

Pengembangan UI UX Landing Page Website SFV (Smart Fisheries Village) Dengan Menerapkan Metode Design Thinking

Nadhia Tifani^{1,*}, Solehatin²

^{1,2} Manajemen Informatika; Sekolah Tinggi Ilmu Komputer; Jl. Jenderal Ahmad Yani No.80, Taman Baru, Kec. Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur, (0333) 417902; e-mail: nadhiatifani412@gmail.com, atin33@yahoo.co.id

* Korespondensi: e-mail: nadhiatifani412@gmail.com

Diterima: 6 Mei 2024; Review: 23 Juni 2024; Disetujui: 26 Juni 2024

Cara sitasi: Tifani N, Solehatin. 2024. Pengembangan UI UX Landing Page Website SFV (Smart Fisheries Village) Dengan Menerapkan Metode Design Thinking. Informatics for Educators and Professionals : Journal of Informatics. Vol 9 (1): 44-53.

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan desain website SFV (Smart Fisheries Village) agar memiliki tampilan yang lebih menarik dan informatif bagi pengguna. Desain yang tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga menarik minat pengguna untuk mengeksplorasi lebih jauh mengenai SFV (Smart Fisheries Village). Dengan menerapkan metode Design thinking, yang mempunyai tahap-tahap antara lain ,Emphatize(mengumpulkan masalah), Define(mendefinisikan permasalahan), Ideate(menghasilkan ide dan inovasi), Prototype(kerangka desain), Testing(pengujian hasil). Tahapan Emphatize dilakukan pertama kali dengan mengumpulkan beberapa data desain landing page dan data data yang dinilai dengan kebutuhan bagi pengguna website SFV melalui observasi atau wawancara untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan pengguna, setelah itu tahap Define(mendefinisikan permasalahan) sesuai dengan data masalah yang diterima setelah observasi dengan cara membentuk sudut pandang atau masalah utama penelitian dalam pengembangan UI/UX website SFV. Setelah tahapan define dilakukan selanjutnya adalah tahapan ideate(menghasilkan ide atau inovasi) dilakukan dengan cara menciptakan ide atau inovasi baru sesuai data masalah yang dikumpulkan untuk membuat prototype UI/UX website SFV dengan permasalahan yang ada. Setelah itu tahap prototype sendiri dilakukan dengan cara merancang design landing page sesuai dengan ide atau inovasi yang ada. Dan yang terakhir tahap Testing(pengujian) bagi prototype landing page website SFV yang melibatkan pengguna untuk mengumpulkan feedback dari mereka, dengan pendekatan Usability. penelitian ini berusaha meningkatkan efisiensi pengembangan UI/UX yang lebih mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna. hasil penelitian ini dapat memberikan tampilan sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat memudahkan bagi seluruh pengguna website SFV dalam mencari informasi yang diinginkan serta diharapkan dapat membantu developer atau pengembang , terutama dalam pengembangan UI/UX website SFV selanjutnya. Telah dibuatkannya perancangan UI/UX design landing page website SFV dengan menerapkan tahapan uji coba dengan cara, mengumpulkan masalah dengan observasi dan wawancara, mendefinisikan permasalahan ,menghasilkan ide atau inovasi, perancangan prototype dan testing bagi pengguna, demikian menghasilkan tampilan UI/UX yang sudah sesuai kebutuhan pengguna.

Kata kunci: UI/UX ,landing Page, SFV, Design Thinking, Pengembangan

Abstract: This research was carried out to develop the SFV (Smart Fisheries Village) website design to have a more attractive and informative appearance for users. A design that is aesthetically attractive and attracts users' interest in exploring further SFV (Smart Fisheries

Village). By applying The design Thinking method, has stages including, Emphatize (collecting problems), Defining (defining problems, ideating (generating ideas and innovations), Prototype (design framework), and Testing (testing results). This research seeks to increase the efficiency of UI/UX development that is more in-depth about user needs and preferences. The results of this research can provide a display according to needs so that it can make it easier for all SFV (Smart Fisheries Village) website users to find the information they want and it is hoped that it can help developers or developers, especially in the further UI/UX development of the SFV website. The UI/UX design of the landing page for the SFV website has been created by implementing the testing stages by collecting problems through observation and interviews, defining the problem, generating ideas or innovations, designing prototypes, and testing for users, thereby producing an appropriate UI/UX appearance user needs.

Keywords: *UI/UX ,landing Page, SFV, Design Thinking, Development*

1. Pendahuluan

Dalam era digital yang terus berkembang, kehadiran sebuah situs website menjadi sebuah keharusan di berbagai bidang salah satunya dibidang pariwisata dan perikanan, kolaborasi antara teknologi dan informasi pariwisata serta perikanan menghasilkan sebuah system informasi yaitu website SFV(Smart Fisheries Village). Program Smart Fisheries Village (SFV) merupakan program Kementrian Kelautan Perikanan (KKP) dengan memanfaatkan suatu kawasan perikanan yang memiliki komoditas unggulan menjadi desa perikanan yang terintegrasi dengan mensinergikan riset dan teknologi dengan peningkatan kualitas manusia atau SDM [1].Demikian website SFV(Smart Fisheries Village) dapat menjangkau pengguna segala umur serta darimana saja yang tertarik dengan pariwisata serta perikanan khususnya daerah Bangsring, Banyuwangi.

Penelitian ini diangkat dikarenakan masih banyak orang awam sulit menerima desain website yang complex atau tidak sesuai kebutuhan pengguna, membuat pengguna kebingungan dalam menggunakan website tersebut, dengan itu penelitian ini dibuat untuk mengembangkan desain landing page website SFV(Smart Fisheries Village) agar lebih menarik dan lebih mudah digunakan sesuai kebutuhan pengguna. Landing page pada dasarnya yaitu sebuah halaman website yang ditemui oleh pegunjung internet pada saat pertama kali seseorang ketika akan melakukan sebuah aksi penting yang diinginkan oleh pemilik website [2].

Landing page , sebagai pintu gerbang utama ke dalam platform ini, memegang peranan penting dalam menarik dan mempertahankan minat pengguna. Dengan desain UI yang baik mencakup nilai estetika tampilan informasi pariwisata, memotivasi pelanggan untuk mengeksplorasi lebih jauh tentang SFV(Smart Fisheries Village). Melalui desain antarmuka yang menarik, memudahkan pemahaman yang lebih jelas tentang informasi yang ada di dalam website, begitu pula dengan UX yang bertujuan untuk memastikan desain landing page yang memenuhi kebutuhan pengguna[3]. User interface didefinisikan sebuah tampilan dari suatu system yang berfungsi agar pengguna dari system tersebut dapat berinteraksi [4],sedangkan User experience di definisikan apa yang dirasakan oleh pengguna dalam pengoperasian website tersebut , pengalaman pengguna ditentukan oleh seberapa mudah dan sulitnya saat pengguna berinteraksi dengan elemen antarmuka(UI) yang sudah dibuat.[5]

Sesuai dengan penelitian yang sebelumnya tentang Analisa User Experience pada Interactive Learning Media Hasil dari penelitian tersebut adalah menghasilkan nilai rata-rata 0.8 yaitu aspek daya tarik (1.23), kejelasan (1.09), efisiensi (1.15), ketepatan (1.18), stimulasi (1.20) dan kebaruan (1.03) dan dinyatakan cukup baik untuk penggunaannya. Mengacu pada penelitian sebelumnya dikembangkanlah website UI UX yang lebih menarik dan tentu saja sesuai kebutuha pengguna[6] penelitian lain sebelumnya juga pernah dilakukan dengan metode yang sama dan dengan metode yang berbeda bahwa UI/UX mempengaruhi kualitas suatu website atau aplikasi. Karapanos et al. (2010) berargumen bahwa memori dari pengalaman seseorang akan diceritakan kepada orang lain dan memandu perilaku individu selanjutnya. Lebih sederhana, orang yang memiliki pengalaman yang baik cenderung menceritakan yang baik pula kepada orang-orang di sekitarnya. Begitu pula sebaliknya, ketika seseorang telah kecewakan oleh pengalamannya berinteraksi dengan suatu produk atau website yang di design tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna [7]. Desain UI sangat berperan karena menjadi jembatan secara langsung antara sistem dengan penggunanya(Prasetya et al. 2020) [8]. UI dan UX yang

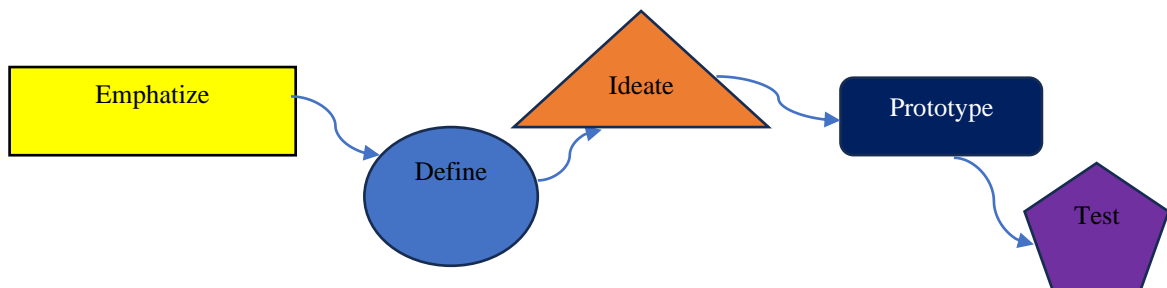
tepat akan mampu mengkomunikasikan maksud dan tujuan para user atau penggunanya[9]. Maka dari itu pentingnya mengembangkan design UI/UX dari sebuah website atau aplikasi.

Penerapan metode Design Thinking dalam proses pengembangan UI/UX Landing Page website SFV(Smart Fisheries Village) lebih mendekati kepada kebutuhan pengguna. Metode design thinking memiliki rangkaian yang bersifat pendekatan kepada pengguna untuk mengetahui apa saja kebutuhan pengguna. Metode Design Thinking ini merupakan metode metode design yang berupa proses analitik dan kreatif serta melibatkan seseorang dalam peluang untuk bereksperimen, membuat protipe model, mendata sebuah umpan balik wesbsite itu sendiri dan me re-design [3] [10]

Dengan menggunakan metode Design Thinking ini dirasa dapat memecahkan masalah yang ada, seperti memudahkan pengguna dalam menggunakan prototype sebuah website yang telah dibuat dan dapat memberikan pengalaman yang baik dan menarik bagi pengguna [10]. Oleh karena itu, penggunaan metode Design Thinking diharapkan dapat mempermudah pemahaman dan pengelolaan dalam pengembangan UI/UX website SFV. Dari penelitian ini menghasilkan desain tampilan UI/UX landing page website SFV(Smart Fisheries Village) sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memudahkan pengguna mencari informasi mengenai SFV yang mungkin sebelumnya bagi sebagian orang masih kesulitan menggunakannya. Sehingga pengembangan UI/UX ini diharapkan dapat menciptakan daya tarik tersendiri bagi pengguna.

2. Metode Penelitian

Proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari 5 (Lima) tahap antara lain yang pertama tahap Emphatize, yang kedua tahap Define yang ketiga tahap Ideate ,yang keempat tahap Prototype dan yang terakhir tahap Testing adapun tahapan proses penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 1 Tahapan Penelitian

Gambar 1 menjelaskan tahapan penelitian yang dilakukan penulis, tahapan penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian Design Thinking dengan tahapan antara lain : Emphatize, Define, Ideate, Prototype,dan Test.

Tahap Emphatize, pada tahap Emphatize (empati) untuk memahami pengguna dalam konteks perancangan UI/UX dengan cara melakukan observasi dan penyebaran kuisioner ataupun wawancara langsung dengan narasumber terkait. Memahami permasalahan yang dialami pengguna dan mengetahui kebutuhan pengguna. Dan mengumpulkan data-data dari pengguna guna mendapatkna ide dalam mengembangkan UI/UX landing page website SFV. Pertanyaan- Pertanyaan yang akan disebar oleh penulis kepada pengguna website SFV mengenai UI/UX Landing Page sebagai berikut guna mengetahui kebutuhan para pengguna:

Tabel 1. Tahapan Analisa Kebutuhan

No	Pertanyaan
1.	Apakah sebelumnya pernah menggunakan website SFV, untuk keperluan informasi mengenai wisata ataupun perikanan?
2.	Apa kesan pertama anda mengenai website SFV, terutama di bagian Landing Page?

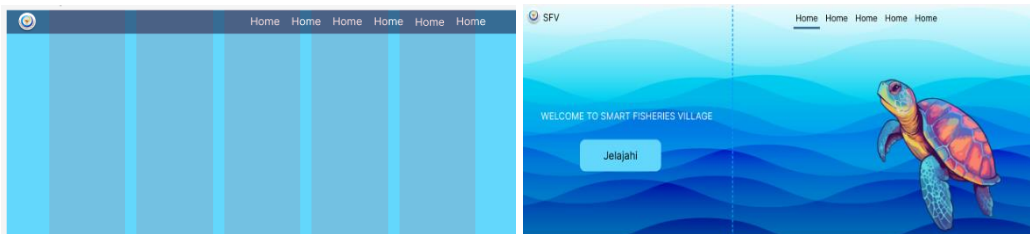
No	Pertanyaan
3.	Menurut anda apa kekurangan atau kelebihan website SFV yang sekarang?
4.	Apakah saat menggunakan anda kesulitan ? jika ada apa kesulitan yang anda alami saat menggunakan website SFV?
5.	Saat menggunakan website SFV apakah informasi atau pun isi dari website tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan anda?
6.	Apakah ada tambahan menu ataupun tambahan informasi yang anda butuhkan?
7.	Dari 1-10 Berapa nilai desain UI/UX pada landing page website SFV menurut anda?

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Pada Tabel 1. Mencantumkan list pertanyaan pada tahapan analisa kebutuhan di dalam metode Design Thinking yang nantinya diberikan kepada pengguna.

Tahap Define, pada tahap Define ini dilakukan untuk menganalisa masalah dengan cara membentuk sudut pandang atau masalah utama dalam penelitian.. Tahap ini dilakukan setelah tahap empathize dilakukan dikarenakan tahap define mengumpulkan data-data dan menyeleksi data sesuai dengan masalah inti yang terdapat dalam website SFV. Tahapan ini membantu UI/UX designer mengumpulkan ide ataupun inovasi dalam mengembangkan UI/UX Landing Page website SFV.

Tahap Ideate, pada tahap selanjutnya yaitu ideate, dilakukan membuat perancangan design UI/UX landing page website SFV sesuai dengan permasalahan yang dialami pengguna yang sesuai dengan hasil tahap define atau user persona dan empathize sebelumnya. Dengan tahap ini pertama yang dilakukan adalah merancang UI design landing page website SFV dimulai dengan navbar dan diakhiri dengan footer.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 2. Tahapan Ideate Design Navbar dan Header

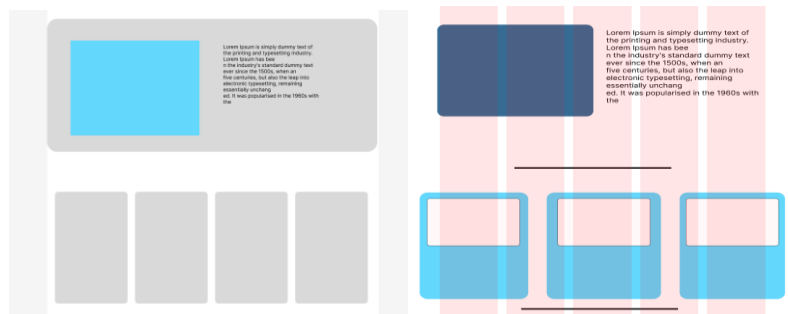
Pada gambar 2 terdapat rancangan design Navbar dan Header website SFV , Navbar yang menampilkan logo SFV, pilihan halaman halaman website dan header yang menampilkan profil singkat dari SFV. Navbar dan header untuk identitas dan menu navigasi sebuah website agar pengguna mudah dalam memilih menu website dan pengguna mengetahui identitas website SFV.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 3. Tahapan Ideate Design Menu Bar

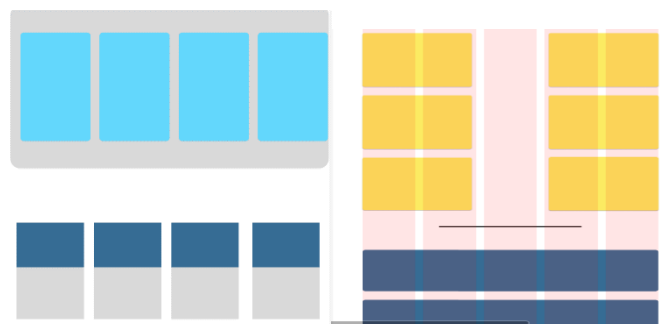
Pada gambar 3 terdapat rancangan menu bar yang menampilkan menu menu informasi yang ada di website SFV. Menu-Menu yang ada di website SFV selain ada di navbar sebagai navigasi, di luar navbar juga ada agar pengguna menggunakan website menjadi terarah , dikarenakan menu ini tidak ada sub menu , langsung terarahkan ke satu halaman website, lain dengan navbar yang terdapat sub menu dengan detail, di menu-menu diluar navbar hanya satu halaman inti informasi yang ada di dalam website SFV.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 4. Tahapan Ideate Design Profil dan edu perikanan

Pada gambar 4 terdapat rancangan profil dan edu perikanan yang menampilkan informasi profil SFV dan edukasi perikanan yang ada di SFV. Dengan menampilkan profil singkat SFV diharapkan pengguna lebih mengenal SFV, dan menu edu perikanan, yang berisi profil ikan yang ada di SFV serta penjelasan singkat tentang ikan ikan tersebut, agar pengguna website menerima informasi mengenai ikan ikan yang ada di SFV. Jika ingin melihat lebih lengkap mengenai ikan tersebut pengguna bisa memilih menu ikan tersebut dan di halaman ikan yang dipilih pengguna dijelaskan lebih detail.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 5 Tahapan Ideate Design Edu wisata dan Kuliner

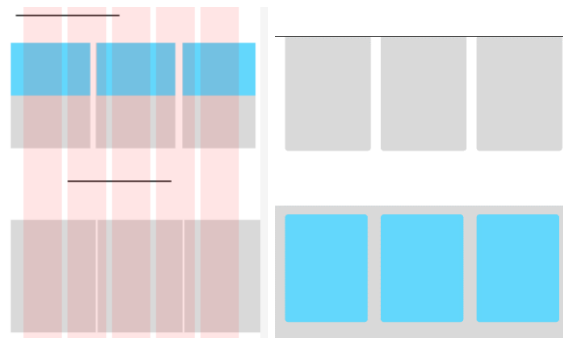
Pada gambar 5 terdapat rancangan edu wisata dan kuliner yang menampilkan informasi edukasi wisata SFV dan macam-macam kuliner yang ada di SFV. Dengan adanya section atau menu edu wisata disana pengguna bisa menemukan beberapa wisata SFV yang ada di Bangsring Banyuwangi, dan menu kuliner diisi dengan kuliner yang ada di wisata SFV tersebut, pengguna bisa memesan kuliner sekaligus dengan wisata SFV.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 6 Tahapan Ideate Penginapan dan fasilitas publik

Pada gambar 6 terdapat rancangan design penginapan dan fasilitas publik yang ada di sekitar wilayah SFV. Di design dengan sederhana memudahkan pengguna untuk mencari fasilitas publik di sekitar wilayah SFV dan penginapan yang ada di wisata SFV ataupun diluar wisata SFV.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 7 Tahapan Ideate hasil produk dan berita atau artikel SFV

Pada gambar 7 terdapat design perancangan hasil dari produk SFV dan berita terkini ataupun artikel yang ada di SFV , dengan desain yang umum memuat sebuah informasi yang ada di SFV, diharapkan memudahkan pengguna untuk menggunakannya. Karena masih banyak orang yang tidak tahu tentang hasil dari SFV itu sendiri dan berita terkini mengenai SFV khususnya di wilayah Bangsring, Banyuwangi.

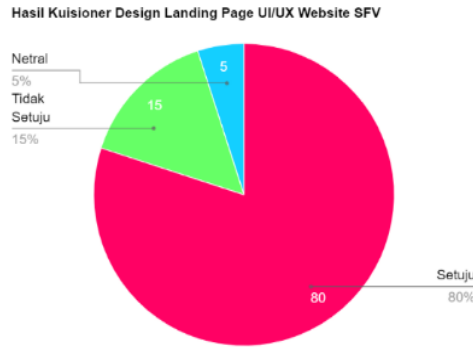
Tahap Prototype, tahapan selanjutnya dalam metode design thinking yaitu prototype, dengan menerapkan design UI/UX landing page yang sudah di rancang sesuai kebutuhan pengguna dan permasalahan pengguna yang sudah dimasukkan jenis font, warna yang digunakan dan lainnya agar tampilan prototype lebih menarik dan memenuhi fungsi sebuah landing page website yang diharapkan pengguna.

Tahap Test (Testing), tahapan yang terakhir dalam metode Design Thinking yaitu testing, dengan cara memberikan kuisisioner mengenai design UI/UX landing page website SFV kepada pengguna dengan meminta feedback desain yang sudah di desain sesuai kebutuhan pengguna. Agar memastikan desain UI/UX yang sudah acceptable sesuai dengan kebutuhan pengguna dan instansi terkait.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan penelitian ini akan disajikan sesuai dengan metode yang digunakan oleh penulis, yaitu dengan menggunakan metode design thinking untuk mengembangkan User Interface dan User Experience dari website SFV (Smart Fisheries Village).

Emphatize, empathize atau empati adalah tahap untuk menggali permasalahan atau kebutuhan pengguna dengan cara observasi atau membagikan pertanyaan kuisisioner terkait penelitian tersebut. Proses penggalian informasi permasalahan ataupun kebutuhan pengguna dapat memudahkan pengelola website dalam mengembangkan dan memperbaiki permasalahan yang dialami pengguna tersebut. Dibawah ini adapun pertanyaan kuisisioner dan hasilnya untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pengguna.

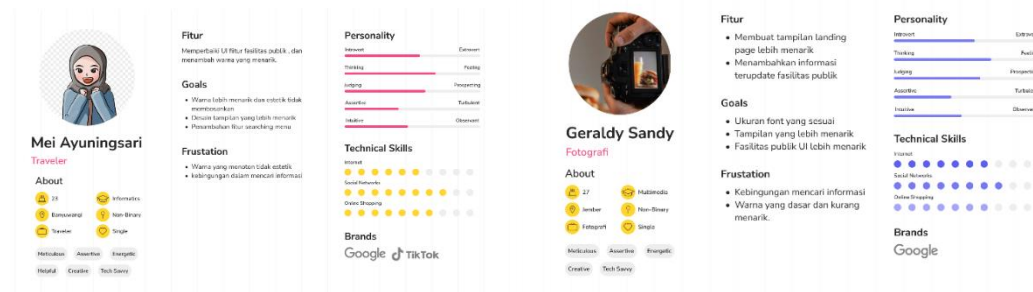


Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 8. Hasil Kuisiner Emphatize Landing Page website SFV

Pada Gambar 8. Merupakan hasil dari kuisiner yang dibagikan dengan jawaban hampir sama dengan jawaban diatas, dan responden mengalami hal yang sama dibagian kurang dan kelebihan dari website SFV(Smart Fisheries Villange) terutama dibagian landing page , dengan jawaban kurang estetiknnya atau kurang menariknya warna yang terdapat di landing page website SFV(Smart Fisheries Village) menyebabkan pengguna mudah bosan dan kebingungan dalam mengexplore lebih jauh website SFV(Smart Fisheries Village).

Define, dalam tahap define atau medefinisikan kebutuhan pengguna dan masalah yang dialami pengguna saat menggunakan website SFV (Smart Fisheries Villange) terutama bagian landing page. Tahap desfine ini diambi dari tahap sebelumnya yaitu tahap *emphatize* dengan menganalisa hasil pengamatan dari pemasalahan ataupun kebutuhan pengguna, tahapan ini dapat membantu UI/UX designer mengumpulkan ide- ide atau inovasi dalam peengembangan desain landing page website SFV(Smart Fisheries Village). Berikut tahap pengumpulan informasi yang diambil dari tahap emphatize yang dilakukan sebelumnya.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 9. User Persona dari Landing Page website SFV

Pada Gambar 9. Merupakan hasil dari pengamatan masalah dan kebutuhan pengguna dalam user persona diatas adalah bahwa user persona mei ayuningsari di informasikan bahwa perbaikan UI dalam fitur fasilitas publik begitu juga dengan user persona pandu fauzi yang menginformasikan untuk memperbaiki tampilan fasilitas publik dan menambahkan warna yang lebih menarik dalam desain landing page. Berbeda dengan user persona gerald sandy yang menginformasikan bahwa membuat tampilan landing page seluruhnya yang lebih menarik serta menambahkan informasi dalam tampilan fitur fasilitas publik. Dan ketiga pengguna sam sama memiliki masalah dengan tampilan yang kurang menarik dan kebingungan dalam mencari informasi.

Ideate, pada tahap *ideate* (ide atau inovasi) proses perancangan solusi dari tahap *define* (pengamatan masalah dan kebutuhan pengguna) dari berbagai ide dan inovasi pengembangan landing page website SFV(Smart Fisheries Villange) menghasilkan perancangan desain landing page sebagai berikut :

- a. Pembuatan UI lebih menarik sesuai dengan kriteria tampilan sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu dari goals(pembuatan design lebih jelas) simplicity (tampilan simple mudah digunakan) , Warna lebih menarik tidak monoton

- b. Fasilitas public di halaman landing page diperjelas
 - c. Penambahan fitur searching di dalam fasilitas publik
 - d. Typhography (Jenis font dan Ukuran font yang digunakan) diperjelas dan disesuaikan
- Pembuatan wireframe dari landing page website SFV dibagi menjadi 6 bagian penting yaitu navbar dan header, bagian Menu Bar , bagian Profil dan edu perikanan, bagian edu wisata dan kuliner , bagian penginapan dan fasilitas public, bagian produk hasil SFV dan artikel berita,

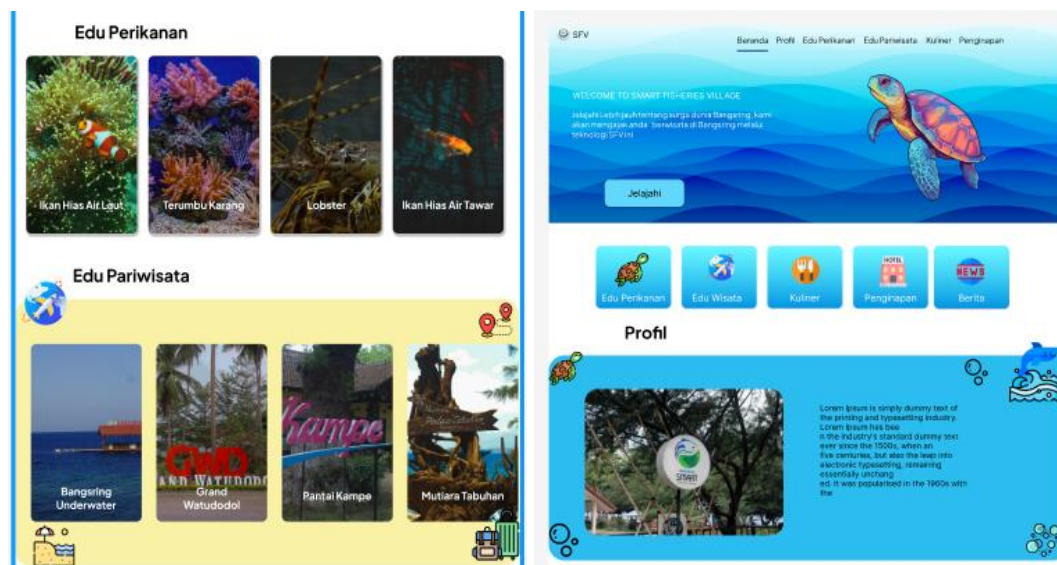


Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 10. Rancangan Landing Page website SFV

Pada Gambar 10. Terdapat rancangan Landing page website SFV yang sudah sesuai dengan hasil dari kebutuhan pengguna SFV (Smart Fisheries Village) yang nantinya dijadikan untuk design website SFV terbaru.

Prototype, pada tahap prototype ini menampilkan hasil tampilan design landing website SFV (Smart Fisehries Village) sesuai dengan perancangan tahap ideate sebelumnya , dengan tampilan yang sudah dimasukkan font , warna, dan icon yang sesuai, sebagai berikut :



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 11. Prototype Landing Page website SFV

Pada Gambar 11. Merupakan hasil prototype design landing page UI/UX website SFV(Smart Fisheries Village) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan Solusi dari permasalahan yang dialami pengguna selama menggunakan website SFV(Smart Fisheries Village), terdapat beberapa perubahan dari desain landing page website SFV(Smart Fisheries Village) sebelumnya, seperti fitur searching yang ada di section Fasilitas publik untuk memudahkan pengguna mencari fasilitas publik yang diinginkan. Dan warna serta ikon ikon yang menarik, menjadi daya tarik tersendiri bagi pengguna.

Test, pada tahap ini dilakukan uji coba kepada pengguna dengan menggunakan kuisisioner bertujuan mengamati respon pengguna terhadap prototype desain landing page website SFV (Smart Fisheries Village) yang sudah di redesign sesuai dengan kebutuhan pengguna.

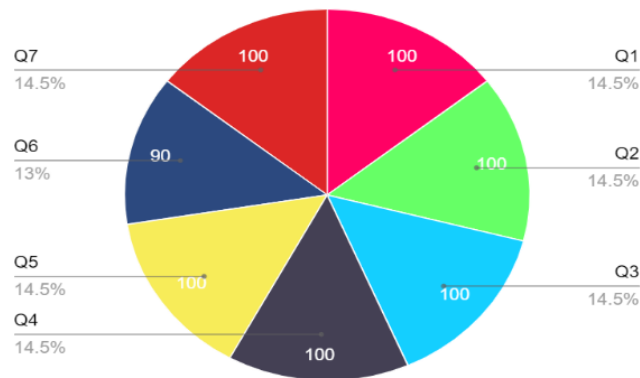
Tabel 2. Kuisiонер uji coba Design Landing Page website SFV

No	Pertanyaan	YA	TIDAK
1.	Apakah text landing page website SFV mudah dan jelas bagi anda?	100%	0
2.	Apakah tampilan warna pada landing page website SFV enak dilihat dan mudah dipahami?	100%	0
3.	Apakah menu yang ada cukup mudah dipahami?	100%	0
4.	Apakah icon icon pada website SFV mudah dipahami?	100%	0
5.	Apakah menu halaman website SFV mudah diingat?	100%	0
6.	Apakah Setelah melakukan prototype pada landing page website SFV , Menurut saya website ini sangat user friendly?	90%	10%
7.	Apakah Ukuran Font sudah sesuai dan dapat dimengerti bagi pengguna?	100%	0

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Pada Tabel 2. Diatas menunjukkan list pertanyaan kuisiонер uji coba pada Design Landing Page website SFV yang sudah di design sesuai kebutuhan pengguna, diuji lagi apakah sudah sesuai dengan yang pengguna inginkan dan hasilnya sesuai dengan gambar chart dibawah ini.

Kuisiонер Testing Design Landing Page website SFV



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 12. Chart Hasil Kuisiонер Uji Coba Design Landing Page

Pada gambar 12. Adalah hasil dari uji coba design landing page website SFV menampilkan chart yang hampir seluruh aspek dari design tersebut sudah dikatakan sesuai dengan kebutuhan dan Solusi permasalahan dari pengguna sebelumnya , masing masing dari pengguna menyatakan perubahan tampilan landing page website SFV sudah cukup baik dari sebelumnya. Sehingga kedepannya dapat diusulkan untuk di implementasikan ke website SFV.

4. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adalah dengan menggunakan metode design thinking pengembangan UI(user Interface)/UX(User Experiiece) Design Landing page website SFV telah mempermudah pengguna dalam menggunakan website SFV , Pendekatan ini memberikan perhatian khusus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, kreativitas dalam menciptakan solusi, serta iterasi berulang untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. pada design landing page website SFV ini mencakup desain visual yang menarik, navigasi yang intuitif, serta konten yang relevan dan mudah dipahami oleh pengguna. Oleh karena itu desain dan konten landing page harus mampu mengkomunikasikan secara efektif tentang konsep tersebut dan manfaatnya bagi para pengguna dengan demikian

penelitian ini menghasilkan design yang sesuai kebutuhan pengguna dan menarik bagi pengguna.

Referensi

- [1] A. Sari, Y. Prayitno, M. I. Ahmad, S. K. Barriyah, dan W. F. M. Putra, "PENGEMBANGAN PERIKANAN BERBASIS SMART FISHERIES VILLAGE (SFV) DI KOYA BARAT DISTRIK MUARA TAMI KOTA JAYAPURA," dalam *SEMINAR ILMIAH NASIONAL FAKULTAS PERIKANAN DAN ILMU KELAUTAN UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA*, 2023, hlm. 1–10.
- [2] R. Hartono, U. A. Rosid, dan D. R. Nursamsi, "Rancangan UI/UX Untuk Single Landing Page Menggunakan Model Design Thinking," *JurTI) Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 7, no. 1, hlm. 72–77, 2023.
- [3] H. Herfandi, Y. Yuliadi, M. T. A. Zaen, F. Hamdani, dan A. M. Safira, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX," *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, vol. 4, no. 1, hlm. 337–344, 2022.
- [4] D. S. Mubiarto, R. R. Isnanto, dan I. P. Windasari, "Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi" BCA Mobile" Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 2, no. 1, hlm. 68–75, 2023.
- [5] G. N. Matari dan R. R. Pribadi, "Penerapan UI/UX dengan metode design thinking pada aplikasi jaya indah perkas," dalam *MDP Student Conference*, 2022, hlm. 231–238.
- [6] S. Salsabilah, M. I. Wahyuddin, dan R. T. K. Sari, "Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan User Experience Questionnaire," *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. 6, no. 1, hlm. 720–727, 2022.
- [7] N. R. Wiwesa, "User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan," *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, vol. 3, no. 2, hlm. 2, 2021.
- [8] B. Setiawan dan T. Triase, "Implementasi Desain Ui/Ux Aplikasi Ourticle Ke Dalam Aplikasi Berbasis Android," *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, vol. 2, no. 3, hlm. 805–818, 2023.
- [9] A. A. Anwar, B. Huda, E. Novalia, T. Paryono, dan S. Piantara, "Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi Buana Online Course Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Universitas Buana Perjuangan Karawang)," *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 5, no. 2, hlm. 119–124, 2022.
- [10] D. Haryuda, M. Asfi, dan R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan (JITTER)*, vol. 8, no. 1, hlm. 111–117, 2021.