

## Rebranding UI/UX dalam Pengembangan Website NaZMaLogy menggunakan Metode Design Thinking

Wiji Nurastuti<sup>1</sup>, Niken Larasati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Amikom Yogyakarta  
e-mail: <sup>1</sup>wiwitab@amikom.ac.id, <sup>2</sup>larasati@amikom.ac.id

### Intisari

Penelitian ini mengeksplorasi rebranding UI/UX dari website NaZMaLogy menggunakan metode Design Thinking untuk meningkatkan pengalaman pengguna (UX). NaZMaLogy, sebuah platform Learning Management System (LMS) yang dikembangkan oleh CV. NaZMa Office dan PT. Nazmalogy Loka Lastari sejak 2023, bertujuan untuk media pembelajaran dalam mengadaptasi dan menginovasi bisnis pemula melalui literasi digital.

Proses Design Thinking melibatkan lima tahapan: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Melalui wawancara dan observasi pada tahap Empathize, diidentifikasi kebutuhan pengguna yang kemudian dianalisis dan diimplementasikan dalam tahap Define. Tahap Ideate menghasilkan solusi kreatif, yang diwujudkan dalam prototipe untuk diuji pada pengguna. Uji coba ini memberikan umpan balik yang berguna untuk pengembangan lebih lanjut.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam UX, memperkuat identitas merek NaZMaLogy, dan menarik lebih banyak pengguna. Disarankan agar metode Design Thinking diterapkan secara berkelanjutan dalam pengembangan dan pemeliharaan website, dengan pelatihan bagi tim pengembang dan integrasi data analitik untuk iterasi desain berikutnya. Melibatkan pengguna secara aktif dalam setiap tahap pengembangan sangat penting untuk memastikan solusi yang dihasilkan memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna. Evaluasi rutin terhadap kinerja website dan pengalaman pengguna juga direkomendasikan untuk mempertahankan dan meningkatkan kualitas platform.

**Kata kunci:** Design Thinking, UI/UX, Learning Management System, NaZMaLogy

### Abstract

*This study explores the rebranding of the UI/UX of the NaZMaLogy website using the Design Thinking method to enhance user experience (UX). NaZMaLogy, a Learning Management System (LMS) platform developed by CV. NaZMa Office and PT. Nazmalogy Loka Lastari since 2023, aims to serve as a learning medium for adapting and innovating startup businesses through digital literacy.*

*The Design Thinking process consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. Through interviews and observations in the Empathize stage, user needs were identified, analyzed, and implemented in the Define stage. The Ideate stage generated creative solutions, which were then materialized into prototypes for user testing. These trials provided valuable feedback for further development.*

*The research findings indicate a significant improvement in UX, strengthening NaZMaLogy's brand identity and attracting more users. It is recommended that the Design Thinking method be continuously applied in the development and maintenance of the website, accompanied by training for the development team and the integration of data analytics for future design iterations. Actively involving users in every stage of development is crucial to ensuring that the resulting solutions meet their needs and preferences. Regular evaluation of website performance and user experience is also recommended to maintain and improve platform quality.*

**Keywords** Design Thinking, UI/UX, Learning Management System, NaZMaLogy.

## PENDAHULUAN

Pertumbuhan ekonomi adalah salah satu tolak ukur yang digunakan negara untuk melihat perkembangan ekonomi di wilayahnya. Proses ini merupakan perubahan berkelanjutan dalam kondisi ekonomi suatu negara, menuju kondisi yang lebih baik dalam jangka waktu tertentu (Purnomo & Ibrahim, t.t.). mengenai perubahan tersebut adanya revolusi industri 4.0 membawa dampak besar pada berbagai sektor, termasuk bisnis, perilaku konsumen, komputer, telekomunikasi, layanan kesehatan, dan militer. Hal ini ditandai dengan penggunaan teknologi industri yang masif, yang mendorong industrialisasi produksi dan kebangkitan industri. Menurut Jone, Palmer, Osterweil, dan Whitehead (1996), kecepatan dan skala perubahan yang dibutuhkan dalam organisasi dan bagi para pekerja di abad ke-21 ini sangatlah luar biasa (Respatiningsih dkk., 2020). Pada era industri 4.0, media pembelajaran online untuk sertifikasi kompetensi kerja menjadi platform strategis dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan tersertifikasi melalui sistem pembelajaran digital yang terstruktur.

Banyaknya aktivitas yang dapat dilakukan di internet membuka peluang bagi dunia usaha di Indonesia, salah satunya adalah dengan melakukan literasi digital untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengembangkan bisnis dengan memanfaatkan teknologi digital (Alfriansa Agustina dkk., 2022). Literasi digital memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran menuju pencapaian sertifikasi profesional. Dengan memanfaatkan teknologi, provider sertifikasi dapat mengimplementasikan metode *Learning Management System (LMS)* yang efektif untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran dan proses evaluasi yang dilakukan oleh Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP). LMS memungkinkan penyajian konten yang terstruktur, interaktif, serta mudah diakses oleh peserta, sekaligus memberikan kemudahan dalam monitoring dan penilaian hasil belajar (Pustikayasa dkk., 2023).

*Learning Management System (LMS)* adalah platform berbasis teknologi informasi yang dirancang untuk mengelola dan mendukung proses belajar mengajar. LMS memungkinkan distribusi materi pembelajaran secara online, sehingga dapat diakses oleh peserta didik kapan pun dan di mana pun (Fitriani, 2020). Salah satu website *Learning Management System (LMS)* yang menyediakan berbagai materi yang dapat meningkatkan pengetahuan dalam upaya persiapan ujian sertifikasi dan peningkatan keterampilan tentang bisnis, *export*, pemasaran, dan wisata, dapat menggunakan website NaZMalogy. Website NaZMalogy dikembangkan oleh CV. NaZMa Office dan PT. Nazmalogy Loka Lastari yang merupakan konsultan IT dan Management sejak tahun 2023.

Dalam rangka meningkatkan kenyamanan pengguna, meningkatkan pengalaman pengguna, dan membangun brand identity yang lebih baik terhadap website tersebut maka diperlukan adanya pengembangan berkala (Ianenko dkk., 2020). Dalam pengembangan *User Interface* kali ini akan menggunakan metode *Design Thinking* yang diharapkan akan mempermudah proses pengembangan (Hidayat dkk., 2023). Sertifikasi profesi memiliki peran strategis dalam mendorong pertumbuhan ekonomi pada era Revolusi Industri 4.0. Dengan memastikan tenaga kerja memiliki kompetensi yang sesuai dengan standar industri, sertifikasi profesi

meningkatkan produktivitas dan daya saing sumber daya manusia. Hal ini tidak hanya mendukung kebutuhan industri terhadap tenaga kerja yang terampil, tetapi juga menciptakan ekosistem kerja yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, sehingga berkontribusi signifikan pada pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan (Rahargo & Jannah, 2020). Literasi digital, terutama melalui *Learning Management System* (LMS) seperti NaZMalogy, berkontribusi pada kemampuan pebisnis pemula dalam menyesuaikan diri dan mengembangkan inovasi. Oleh karena itu, pengembangan web NaZMalogy dengan menggunakan metode Design Thinking sangat penting untuk meningkatkan kenyamanan, pengalaman pengguna, dan memperkuat identitas merek, sehingga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung proses sertifikasi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian Rebranding UI/UX dalam pengembangan website NaZMaLogy menggunakan metode *design thinking*. Penggunaan metode ini akan bermanfaat dalam mengatasi tantangan dihadapi pengguna, permasalahan *interface* suatu website, identifikasi masalah serta dapat menghasilkan ide dan solusi dalam permasalahan yang dihadapi pengguna. Adapun tahapan *design thinking* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

### 2.1 Tahapan *Empathize*

Tahap *Empathize* dilakukan untuk mendalami dan memahami secara mendalam permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Tahapan ini umumnya dilakukan dengan mewawancarai pengguna, melakukan observasi terhadap perilaku pengguna, atau menggunakan metode lain yang dapat menghasilkan informasi akurat dari pengguna.

### 2.2 Tahapan *Define*

Tahap *Define* merupakan tahap untuk memvisualisasikan ide dan pandangan pengguna dari hasil proses *Empathize*. Tahapan ini sebagai dasar pengembangan produk aplikasi. Tahapan ini melibatkan pembuatan daftar kebutuhan pengguna.

### 2.3 Tahapan *Ideate*

Tahap *Ideate* merupakan proses menghasilkan berbagai ide dan solusi kreatif untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Proses ini bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai alternatif dan menemukan solusi inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

### 2.4 Tahapan *Prototype*

Tahap *Prototype* adalah proses membuat representasi awal dari suatu ide atau solusi. Tahapan ini berfungsi sebagai versi awal dari produk yang memungkinkan untuk diuji dan memberikan umpan balik dari pengguna.

### 2.5 Tahapan *Testing*

Tahap *Testing* adalah proses di mana website yang telah dikembangkan diuji oleh pengguna. Dari pengalaman pengguna tersebut, tim akan mengumpulkan masukan yang berguna untuk pengembangan dan perbaikan website di masa mendatang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. *Empathize*

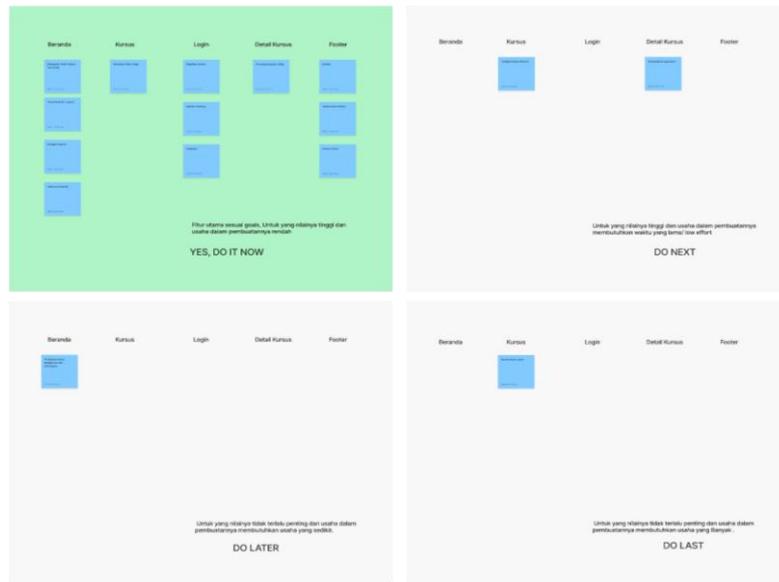
Pada tahap *Empathize*, pengamatan dan wawancara dilakukan untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna dalam menggunakan website NaZMaLogy yang menitikberatkan pada *Learning Management System* (LMS) dalam bidang bisnis dan manajemen. Wawancara dilakukan dengan cara membagikan secara langsung website yang telah dibuat sebelumnya dan membagikan pertanyaan melalui *google form* yang akan diisi oleh responden. Pada tahap wawancara, kegiatan ini dilaksanakan secara internal di CV. NaZMa Office, melibatkan karyawan serta tim UI/UX yang merupakan pengguna sekaligus pengembang project website NaZMaLogy ini. Tabel 1 Berisi beberapa pertanyaan wawancara terkait pengembangan yang dibutuhkan pada website NaZMaLogy.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1	Kekurangan/Masalah yang ditemui di halaman Beranda?
2	Kekurangan/Masalah yang ditemui di halaman Kursus?
3	Kekurangan/Masalah yang ditemui di detail halaman kursus?

### 3.2. *Define*

Pada tahap *define*, tahapan dalam mengumpulkan ide dan perspektif pengguna serta memahami kebutuhan pengguna. Setelah proses *empathize*, dilakukan analisis terhadap kebutuhan yang akan diimplementasikan pada website tersebut sebagai dasar pengembangan yang akan diterapkan. Gambar 2 berisi daftar analisis kebutuhan pengguna



Gambar 2. *Prioritization Idea*

### 3.3. Ideate

Proses *Ideate* membutuhkan eksplorasi solusi yang menyeluruh, yang mencakup banyak ide serta variasi yang beragam. Dalam fase ini, akan mengembangkan pertanyaan *How-Might We* (HMW) yang berbunyi, "Bagaimana cara meningkatkan kenyamanan visual bagi user dalam menggunakan website NaZMaLogy?".

Setelah menetapkan pertanyaan HMW, langkah selanjutnya adalah merancang arsitektur informasi untuk situs web. Rincian dari tahap *Ideate* dalam merancang fitur-fitur yang akan dikembangkan untuk membantu mengatasi masalah pengguna pada Gambar 3.



Gambar 3. *Ideate Stage*

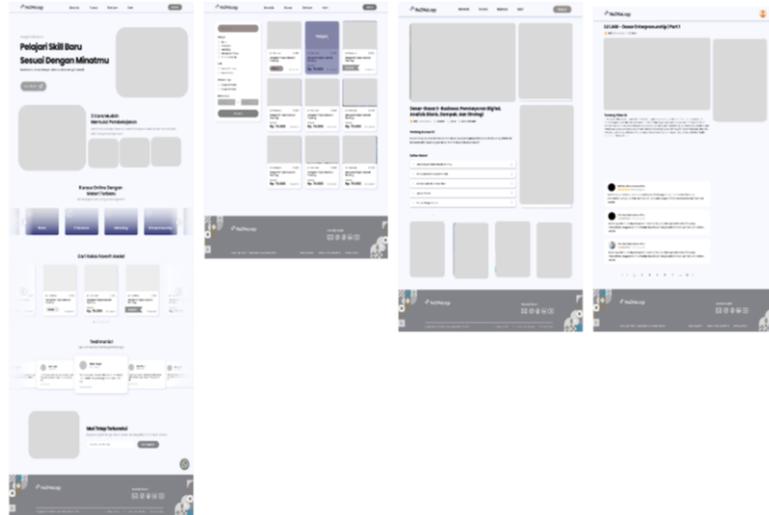
### 3.4. Prototype

Pada tahap *prototype*, membuat sebuah layout yang akan digunakan dalam pengembangan website. Pembuatan sebuah layout sangat penting karena dapat mempermudah dalam perancangan UI/UX yang akan diimplementasikan pada

## Rebranding UI/UX dalam Pengembangan Website NaZMaLogy menggunakan Metode Design Thinking

(Wiji Nurastuti, Niken Larasati)

website tersebut. Gambar 4 menunjukkan desain layout yang akan digunakan pada pengembangan kali ini.



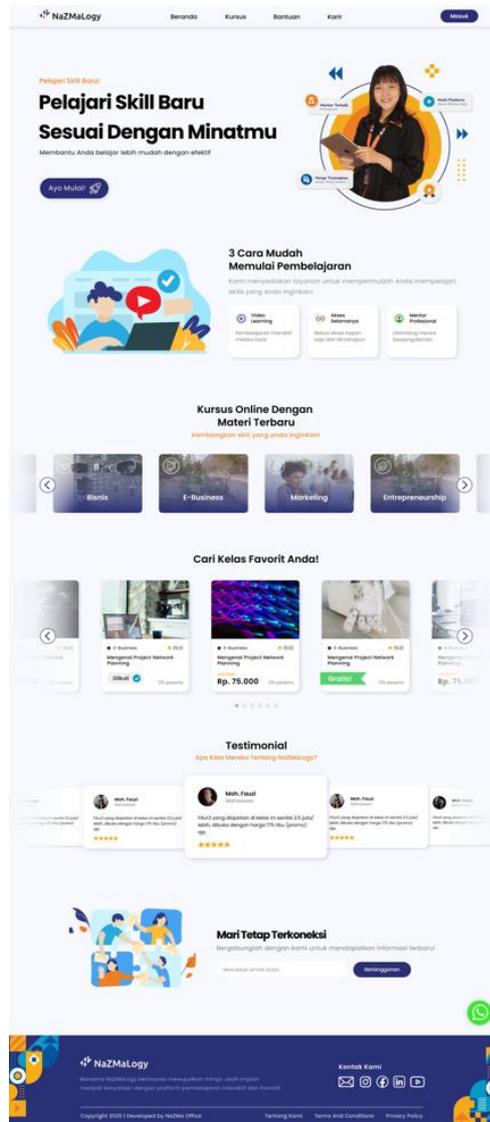
Gambar 4. Desain Layout

### 3.5. Testing

Setelah menyelesaikan tahap pembuatan prototype, hal yang perlu dilakukan ialah tahapan final. Terdapat beberapa halaman yang perlu diujicobakan kepada calon pengguna aplikasi. Berikut adalah beberapa halaman yang telah dikembangkan dari segi desain UI/UX.

#### 3.5.1. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman utama sebuah website yang dapat diakses pengguna pertama kali masuk kedalam website. Terdapat beberapa perubahan antara lain, navbar, footer, button “ayo mulai”, layout kategori kelas, kelas *favorite*, serta layout testimoni.



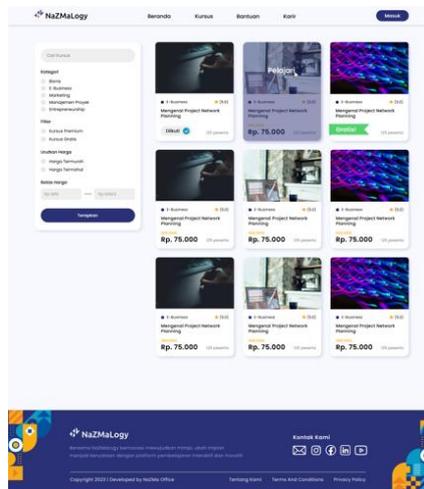
Gambar 5. Halaman Beranda

### 3.5.2. Halaman Kursus

Halaman kursus merupakan halaman dimana pengguna dapat memilih kelas yang akan diikuti berdasarkan minat pengguna. Ada beberapa perubahan pada pengembangan kali ini yaitu, penambahan fitur batas harga, dan penegasan pada kursus yang gratis sehingga terlihat lebih menarik.

# Rebranding UI/UX dalam Pengembangan Website NaZMaLogy menggunakan Metode Design Thinking

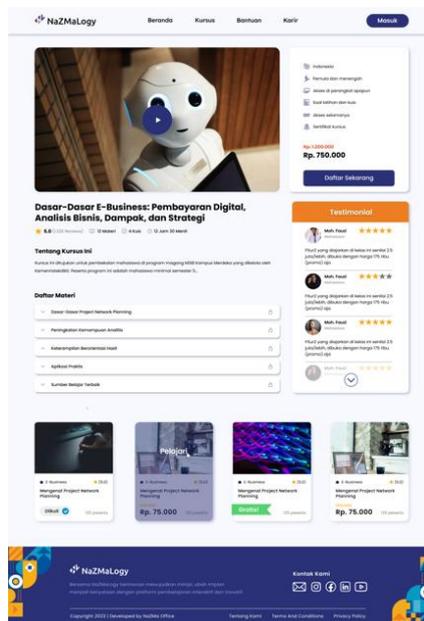
(Wiji Nurastuti, Niken Larasati)



Gambar 6. Halaman Kursus

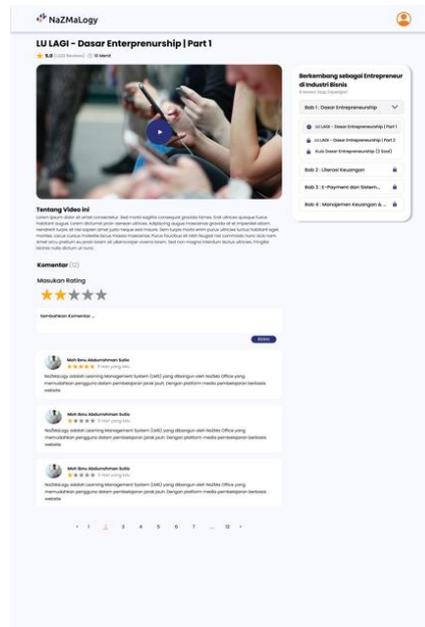
### 3.5.4. Halaman Detail Kursus

Halaman detail kursus merupakan halaman yang akan menampilkan sebuah video LMS sesuai kelas yang telah dipilih oleh pengguna. terdapat 2 halaman pada detail kursus yaitu detail kursus sebelum login atau daftar dan setelah daftar. berikut adalah tampilan kedua halaman tersebut.



Gambar 7. Halaman Detail Kursus Sebelum Login dan Mendaftar

Pada Gambar 7 merupakan halaman detail kursus sebelum login dan mendaftar yang telah dipilih oleh pengguna terdapat beberapa detail yang dapat dilihat seperti video opening, materi yang akan dibawakan apa saja, harga dan detail lainnya.



Gambar 8. Halaman Detail Kursus Setelah Login dan Mendaftar

Pada Gambar 8 merupakan halaman pembelajaran dimana tiada terdapat banyak detail didalamnya agar pengguna dapat fokus dalam mempelajari kelas tersebut. terdapat juga beberapa pengembangan pada halaman ini yaitu pada layout video, penulisan komentar, serta sistem pemberian rating.

## KESIMPULAN

Kesimpulan penerapan metode Design Thinking dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Penerapan metode Design Thinking berhasil meningkatkan pengalaman pengguna (UX) secara signifikan pada website NazMaLogy.
2. Proses iteratif yang dilakukan memungkinkan perbaikan desain berdasarkan umpan balik pengguna, menghasilkan solusi yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka.
3. Kerjasama tim dari berbagai disiplin ilmu menghasilkan desain yang lebih komprehensif dan kreatif.
4. Revisi terhadap tampilan dan pengalaman pengguna tidak hanya memperbaiki cara merek dipersepsikan, tetapi juga meningkatkan interaksi pengguna dengan situs web, membuat pengunjung merasa lebih puas dan tertarik untuk kembali.

Pelatihan berkelanjutan bagi tim pengembang dalam metode ini akan membantu mereka mengadopsi prinsip-prinsip Design Thinking dalam proyek mendatang. Selain itu, integrasi data dan analitik pengguna akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang perilaku dan preferensi pengguna, yang sangat berguna untuk iterasi desain selanjutnya. Melibatkan pengguna dalam setiap

## **Rebranding UI/UX dalam Pengembangan Website NaZMaLogy menggunakan Metode Design Thinking**

(Wiji Nurastuti, Niken Larasati)

tahap pengembangan, mulai dari wawancara awal hingga pengujian prototipe, adalah kunci untuk memastikan bahwa keputusan desain didasarkan pada kebutuhan dan preferensi nyata pengguna.

Evaluasi rutin terhadap kinerja website dan pengalaman pengguna harus dilakukan secara berkala dengan mengumpulkan umpan balik dan data analitik untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan website NaZMaLogy dapat terus berkembang dan memberikan pengalaman optimal bagi penggunanya.

### **SARAN**

1. Melakukan survei yang lebih luas dan mendalam untuk mengumpulkan data pengguna yang lebih representatif, sehingga umpan balik yang diperoleh dapat mencerminkan preferensi pengguna yang lebih beragam.
2. Melakukan penelitian lebih lanjut mengenai aksesibilitas website untuk memastikan bahwa semua pengguna, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, dapat mengakses dan menggunakan situs dengan mudah.
3. Menyediakan pelatihan berkelanjutan bagi tim pengembang mengenai tren terbaru dalam UI/UX dan metode Design Thinking untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam pengembangan website.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada tim NaZMa Office atas dukungan, masukan, dan kerja samanya yang luar biasa, sehingga artikel ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik; semoga sinergi ini terus berlanjut dan membawa kesuksesan bagi kita semua.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmad Gunawan & Rini Kartika Hudiono. (2023). Industrial Revolution 4.0's Information Technology's Impact on the Growth of MSMEs in the Manufacturing Industries Sector. *International Transactions on Education Technology (ITEE)*, 1(2), 157–164. <https://doi.org/10.34306/itee.v1i2.332>
- [2] Alfriansa Agustina, Anggara Setya Saputra, Devit Bagus Indranika, Suryoto, Oti Kusumaningsih, Johar Mamuri, & Emiraldo Win Pazqara. (2022). Increasing Digital Literacy in Realizing Golden Indonesia. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 1(10), 2091–2108. <https://doi.org/10.55927/eajmr.v1i10.1920>
- [3] Fitriani, Y. (2020). ANALISA PEMANFAATAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.312>
- [4] Hidayat, R., Mauluda, A., Misriati, T., & Aryanti, R. (2023). Perancangan User Interface Pada Aplikasi Pencari Kost Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Komputer*, 9(1), 83–88. <https://doi.org/10.31294/jtk.v9i1.14424>
- [5] Ianenko, M., Stepanov, M., & Mironova, L. (2020). Brand identity development. *E3S Web of Conferences*, 164, 09015. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202016409015>
- [6] Rahargo, U.P., Jannah, L.M. (2020). TANTANGAN DALAM PENGEMBANGAN PROGRAM PELATIHAN BALAI DIKLAT INDUSTRI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Ilmu Administrasi Kebijakan*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/kebijakan.v11i2.2894>
- [7] Purnomo, E., & Ibrahim, H. (t.t.). *Peran Perdagangan International Dan Investasi Terhadap Pertumbuhan Perekonomian Indonesia*.
- [8] Pustikayasa, I.M., Permana, I., Kadir, F., Zebua, R.S.Y., Karuru, P., Husnita, L., Pinatih, N.P.S., Indrawati, S.W., Nindiati, D.S., Yulaini, E., Suryani, I. (2023). *TRANSFORMASI PENDIDIKAN : Panduan Praktis Teknologi di Ruang Belajar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- [9] Respatiningsih, H., Arini, A., & Kurniawan, B. (2020). KEMAMPUAN ADAPTASI UMKM DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. 16(2).
- [10] Sofyan, S. (2017). PERAN UMKM (USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH) DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA. 11(1).