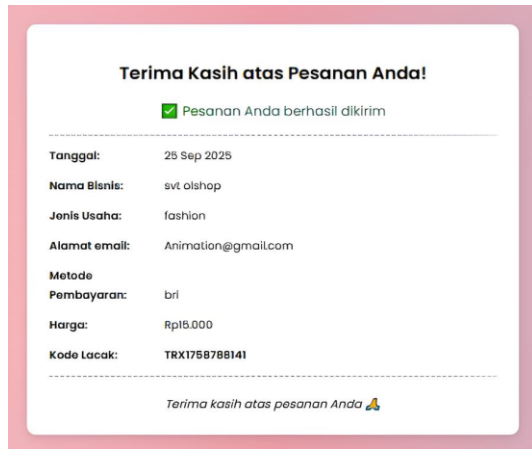


(sumber: Diolah Oleh Peneliti)

Gambar 6. Tampilan *Form Data Pesanan*

d) Halaman *Form* Produk Berhasil di Pesan
Halaman ini menampilkan formulir konfirmasi produk yang telah berhasil dipesan dan berfungsi sebagai bukti pesanan. Berikut gambar *form* produk

berhasil di pesan dapat dilihat seperti gambar dibawah ini:



(sumber: Diolah Oleh Peneliti)

Gambar 7. Tampilan Form Produk Berhasil di Pesan

e) Halaman Tampilan Form Daftar Pesanan

Halaman ini menampilkan formulir daftar pesanan yang digunakan *admin* untuk memasukkan informasi terkait setiap pesanan. Berikut gambar form data Pesanan dapat dilihat seperti gambar dibawah ini:



(sumber: Diolah Oleh Peneliti)

Gambar 8. Tampilan Form Daftar Pesanan

5) Testing

Tahap pengujian bertujuan mengevaluasi prototipe dan memperoleh umpan balik pengguna untuk menilai efektivitas desain. Masukan dari responden dimanfaatkan guna menyempurnakan elemen yang belum sesuai kebutuhan. Sebanyak 10 responden mengisi kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan dan dinilai berdasarkan tingkat persetujuan masing-masing peserta.

Tabel 3. Daftar Pernyataan SUS

No	Pernyataan	Rata-rata
1.	Saya merasa ingin sering menggunakan layanan editorial ini	4,5
2.	Layanan editorial ini terasa rumit untuk digunakan	2,65
3.	Saya merasa layanan ini mudah digunakan	4,3
4.	Saya memerlukan bantuan teknis untuk bisa menggunakan layanan ini	2,8
5.	Fitur-fitur yang tersedia terasa terintegrasi dengan baik	4,45
6.	Terdapat ketidakkonsistenan saat menggunakan layanan editorial ini	2,2
7.	Saya yakin sebagian besar orang dapat dengan cepat belajar menggunakan ini	4,4
8.	Layanan editorial ini terasa membingungkan	2,1
9.	Saya merasa percaya diri saat menggunakan layanan editorial ini	4,3
10.	Saya perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum bisa menggunakan	3,1

(sumber: Diolah Oleh Peneliti)

Langkah Perhitungan SUS:

1. Untuk pernyataan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9), nilai diperoleh dengan mengurangi skor yang diberikan sebesar satu, atau menggunakan rumus: $(\text{Skor} - 1)$.
2. Untuk pernyataan bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10), nilai dihitung dengan mengurangkan skor dari angka lima, atau ditulis sebagai: $(5 - \text{Skor})$.

Hasil dari seluruh skor di atas dijumlahkan, lalu dikalikan 2.5 (karena SUS maksimal adalah 100)

Contoh Perhitungan Skor Total (Rata-rata):

$$\begin{aligned}
 &1. (4,5 - 1) + (5 - 2,65) + (4,3 - 1) + (5 - 2,8) + (4,45 - 1) + (5 - 2,2) + (4,4 - 1) + \\
 &(5 - 2,1) + (4,3 - 1) + (5 - 3,1) \\
 &= 3,5 + 2,35 + 3,3 + 2,2 + 3,45 + 2,8 + \\
 &3,4 + 2,9 + 3,3 + 1,9 \\
 &= 29,1
 \end{aligned}$$

$$\text{Total SUS Score: } 29,1 \times 2,5 = 72,75$$

Interpretasi Hasil:

Berdasarkan hasil pengolahan *kuesioner* SUS, sistem memperoleh skor 72,75. Pada penelitian [15] yang memetakan skor SUS ke dalam kategori penilaian *usability* seperti *Poor*, *OK*, *Good*, dan *Excellent*, nilai tersebut berada di atas rata-rata 68 dan termasuk dalam kategori *Good* serta berada dalam rentang *Acceptable*. Dengan demikian, layanan editorial berbasis web ini dapat dikategorikan memiliki tingkat *usability* yang baik.

Pengujian Blackbox

Sistem layanan editorial berbasis web yang dirancang dengan pendekatan *Design thinking to Rapid prototyping* menunjukkan hasil memuaskan. Uji *blackbox* memastikan fitur utama seperti registrasi, pemesanan, pengelolaan layanan, dan cetak nota berfungsi dengan baik tanpa kesalahan logika.

Tabel 4. Pengujian Sistem Login User

No	Input	Output	Hasil
1.	Data Pembayaran	Pembayaran tercatat	Sesuai
2.	Data Member	Member tercatat	Sesuai
3.	Data Produk	Produk tercatat	Sesuai
4.	Data Pesanan	Pesanan Tercatat	Sesuai

(sumber: Diolah Oleh Peneliti)

Tabel 5. Pengujian Blackbox

No	Fitur/Modul	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Status
1.	Form Login	Input <i>username & password</i> benar	Berhasil masuk ke <i>dashboard</i>	Sesuai	Lulus
2.	Form Pendaftaran	Input data tidak lengkap	Muncul pesan kesalahan validasi	Sesuai	Lulus
3.	Form Pemesanan	Masukkan kata kunci tertentu	Menampilkan produk yang relevan	Sesuai	Lulus

(sumber: Diolah Oleh Peneliti)

Berdasarkan pengujian pada Tabel 4, seluruh data utama pembayaran, member,

produk, dan pesanan dapat diproses dan dicatat dengan benar, menunjukkan bahwa fungsi pengolahan data berjalan sesuai logika dan bebas kesalahan. Sementara itu, Tabel 5 menampilkan hasil pengujian *blackbox* pada fitur *login*, pendaftaran, dan pemesanan. Semua skenario uji memberikan keluaran sesuai harapan: *login* berhasil dengan data benar, sistem menampilkan pesan kesalahan saat data pendaftaran tidak lengkap, dan fitur pencarian pada pemesanan menampilkan produk sesuai kata kunci. Seluruh pengujian dinyatakan “Lulus,” menandakan bahwa fitur inti berfungsi optimal dan tidak ditemukan error fungsional.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan perancangan layanan editorial berbasis *web* yang ditujukan untuk memudahkan mahasiswa dan pelaku usaha dalam mendapatkan penyuntingan konten secara profesional. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan pendekatan *Design thinking to Rapid prototyping* melalui lima tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* yang berfokus pada kebutuhan pengguna untuk menghasilkan antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna yang optimal. Sistem dibangun menggunakan PHP dan MySQL, kemudian diuji secara fungsional melalui *blackbox testing* serta dievaluasi tingkat kegunaannya menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian menunjukkan bahwa antarmuka yang dihasilkan sederhana, mudah digunakan, dan memperoleh skor SUS pada kategori “baik,” sehingga menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Dengan demikian, sistem ini dinilai berpotensi menjadi solusi efektif dalam membantu pengguna menghasilkan konten berkualitas serta meningkatkan interaksi di media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Kemp, "Digital 2023: Global Overview Report."
- [2] J. Nielsen, "10 Usability Heuristics For User Interface Design."
- [3] Microsoft, "Start Button, Charms And Other User Interface Elements Do Not Respond."
- [4] F. Ciptandi, R. A. Razak, D. S. Pratiwi, And G. M. Putra, "Peningkatan Desain Layanan Dan Customer Experience Sosial Media Komunitas Perajin Tenun Tradisional (Studi Kasus : Gedog Lowo)," *Andharupa J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, Vol. 09, No. 03, Pp. 438–449, 2023, Doi: [Http://Publikasi.Dinus.Ac.Id/Index.Php/Andharupa/Index](http://Publikasi.Dinus.Ac.Id/Index.Php/Andharupa/Index).
- [5] E. Mariska And Megawaty, "Ui / Ux Website Inventaris Gudang Pt. Bakti Nugraha Yuda Energy Dengan Design Thinking," *J. Sistem Informasi Dan Bisnis Cerdas* Vol. 18, No. 1, 2025.
- [6] Y. Yulius And M. E. P. Putra, "Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual," *J. Seni Desain Dan Budaya*, Vol. 6, No. 2, Pp. 111–116, 2021.
- [7] A. Zahra, D. Nur, A. Jl, L. Pol, S. No, And K. P. Utara, "Analisa Perbandingan Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall , Prototype , Iterative , Spiral , Rapid Application Development (Rad))," *Merkurius J. Ris. Sist. Inf. Dan Tek. Inform.*, Vol. 2, No. 4, Pp. 122–134, 2024, Doi: [Https://Doi.Org/10.61132/Merkurius.V2i4.148](https://Doi.Org/10.61132/Merkurius.V2i4.148).
- [8] F. Firjatullah, "Perancangan Ui / Ux Aplikasi Mobile Edukasi (Platform Pembelajaran It). Menggunakan Metode Design Thinking," *Jitet (Jurnal Inform. Dan Tek. Elektro Ter.)*, Vol. 13, No. 2, 2025, Doi: [Http://Dx.Doi.Org/10.23960/Jitet.V13i2.6350](http://Dx.Doi.Org/10.23960/Jitet.V13i2.6350) Perancangan.
- [9] M. Informatika And U. T. Digital, "Pembuatan Desain Ui/Ux Dengan Metode Prototyping Pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung Menggunakan Figma," *J. Inform. Terpadu*, Vol. 10, No. 1, Pp. 1–10, 2024, Doi: [Https://Journal.Nurulfikri.Ac.Id/Index.Php/Jit](https://Journal.Nurulfikri.Ac.Id/Index.Php/Jit).
- [10] A. C. Willyan, M. Fajar, B. Zaman, And P. S. Informatika, "Analisis Dan Desain Kembali Ui Game Smartest Brain," *J. Kharisma Tech*, Vol. 17, No. 02, Pp. 30–44, 2022, Doi: [Https://Jurnal.Kharisma.Ac.Id/KharismaTech](https://Jurnal.Kharisma.Ac.Id/KharismaTech).
- [11] M. Wahyudi And E. Silmina, "Desain Web Dashboard Berbasis Pengguna: Menggunakan Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengelolaan Data," *J. Inform. Terpadu*, Vol. 11, No. 2, Pp. 85–91, 2025, Doi: [Https://Journal.Nurulfikri.Ac.Id/Index.Php/Jit](https://Journal.Nurulfikri.Ac.Id/Index.Php/Jit).
- [12] M. Firdaus, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan Ui / Ux Pada Deskontruksi , Aplikasi Komunitas Sosial Developer Perumahan," *J. Ilm. Comput. Insight*, Vol. 6, No. 2, 2024.
- [13] I. Dan, T. Intech, K. Afi, Z. F. Azzahra, And A. D. Anggoro, "Analisis Teknik Entity - Relationship Diagram Dalam Perancangan Database : Sebuah Literature Review," *J. Inform. Dan Teknol.*, Vol. 3, No. 1, Pp. 8–11, 2022.
- [14] F. Kurnianto And W. Elyza, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung

- Untuk Pegawai Lapangan
Perusahaan Sosial Sekar Kawung,”
J. Automata, Vol. 3, No. 2, Pp. 1–69,
2021.
- [15] A. P. Sukma, R. Yusuf, And R. H.
Dai, “Analisis Pengukuran Usability
Sistem Informasi Manajemen
Baznas (Simba) Menggunakan
Metode System Usability Scale (Sus
),” *Journal Of System And
Information Technology* Vol. 3, No.
2, Pp. 224–231, 2023.