

Perancangan Desain UI/UX *Website* Profil Perumahan Ambar Bogor Regency 2 Kabupaten Bogor Menggunakan *Design Thinking*

¹M. Andra Alfarizi, ²Ali Alamsyah Kusumadinata, ³Susi Maulidiah

¹Ilmu Komputer, Universitas Djuanda, Bogor

²Ilmu Komputer, Universitas Djuanda, Bogor

³Ilmu Komputer, Universitas Djuanda, Bogor

E-mail: andraalfarizi435@gmail.com, ali.alamsyah@unida.ac.id,
susi.maulidiah@unida.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong penggunaan *website* sebagai media informasi yang efektif dan mudah diakses, termasuk pada lingkungan perumahan. Perumahan Ambar Bogor Regency 2 saat ini belum memiliki media informasi digital yang terpusat sehingga informasi mengenai profil perumahan, fasilitas, kegiatan warga, dan informasi lainnya masih sulit diakses oleh masyarakat maupun warga sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX *prototype website* Perumahan Ambar Bogor Regency 2 sebagai media informasi dan *branding* perumahan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking* yang terdiri dari tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner. Hasil penelitian berupa *prototype website* dengan beberapa menu utama seperti beranda, tentang kami, properti, galeri, lokasi, dan kontak. Pengujian *usability* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan 32 responden. Hasil pengujian memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,11 yang termasuk kategori *Excellent*, *grade scale A*, dan berada pada tingkat *Acceptable*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *prototype website* yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mampu menjadi media informasi dan *branding* yang lebih efektif bagi Perumahan Ambar Bogor Regency 2.

Kata kunci : *UI/UX, User Interface, User Experience, Design Thinking, System Usability Scale, Website*

ABSTRACT

The development of digital technology has encouraged the use of websites as an effective and accessible information medium, including in residential environments. Ambar Bogor Regency 2 Housing currently does not have a centralized digital information platform, causing information related to the housing profile, facilities, community activities, and other information to still be difficult for residents and the public to access. This study aims to design a UI/UX *prototype website* for Ambar Bogor Regency 2 Housing as an information and branding medium. The method used in this research is *Design Thinking*, which consists of the *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *testing* stages. Data collection was carried out through observation, interviews, and questionnaires. The result of this study is a *website prototype* containing several main menus such as home, about us, property, gallery, location, and contact. Usability testing was conducted using the *System Usability Scale* (SUS) method involving 32 respondents. The testing result obtained an average score of 82.11, which falls into the *Excellent* category, *grade scale A*, and is included in

the Acceptable level. These results indicate that the designed website prototype is in accordance with user needs and is capable of becoming a more effective information and branding medium for Ambar Bogor Regency 2 Housing.

Keyword : *UI/UX, User Interface, User Experience, Design Thinking, System Usability Scale, Website*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada zaman sekarang sangat mendorong kebutuhan akan penyampaian informasi yang cepat dan mudah diakses oleh masyarakat. *Website* menjadi salah satu media yang efektif dalam menyajikan informasi secara terstruktur dan dapat diakses kapan saja. Dengan adanya teknologi informasi, proses berbagi data menjadi lebih mudah dilakukan tanpa batasan jarak, tempat, maupun waktu (Artha, 2022). Dalam konteks perumahan, *website* dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi terkait profil, fasilitas, serta berbagai informasi penting lainnya kepada masyarakat.

Perumahan Ambar Bogor Regency 2 merupakan salah satu kawasan hunian yang hingga saat ini belum memiliki media informasi resmi berbasis *website*. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar informasi mengenai perumahan masih disampaikan melalui komunikasi mulut ke mulut maupun melalui media seperti *WhatsApp*. Kondisi ini menyebabkan informasi yang diperoleh masyarakat belum terpusat dan terkadang kurang konsisten.

Selain itu, pengguna mengharapkan adanya media informasi yang mampu menyajikan informasi secara jelas, ringkas, dan mudah diakses. Informasi yang dibutuhkan meliputi profil perumahan, fasilitas, properti, galeri, lokasi, serta kontak pengurus. Pengguna juga menginginkan tampilan *website* yang sederhana, tidak terlalu ramai, serta

memiliki navigasi yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan usia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX *website* profil Perumahan Ambar Bogor Regency 2 menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini dipilih karena berfokus pada kebutuhan pengguna dalam setiap tahapan perancangan. Untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan dari desain yang dihasilkan, dilakukan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam penyampaian informasi perumahan secara lebih efektif dan terstruktur.

2. LANDASAN TEORI

2.1 *User Interface (UI) dan User Experience (UX)*

User Interface (UI) merupakan tampilan visual yang digunakan sebagai media interaksi antara pengguna dengan sistem, seperti layout, warna, tipografi, dan elemen grafis lainnya. Desain *User Interface (UI)* yang baik membantu pengguna memahami alur penggunaan sistem dengan lebih mudah, sehingga interaksi menjadi lebih jelas, nyaman, dan tidak menimbulkan kebingungan (Widiyantoro et al., 2022). Sementara itu, *User Experience (UX)* berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu sistem, termasuk kemudahan penggunaan, kenyamanan, serta kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan *website*. Dengan kata lain *User Experience (UX)* berfokus pada bagaimana pengguna dapat mencapai tujuannya secara efektif, efisien, serta

memberikan pengalaman yang nyaman saat berinteraksi dengan suatu produk (Hendra & Riti, 2023).

2.2 Website

Website merupakan kumpulan halaman yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet dengan menggunakan *browser*. *Website* salah satu media yang paling banyak digunakan untuk menyampaikan informasi secara digital sehingga dapat diakses oleh masyarakat secara luas tanpa batasan waktu dan tempat. Melalui *website*, berbagai aktivitas seperti promosi, penyampaian informasi, hingga komunikasi dapat dilakukan dengan lebih mudah dan efisien, sehingga *website* menjadi salah satu sarana penting dalam mendukung kebutuhan di era digital saat ini (Rudjiono & Saputro, 2020).

2.3 Design Thinking

Design Thinking merupakan metode yang berfokus pada kebutuhan pengguna dalam proses perancangan solusi. Metode ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pendekatan ini digunakan untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna secara nyata. Dalam perancangan UI/UX *website* Perumahan Ambar Bogor Regency 2, metode *Design Thinking* digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, baik warga perumahan, pengelola perumahan, serta masyarakat luar. Pendekatan ini membantu dalam menghasilkan solusi yang tepat guna mendukung penyampaian informasi dan promosi secara lebih luas.

2.4 System Usability Scale

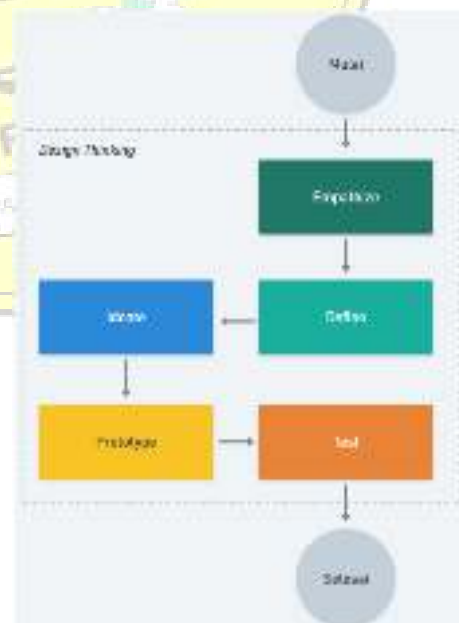
System Usability Scale (SUS) merupakan metode pengujian yang digunakan untuk mengukur tingkat usability suatu sistem. SUS terdiri dari sepuluh pertanyaan yang digunakan untuk menilai pengalaman pengguna secara menyeluruh selama proses pengujian (Karimullah et al., 2024) dengan skala

penilaian *Likert* 1 sampai 5 mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju, *likert* juga digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan dan penerimaan sistem oleh pengguna. Hasil dari SUS berupa skor yang dapat diinterpretasikan ke dalam kategori tertentu seperti *grade scale*, *adjective rating*, dan *acceptability*.

3. METODOLOGI

3.1 Metode Design Thinking

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang dapat dilihat pada gambar 1 sebagai pendekatan utama dalam perancangan UI/UX *website* profil Perumahan Ambar Bogor Regency 2. Metode ini dipilih karena fokusnya pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, sehingga menghasilkan solusi yang lebih kreatif serta berorientasi pada pengalaman pengguna, metode ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize* (memahami pengguna), *define* (identifikasi masalah), *ideate* (menghasilkan solusi), *prototype* (membuat rancangan), dan *testing* (pengujian).



Gambar 1. Tahapan Metode Design Thinking

3.1.1 *Empathize*

Pada tahap *empathize*, dilakukan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi terhadap 10 responden yang terdiri dari warga perumahan dan pengurus. Jumlah responden dalam penelitian ini tidak ditentukan secara pasti, namun yang lebih diutamakan adalah keterwakilan pengguna yang relevan. Berdasarkan rekomendasi Nielsen Norman Group, sekitar 3–5 pengguna sudah cukup untuk mengidentifikasi pola permasalahan yang muncul (Berry, 2023). Pertanyaan difokuskan pada kendala yang dihadapi dalam penyampaian informasi, promosi perumahan, serta pandangan mereka mengenai kebutuhan akan media digital yang dapat memperkenalkan perumahan kepada masyarakat luas.

3.1.2 *Define*

Selanjutnya, pada tahap *define* dilakukan identifikasi dan perumusan permasalahan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna pada tahap *empathize*. Pada tahap ini dilakukan proses *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide dan gagasan kreatif yang dapat dijadikan sebagai solusi atas permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Pada tahap *define*, peneliti menyusun *user persona* untuk menggambarkan karakteristik serta kebutuhan masing-masing pengguna. Selain itu, dirumuskan pula beberapa pertanyaan *How Might We* (HMW) sebagai dasar dalam mengembangkan solusi pada tahap selanjutnya.

1. *User Persona*

user persona untuk merepresentasikan karakteristik pengguna, seperti kebutuhan, tujuan, serta permasalahan yang dihadapi. *User persona* pada gambar 2 ini membantu peneliti dalam memahami sudut pandang pengguna secara lebih spesifik.



Gambar 2. *User Persona*

2. *How Might We* (HMW)

How Might We (HMW) untuk merumuskan permasalahan dalam bentuk pertanyaan terbuka. Pendekatan ini bertujuan untuk mengarahkan proses perancangan solusi agar lebih terfokus dan menghasilkan ide-ide yang relevan dengan kebutuhan pengguna.

3.1.3 *Ideate*

Tahap ideate dilakukan dengan merancang solusi berupa fitur *website*, struktur *website*, *user flow*, *sitemap*, dan konsep *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Adapun hasil dari tahap ini meliputi:

1. *Perancangan fitur website*

Disusun berdasarkan tingkat prioritas sesuai kebutuhan pengguna, dengan tujuan mendukung penyampaian informasi dan promosi perumahan secara efektif. Adapun fitur – fiturnya yaitu beranda, tentang kami, properti, galeri, peta, dan kontak.

2. *Penyusunan struktur website*

Menggambarkan susunan halaman, hubungan antar menu, serta alur navigasi pengguna agar informasi dapat diakses dengan mudah dan jelas.

3. *Pembuatan wireframe low-fidelity*

Rancangan awal berupa gambaran sederhana dari struktur halaman *website* tanpa detail visual. *Wireframe* pada gambar 3 digunakan untuk memetakan alur informasi dan tata letak dasar sebelum masuk ke tahap desain yang lebih lengkap.



Gambar 3. *Wireframe Low Fidelity Website Perumahan Ambar Bogor Regency 2*

4. Perancangan user flow

Merepresentasikan struktur halaman dan hubungan antar menu, meliputi beranda, tentang perumahan, properti, fasilitas, lokasi, galeri, dan kontak. Sitemap ini menjadi dasar dalam perancangan *wireframe* dan *prototype* agar lebih terstruktur. Contoh *user flow* kontak dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut.



Gambar 4. *User Flow Kontak*

5. Penyusunan sitemap

merepresentasikan struktur halaman dan hubungan antar menu, meliputi beranda, tentang perumahan, properti, lokasi, galeri, dan kontak. Sitemap ini menjadi dasar dalam perancangan *wireframe* dan *prototype* agar lebih terstruktur. Contoh *sitemap* dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. *Sitemap Website Perumahan Ambar Bogor Regency 2*

3.1.4 Prototype

Kemudian, tahap *prototype* dilakukan dengan membuat desain UI/UX *website* dalam bentuk *wireframe* hingga *prototype* yang menyerupai tampilan *website* sebenarnya. Proses pembuatan *wireframe* hingga *prototype* ini menggunakan aplikasi figma, dengan menyesuaikan fitur yang sudah ditentukan sebelumnya. dilakukan pembuatan rancangan desain *website* dengan beberapa tingkat fidelitas untuk memvisualisasikan tampilan serta alur interaksi pengguna. Tahapan ini meliputi:

- **Low-Fidelity**
Rancangan awal dengan tampilan sederhana yang berfokus pada struktur halaman dan alur navigasi. Pada tahap ini, desain dibuat tanpa detail visual, dengan tujuan memetakan tata letak dasar serta penempatan elemen utama seperti menu, konten, dan *footer*.
- **Medium-Fidelity**
Pengembangan dari *low-fidelity* dengan tingkat detail yang lebih jelas. Pada tahap ini mulai ditambahkan elemen seperti tipografi, ukuran komponen, dan hierarki informasi, namun masih tanpa penggunaan warna atau elemen visual yang kompleks. Tahap ini bertujuan untuk memastikan struktur dan alur desain sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- **High-Fidelity**
Rancangan akhir dengan tingkat detail tinggi yang menyerupai tampilan *website* sebenarnya. Pada tahap ini, desain sudah mencakup warna, ikon, tipografi, serta elemen visual lainnya,

sehingga memberikan gambaran yang lebih realistis terkait interaksi pengguna dengan *website*.

3.1.5 Testing

Tahap terakhir yaitu *testing* dilakukan untuk menguji *prototype* yang telah dibuat menggunakan metode *Usability Testing*. Pengujian dilakukan dengan melibatkan 32 responden melalui penyebaran kuesioner *System Usability Scale* berbasis *skala Likert*. Jumlah responden tersebut mengacu pada penelitian sebelumnya (Rejeki, 2025) yang menggunakan jumlah responden serupa dalam proses pengujian *usability*, sehingga dinilai cukup untuk memperoleh hasil evaluasi yang baik terhadap *prototype website* yang dirancang.

Hasil dari pengujian ini digunakan untuk mengetahui tingkat *usability* serta penerimaan pengguna terhadap desain *website* yang telah dirancang apakah sudah sesuai dengan kebutuhan, kemudahan pengguna dan harapan pengguna, yaitu warga perumahan serta pengurus.

Pengujian dilakukan menggunakan *Usability Testing*, Tujuan utamanya adalah untuk memastikan bahwa seluruh fungsi dan fitur yang dikembangkan dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan, harapan, serta memberikan kenyamanan bagi pengguna dalam menggunakan sistem (Nurvalentini et al., 2024).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi sebagai dasar perancangan *Website* Profil Perumahan Ambar Bogor Regency 2. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada 10 responden yang terdiri dari pengurus perumahan, ibu rumah tangga, remaja, anak sekolah, karang taruna, dan warga umum untuk memperoleh sudut pandang yang beragam. Hasil wawancara menunjukkan bahwa informasi terkait perumahan masih

terbatas, belum terpusat, dan umumnya diperoleh melalui komunikasi antarwarga atau grup pesan singkat sehingga sulit diakses kembali ketika dibutuhkan. Selain itu, masyarakat luar juga mengalami kesulitan memperoleh informasi mengenai profil perumahan, fasilitas, properti, dan lokasi karena belum tersedia dalam satu media resmi. Berdasarkan hasil tersebut, dirancanglah *website* yang memuat fitur utama seperti profil perumahan, properti, galeri, lokasi, dan kontak pengurus sebagai media informasi yang lebih terstruktur, mudah diakses, dan nyaman digunakan.

4.2 Hasil Analisa Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diketahui bahwa pengguna membutuhkan media informasi berbasis *website* yang mampu menyajikan informasi secara jelas, ringkas, dan mudah diakses. Informasi yang dibutuhkan meliputi profil perumahan, properti, fasilitas lingkungan, galeri kegiatan, lokasi, serta kontak pengurus. Selain itu, pengguna juga menginginkan tampilan *website* yang sederhana, mudah dipahami, dan memiliki navigasi yang jelas agar dapat digunakan oleh berbagai kalangan usia.

Dari sisi pengurus perumahan, *website* juga diharapkan dapat menjadi media resmi untuk *branding* dan dokumentasi digital perumahan. Dengan adanya *website* profil, informasi mengenai Perumahan Ambar Bogor Regency 2 dapat tersampaikan secara lebih terstruktur, profesional, dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Seluruh kebutuhan tersebut kemudian dijadikan dasar dalam merancang struktur menu, alur navigasi, dan tampilan *prototype website* yang dikembangkan.

4.3 Implementasi Wireframe

Wireframe disusun sebagai gambaran awal tata letak halaman *website* tanpa menampilkan detail visual seperti warna, gambar, maupun elemen grafis

lainnya. Pada tahap ini, fokus utama terletak pada penempatan elemen penting seperti header, menu navigasi, konten utama, dan footer agar struktur halaman mudah dipahami pengguna. Menu navigasi dirancang sederhana dan ditempatkan pada bagian atas untuk memudahkan akses ke halaman beranda, profil, properti, galeri, lokasi, dan kontak. Selain itu, alur informasi pada setiap halaman disusun secara runtut agar pengguna dapat memahami informasi dengan lebih jelas dan nyaman. *Wireframe* yang dibuat mulai dari *low-fidelity* hingga *high-fidelity* kemudian menjadi dasar dalam pengembangan *prototype website* selanjutnya. Contoh implementasi *wireframe low-fidelity* dan *high-fidelity* dapat dilihat pada gambar 6 dan gambar 7.



Gambar 6. *wireframe low-fidelity*



Gambar 7. *wireframe high-fidelity*

4.4 Implementasi *Prototype*

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *prototype*, yaitu proses pengembangan *wireframe* menjadi tampilan *website* yang lebih mendekati bentuk akhir. Pada tahap ini, elemen visual seperti warna, tipografi, gambar, dan ikon mulai diterapkan agar

tampilan *website* terlihat lebih nyata dan representatif. *Prototype* dirancang dengan memperhatikan prinsip UI/UX, seperti konsistensi tampilan, keterbacaan teks, serta kemudahan navigasi agar pengguna merasa nyaman saat menggunakan *website*.

Desain *website* dibuat sederhana dengan penggunaan warna yang tidak terlalu mencolok sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, tata letak antar halaman dirancang konsisten untuk menjaga kenyamanan pengguna saat berpindah menu. *Prototype website* ini memuat beberapa halaman utama seperti beranda, tentang kami, properti, galeri, lokasi, dan kontak yang disesuaikan dengan kebutuhan informasi warga dan pengurus perumahan. *Prototype* dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. *Prototype Website*

4.5 Hasil Pengujian

Tahap pengujian dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan 32 responden yang terdiri dari warga perumahan, pengurus, dan masyarakat umum. Hasil Skor SUS dapat dilihat pada gambar 9.

Skor Hasil Hitung SUS										Jumlah	Nilai
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		Jumlah x 2,5
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	87,50
3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	34	85,00
4	3	4	2	4	4	2	4	4	2	33	82,50
2	2	3	3	3	2	3	2	2	1	23	57,50
3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	33	82,50
3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	29	72,50
4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	36	90,00
4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	36	90,00
3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	29	72,50
3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	36	90,00
4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	35	87,50
4	3	4	1	4	3	3	3	3	2	30	75,00
4	3	4	3	4	3	4	3	4	0	32	80,00
3	1	4	1	3	3	2	1	3	1	22	55,00
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,50
3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	27	67,50
4	3	3	4	4	4	3	4	3	2	34	85,00
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,50
4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	28	70,00
4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	33	82,50
4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	36	90,00
4	3	4	0	4	4	3	3	4	2	31	77,50
3	4	3	4	4	1	2	3	3	3	30	75,00
4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	95,00
3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	27	67,50
4	3	4	1	4	3	3	3	3	2	30	75,00
4	3	4	1	4	3	3	3	3	2	30	75,00
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,50
4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	35	87,50
4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	35	87,50
4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	95,00
4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	35	87,50
3,66	3,25	3,66	2,94	3,78	3,92	3,25	3,38	3,53	2,28		
Rata-rata Skor											82,11

Gambar 9. Hasil Skor SUS

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 82,11. Jika mengacu pada standar interpretasi SUS pada gambar 10 (Kesuma, 2021), nilai tersebut termasuk dalam kategori *Excellent* dengan *grade scale A* dan berada pada tingkat *Acceptable*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *prototype website* yang dirancang telah memiliki tingkat *usability* yang baik dan dapat diterima oleh pengguna.



Gambar 10. Hasil Skala Interpretasi Hasil Skor SUS

Berdasarkan analisis setiap butir pertanyaan, nilai tertinggi terdapat pada pertanyaan mengenai kejelasan menu dan navigasi *website*. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa struktur navigasi *website* telah tersusun dengan baik dan mudah dipahami. Sementara itu, nilai terendah terdapat pada pertanyaan terkait intensitas penggunaan *website* sebagai sumber informasi utama. Meskipun demikian, secara keseluruhan responden memberikan penilaian positif terhadap

tampilan, kemudahan penggunaan, serta informasi yang disajikan pada *website*.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Pratama et al., 2024) yang menyatakan bahwa nilai SUS di atas 80 termasuk dalam kategori baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, penelitian (Akbar, 2024) menyebutkan bahwa sistem dengan nilai SUS di atas 71 sudah dapat diterima dan *usable* bagi pengguna. Dengan demikian, *prototype Website Profil Perumahan Ambar Bogor Regency 2* dinilai layak untuk dikembangkan ke tahap implementasi.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, perancangan *prototype Website Profil Perumahan Ambar Bogor Regency 2* berhasil menghasilkan media informasi dan *branding* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penerapan metode *Design Thinking* mampu membantu proses perancangan *website* mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna hingga tahap pengujian *prototype*. Hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,11 yang termasuk dalam kategori *Excellent*, *grade scale A*, dan berada pada tingkat *Acceptable*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *prototype website* yang dirancang memiliki tingkat *usability* yang baik, mudah digunakan, serta dapat diterima oleh pengguna. Dengan demikian, *prototype website* ini layak untuk dikembangkan lebih lanjut ke tahap implementasi sebagai media informasi digital Perumahan Ambar Bogor Regency 2.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, I. (2024). Penerapan *System Usability Scale* dalam Pengukuran Kebergunaan *Website SMKN 13 Bandung*. 7(1), 1–7.

- Artha, S. (2022). *Laporan Proyek Akhir Pembuatan Web Profile Dengan Metode Waterfall Pada Pt. Radio*.
- Berry, R. S. (2023). *The magic number for user testing: How many users do you need?* Maze. <https://maze.co/blog/user-testing-how-many-users/#:~:text=in your design.,The 5-user rule for user testing,his studies with Thomas K.>
- Hendra, H., & Riti, Y. F. (2023). Perancangan Dan Implementasi Website Dengan Konsep Ui/Ux Untuk Mengoptimalkan Marketing Perusahaan. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3s1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3s1.3430>
- Karimullah, A., Rizal, A., & Irawan, A. S. Y. (2024). *Perancangan UI/UX Aplikasi Transportasi Publik Berbasis Mobile Dengan Metode User Centered Design*. 12(3).
- Kesuma, D. P. (2021). *Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ*. 8(3).
- Nurvalentini, D., Umam, K., Hakim, L., Febrita, R. E., Prasetyo, J. A., Bisnis, J., & Negeri, P. (2024). *Pengujian Aplikasi Homestay Kosasih: Analisis Fungsionalitas Dan Penerimaan Pengguna Menggunakan Metode Black Box Dan UAT*. 14(2), 157–167.
- Pratama, N., Anrahvi, R., & Stevan. (2024). *Application of the System Usability Scale (SUS) Method in Measuring Student Satisfaction with the Academic Directory Website Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) dalam Mengukur Kepuasan Mahasiswa terhadap Website Direktori Akademik*. 3, 74–80.
- Rejeki, S. (2025). *Desain UI/UX Aplikasi Pemantauan dan Notifikasi Kesehatan Penderita Tuberculosis (TBC) Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking Di RSUD Ciawi Kabupaten Bogor*.
- Rudjiono, D., & Saputro, H. (2020). Pengembangan Desain Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(2), 56–66.
- Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (2022). Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking. *Information Management for Educators and Professionals*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.51211/imbi.v7i1.1949>