

PERANCANGAN UI/UX SISTEM MANAJEMEN PROYEK MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: STUDIO DESAIN QMAXCREATIVE)

Fajar Sodik^{1,*}, Cindy Maharani², dan Taufik Irwansyah³

^{1, 2, 3} Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang
Jl. Raya Puspitex No.11, Buaran, Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

*E-mail: fajarsodik1953@gmail.com

ABSTRAK

PERANCANGAN UI/UX SISTEM MANAJEMEN PROYEK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: STUDIO DESAIN QMAXCREATIVE). Pengelolaan proyek desain pada studio desain sering menghadapi permasalahan berupa miskomunikasi antar pihak, kesulitan dalam memantau progres pekerjaan, serta pengelolaan revisi dan tenggat waktu yang belum terstruktur. Permasalahan tersebut juga dialami oleh Studio Desain QmaxCreative yang masih memanfaatkan alat komunikasi terpisah dalam proses manajemen proyek desain. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) sistem manajemen proyek desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode Design Thinking. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus pada Studio Desain QmaxCreative. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur terhadap owner, desainer, dan klien, serta observasi terhadap alur kerja proyek desain. Tahapan Design Thinking yang diterapkan meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil penelitian menghasilkan sebuah prototype UI/UX sistem manajemen proyek desain yang memiliki fitur pengelolaan tugas, pemantauan progres proyek, manajemen revisi, dan komunikasi terpusat sesuai dengan peran pengguna. Hasil pengujian usability menunjukkan bahwa prototype yang dirancang mampu membantu pengguna dalam memahami alur kerja proyek desain dan meningkatkan kemudahan penggunaan sistem. Dengan demikian, perancangan UI/UX sistem manajemen proyek desain ini diharapkan dapat mendukung pengelolaan proyek desain yang lebih terstruktur dan efektif pada studio desain.

Kata kunci: UI/UX, Sistem Manajemen Proyek, Design Thinking, Studio Desain, Usability

ABSTRACT

UI/UX DESIGN OF A PROJECT MANAGEMENT SYSTEM USING THE DESIGN THINKING METHOD (CASE STUDY: QMAXCREATIVE DESIGN STUDIO). Design project management in design studios often encounters problems such as miscommunication among stakeholders, difficulties in monitoring project progress, and unstructured management of revisions and deadlines. These issues are also experienced by QmaxCreative Design Studio, which still relies on separate communication tools in managing design projects. This study aims to design a user interface and user experience (UI/UX) for a design project management system that meets user needs using the Design Thinking method. This research employs a qualitative approach with a case study at QmaxCreative Design Studio. Data were collected through semi-structured interviews with the owner, a designer, and a client, as well as observations of the design project workflow. The Design Thinking stages applied include empathize, define, ideate, prototype, and test. The results of this study produce a UI/UX prototype of a design project management system featuring task management, project progress monitoring, revision management, and role-based centralized communication. Usability testing results indicate that the designed prototype helps users understand the design project workflow and improves system usability. Therefore, this study is expected to support more structured and effective design project management in design studios.

Keywords: UI/UX, Project Management System, Design Thinking, Design Studio, Usability

1. PENDAHULUAN

Perkembangan industri desain yang semakin pesat menuntut studio desain untuk mengelola proyek secara lebih terstruktur dan efisien. Proyek desain umumnya melibatkan berbagai pihak, seperti owner, desainer, dan klien, yang harus berkoordinasi dalam setiap tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, revisi, hingga penyelesaian proyek. Koordinasi yang tidak terkelola dengan baik dapat menyebabkan berbagai permasalahan, seperti miskomunikasi, keterlambatan penyelesaian proyek, serta penurunan kualitas hasil desain [6].

Pada praktiknya, masih banyak studio desain yang mengandalkan alat komunikasi dan pencatatan yang terpisah dalam mengelola proyek desain. Penggunaan media yang tidak terintegrasi menyebabkan informasi proyek tidak terdokumentasi secara terpusat, sehingga menyulitkan pemantauan progres, pengelolaan revisi, serta pengendalian tenggat waktu proyek [2]. Kondisi ini menunjukkan bahwa sistem manajemen proyek yang digunakan belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

Studio Desain QmaxCreative merupakan salah satu studio desain yang menghadapi permasalahan serupa dalam pengelolaan proyek desain. Proses koordinasi antara owner, desainer, dan klien masih dilakukan melalui media komunikasi yang terpisah, sehingga informasi terkait progres proyek, revisi desain, dan tenggat waktu belum terintegrasi dalam satu sistem. Kondisi ini berpotensi menghambat efisiensi kerja serta menurunkan kualitas pengelolaan proyek desain secara keseluruhan.

Pengembangan sistem manajemen proyek yang efektif tidak terlepas dari peran sistem informasi manajemen dalam mendukung pengolahan dan penyajian informasi bagi pengambilan keputusan organisasi [9]. Agar sistem dapat digunakan secara optimal, aspek antarmuka dan pengalaman pengguna (User Interface/User Experience atau UI/UX) perlu dirancang dengan baik. Desain UI/UX yang tepat dapat meningkatkan kemudahan penggunaan sistem, meminimalkan kesalahan pengguna, serta meningkatkan kepuasan pengguna dalam mengelola proyek [10].

Perancangan UI/UX yang berorientasi pada pengguna menjadi semakin penting seiring dengan meningkatnya kompleksitas sistem informasi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking dalam

perancangan UI/UX mampu menghasilkan desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui proses iteratif yang melibatkan pengguna secara langsung [1], [3], [5]. Selain itu, penggunaan tools prototyping seperti Figma terbukti dapat meningkatkan kreativitas desain serta mempermudah kolaborasi antara desainer dan pengguna dalam proses pengembangan sistem [4].

Design Thinking merupakan pendekatan perancangan yang berfokus pada pengguna (user-centered design) dan terdiri dari lima tahapan utama, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menghasilkan solusi desain yang inovatif dan meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada berbagai sistem informasi [10].

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX sistem manajemen proyek desain menggunakan metode Design Thinking dengan studi kasus pada Studio Desain QmaxCreative. Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan efektivitas pengelolaan proyek desain serta memberikan kontribusi bagi pengembangan sistem manajemen proyek berbasis UI/UX.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Manajemen Proyek

Sistem manajemen proyek merupakan sistem yang dirancang untuk membantu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian aktivitas proyek agar tujuan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dalam konteks organisasi, sistem manajemen proyek berperan penting dalam mengintegrasikan informasi terkait jadwal, sumber daya, serta progres pekerjaan sehingga memudahkan pengambilan keputusan oleh pihak terkait. Penerapan sistem informasi manajemen yang baik mampu meningkatkan koordinasi antar pihak dan meminimalkan risiko keterlambatan proyek [9].

Pada industri desain, sistem manajemen proyek memiliki peran strategis karena proyek desain melibatkan kolaborasi antara berbagai pihak dengan alur kerja yang dinamis. Ketidakterpaduan sistem sering menyebabkan miskomunikasi dan kesulitan dalam pemantauan progres proyek, sehingga dibutuhkan sistem yang mampu mengakomodasi kebutuhan kolaborasi secara terpusat [6].

2.2 User Interface (UI) dan User Experience (UX)

User Interface (UI) merupakan bagian dari sistem yang berhubungan langsung dengan pengguna, mencakup tampilan visual, tata letak, dan elemen interaksi. Sementara itu, User Experience (UX) berkaitan dengan pengalaman pengguna secara keseluruhan saat menggunakan sistem, termasuk kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan pengguna. UI/UX yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efektivitas penggunaan sistem dan mengurangi kesalahan pengguna [10].

Penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX yang tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna dapat menyebabkan rendahnya tingkat adopsi sistem. Oleh karena itu, perancangan UI/UX harus mempertimbangkan karakteristik pengguna, konteks penggunaan, serta alur kerja sistem agar sistem dapat digunakan secara optimal [2].

2.3 Design Thinking dalam Perancangan UI/UX

Design Thinking merupakan pendekatan perancangan yang berorientasi pada pengguna (*user-centered design*) dengan menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan permasalahan pengguna. Metode ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menghasilkan solusi desain yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [10].

Penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX telah banyak dilakukan pada berbagai sistem informasi. Penelitian Aditiya et al. menunjukkan bahwa Design Thinking mampu meningkatkan kualitas desain UI/UX aplikasi manajemen keuangan melalui proses iteratif yang melibatkan pengguna secara aktif [1]. Hasil serupa juga ditemukan pada perancangan UI/UX sistem *e-learning* dan sistem informasi pendaftaran, di mana Design Thinking membantu menghasilkan desain yang lebih mudah digunakan dan sesuai dengan ekspektasi pengguna [3], [5].

2.4 Tools Prototyping dalam Perancangan UI/UX

Prototyping merupakan tahap penting dalam perancangan UI/UX untuk memvisualisasikan rancangan sistem sebelum dikembangkan lebih lanjut. Tools prototyping seperti Figma banyak digunakan karena mendukung kolaborasi secara *real-time* dan memudahkan proses evaluasi desain. Penggunaan Figma dalam perancangan UI/UX terbukti dapat meningkatkan kreativitas desainer serta mempermudah komunikasi antara desainer dan pengguna [4].

Dengan adanya prototipe, pengguna dapat memberikan umpan balik secara langsung

terhadap desain yang diusulkan, sehingga kesalahan desain dapat diminimalkan sejak tahap awal pengembangan sistem [7].

2.5 Penelitian Terkait

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas perancangan UI/UX menggunakan metode Design Thinking pada berbagai domain sistem informasi. Putri dan Nugroho menerapkan Design Thinking dalam perancangan UI/UX *website studio desain* dan berhasil meningkatkan kemudahan penggunaan sistem [7]. Rahman et al. juga menerapkan metode yang sama pada sistem manajemen dokumen dan menunjukkan peningkatan pengalaman pengguna berdasarkan hasil pengujian *usability* [8].

Meskipun penelitian terkait UI/UX dan Design Thinking telah banyak dilakukan, masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara khusus membahas perancangan UI/UX sistem manajemen proyek desain yang terintegrasi dan berfokus pada kebutuhan *studio desain*. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah tersebut dengan merancang UI/UX sistem manajemen proyek desain menggunakan metode Design Thinking pada Studio Desain QmaxCreative.

4. METODE

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode Design Thinking. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, permasalahan, dan pengalaman pengguna dalam pengelolaan proyek desain. Metode Design Thinking digunakan karena menekankan pada pendekatan berorientasi pengguna (*user-centered design*) yang sesuai untuk perancangan UI/UX sistem informasi.

3.2 Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah sistem manajemen proyek desain pada Studio Desain QmaxCreative. Subjek penelitian meliputi pihak-pihak yang terlibat langsung dalam proses pengelolaan proyek desain, yaitu:

Tabel 1. Subjek Penelitian

No	Subjek	Peran
1	Owner	Pengambil keputusan
2	Desainer	Pelaksana proyek
3	Klien	Pemberi kebutuhan & evaluasi

Subjek tersebut dipilih karena memiliki peran penting dalam proses perencanaan, pelaksanaan, revisi, dan penyelesaian proyek desain.

3.3 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan terkait kebutuhan pengguna dan permasalahan sistem. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan owner dan desainer Studio Desain QmaxCreative untuk menggali permasalahan yang dihadapi dalam pengelolaan proyek desain, alur kerja yang berjalan, serta kebutuhan terhadap sistem manajemen proyek.

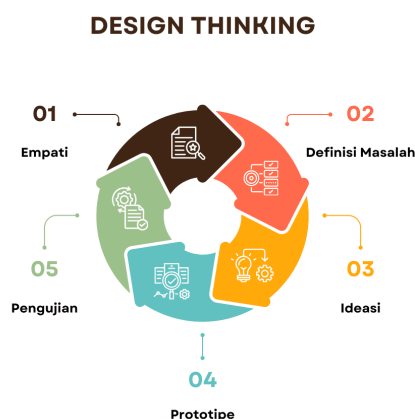
b. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati proses pengelolaan proyek desain yang sedang berjalan, mulai dari proses komunikasi, pembagian tugas, hingga pengelolaan revisi desain.

c. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengkaji jurnal ilmiah, buku, dan publikasi terkait sistem manajemen proyek, UI/UX, dan metode Design Thinking sebagai landasan teori penelitian.

3.4 Tahapan Penelitian dengan Metode Design Thinking



Gambar 1. Tahapan Penelitian Metode Design Thinking

Tahapan penelitian dalam penelitian ini mengacu pada metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu:

a. *Empathize*

Tahap *empathize* bertujuan untuk memahami kebutuhan, permasalahan, dan pengalaman pengguna dalam pengelolaan proyek desain. Pada tahap ini dilakukan wawancara dan observasi untuk mengidentifikasi *pain points* yang dialami pengguna.

b. *Define*

Tahap *define* bertujuan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil tahap *empathize*. Permasalahan dirumuskan dalam bentuk kebutuhan pengguna dan tujuan sistem yang akan dikembangkan.

c. *Ideate*

Pada tahap *ideate* dilakukan proses pengembangan ide solusi berdasarkan permasalahan yang telah didefinisikan. Ide solusi mencakup perancangan fitur sistem, alur kerja, serta struktur navigasi sistem manajemen proyek desain.

d. *Prototype*

Tahap *prototype* bertujuan untuk merealisasikan ide solusi ke dalam bentuk rancangan UI/UX sistem. Prototipe dibuat menggunakan tools desain UI/UX seperti Figma untuk memvisualisasikan tampilan dan interaksi sistem.

e. *Test*

Tahap *test* dilakukan untuk menguji prototipe dengan melibatkan pengguna. Pengujian bertujuan untuk memperoleh umpan balik terkait kemudahan penggunaan, kejelasan alur, dan kesesuaian desain dengan kebutuhan pengguna.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan mengelompokkan dan menginterpretasikan data hasil wawancara, observasi, dan pengujian prototipe. Hasil analisis digunakan sebagai dasar evaluasi dan perbaikan rancangan UI/UX sistem.

3.6 Hasil yang Diharapkan

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah rancangan UI/UX sistem manajemen proyek desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di Studio Desain QmaxCreative. Rancangan ini diharapkan dapat meningkatkan

efektivitas pengelolaan proyek, mempermudah koordinasi antar pihak, serta meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem manajemen proyek desain.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Tahap *Empathize*



Gambar 2. Hasil Tahap *Empathize*

Tahap *empathize* bertujuan untuk memahami kebutuhan, permasalahan, dan pengalaman pengguna dalam pengelolaan proyek desain di Studio Desain QmaxCreative. Pada tahap ini dilakukan wawancara dan observasi terhadap owner dan desainer studio desain. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh beberapa permasalahan utama, antara lain:

- Informasi proyek tersebar di berbagai media komunikasi.
- Sulit memantau progres proyek secara real-time.
- Pengelolaan revisi desain belum terdokumentasi dengan baik.
- Tidak adanya sistem terpusat untuk pengelolaan tenggat waktu proyek.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa proses koordinasi proyek masih dilakukan secara manual sehingga berpotensi menimbulkan miskomunikasi dan keterlambatan penyelesaian proyek.

5.2 Tahap *Define*



Gambar 3. Hasil Tahap *Define*

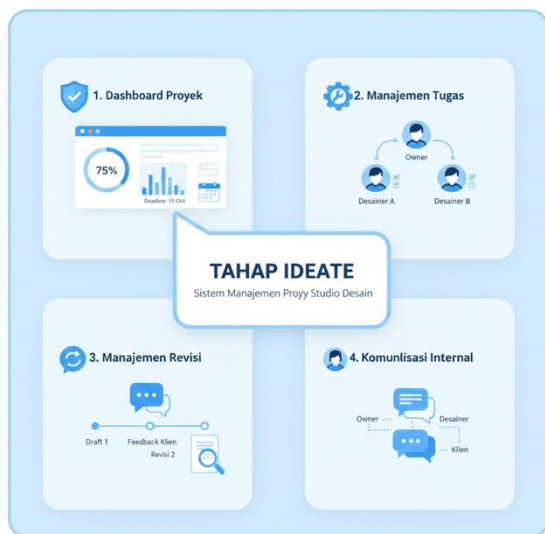
Tahap *define* dilakukan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan temuan pada tahap *empathize*. Pada tahap ini, peneliti menganalisis data hasil wawancara dan observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna (*user needs*) serta tujuan sistem yang akan dirancang.

Berdasarkan hasil analisis, permasalahan utama yang dihadapi oleh pengguna dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Tidak adanya sistem terpusat untuk pengelolaan proyek desain.
- Kesulitan dalam memantau progres dan status proyek.
- Pengelolaan revisi desain yang tidak terdokumentasi dengan baik.
- Kurangnya visibilitas tenggat waktu proyek bagi owner dan desainer.

Permasalahan tersebut kemudian diterjemahkan menjadi kebutuhan pengguna, yaitu sistem manajemen proyek desain yang terintegrasi, memiliki fitur pemantauan progres, pengelolaan revisi, serta antarmuka yang mudah dipahami oleh berbagai jenis pengguna. Rumusan permasalahan ini menjadi dasar dalam pengembangan solusi pada tahap berikutnya.

5.3 Tahap *Ideate*



Gambar 4. Hasil Tahap *Ideate*

Pada tahap ideate, peneliti melakukan pengembangan ide solusi berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah didefinisikan. Proses ideasi dilakukan dengan mempertimbangkan alur kerja studio desain, peran masing-masing pengguna, serta kemudahan penggunaan sistem.

Hasil dari tahap ideate berupa konsep rancangan sistem manajemen proyek desain dengan fitur-fitur utama, antara lain:

- Dashboards proyek, yang menampilkan ringkasan progres proyek, status tugas, dan tenggat waktu.
- Manajemen tugas, untuk membagi pekerjaan kepada desainer dan memantau penyelesaiannya.
- Manajemen revisi desain, yang mencatat riwayat revisi dan umpan balik dari klien.
- Fitur komunikasi internal, untuk memfasilitasi koordinasi antara owner, desainer, dan klien dalam satu sistem.

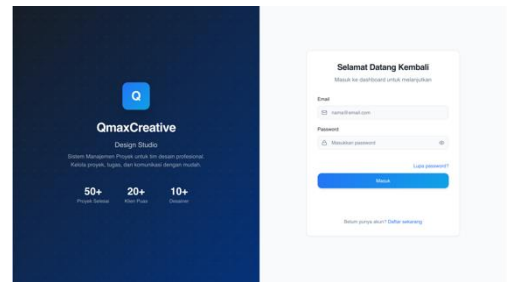
Ide-ide tersebut dirancang untuk menjawab permasalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya serta mendukung proses kerja studio desain secara lebih efisien dan terstruktur.

4.4 Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* bertujuan untuk merealisasikan ide solusi ke dalam bentuk rancangan UI/UX sistem. Pada tahap ini, peneliti membuat prototipe high-fidelity menggunakan tools desain UI/UX, yaitu Figma. Prototipe dirancang dengan memperhatikan prinsip kemudahan penggunaan, konsistensi visual, dan kejelasan navigasi.

Prototipe yang dihasilkan mencakup beberapa halaman utama, antara lain:

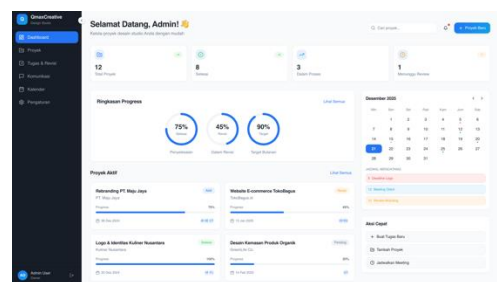
- Halaman login dan registrasi pengguna



Gambar 5. Tampilan Login

Berfungsi sebagai pintu masuk sistem untuk memastikan keamanan data proyek dan membedakan akses antara owner, desainer, dan klien.

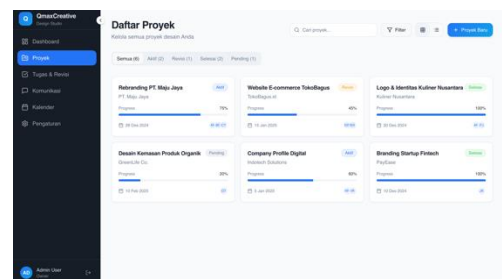
- Dashboards proyek.



Gambar 6. Tampilan Dashboard

Menampilkan ringkasan visual dari seluruh proyek yang sedang berjalan, sehingga pengguna dapat memantau progres secara cepat.

- Halaman detail proyek.

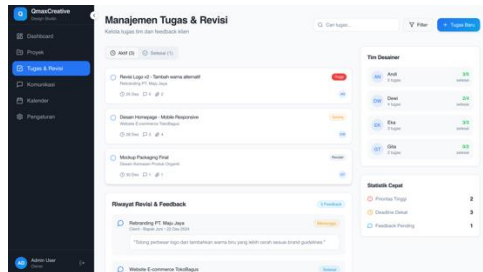


Gambar 7. Tampilan Detail Proyek

Menyediakan informasi mendalam mengenai satu proyek spesifik, yang membantu mengatasi masalah

data yang sebelumnya tersebar di berbagai media.

- d. Halaman manajemen tugas dan revisi desain.



Gambar 8. Tampilan Manajemen Tugas

Fitur krusial untuk mencatat pembagian kerja dan mendokumentasikan setiap riwayat revisi serta umpan balik dari klien agar lebih terstruktur.

Rancangan antarmuka dibuat dengan pendekatan user-centered design, di mana setiap elemen UI disesuaikan dengan kebutuhan dan kebiasaan pengguna. Prototipe ini berfungsi sebagai representasi visual sistem yang akan diuji pada tahap selanjutnya.

4.4 Tahap Test

Pengujian dilakukan secara langsung dengan melibatkan responden untuk menyelesaikan serangkaian tugas yang merepresentasikan penggunaan sistem dalam kondisi nyata. Selama proses pengujian, peneliti mencatat tingkat keberhasilan tugas, waktu penyelesaian, serta kesalahan yang terjadi. Setelah seluruh tugas diselesaikan, responden diminta mengisi kuesioner SUS untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem

4.4.1 Skenario dan Instrumen Pengujian.

Instrumen pengujian berupa skenario tugas yang disusun berdasarkan fitur utama sistem, meliputi:

- a. Proses login ke sistem
- b. Akses dashboard utama
- c. Pengelolaan daftar proyek
- d. Pembuatan proyek baru
- e. Pengelolaan tugas dan revisi
- f. Monitoring progres proyek
- g. Pemberian umpan balik (feedback)

- h. Logout dari sistem

Setiap tugas dirancang untuk mengukur aspek efektivitas, efisiensi, dan kemudahan penggunaan sistem.

4.4.2 Teknik Penyajian dan Analisis Data.

Data hasil pengujian disajikan dalam bentuk tabel deskriptif dan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

a. Efektivitas

Efektivitas diukur berdasarkan task success rate, yaitu persentase responden yang berhasil menyelesaikan tugas tanpa bantuan.

b. Efisiensi

Efisiensi diukur berdasarkan rata-rata waktu penyelesaian tugas yang dicatat selama pengujian berlangsung.

c. Kepuasan Pengguna

Kepuasan pengguna diukur menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan skala 0–100.

4.4.3 Hasil Pengujian

a. Pengujian Efektivitas

Efektivitas diukur berdasarkan task success rate, yaitu persentase responden yang berhasil menyelesaikan tugas tanpa bantuan.

Tabel 2. Hasil Pengujian Efektifitas

No	Skenario Tugas	Responden Berhasil (n=10)	Task Success Rate (%)
1	Login ke sistem	10	100
2	Mengakses dashboard utama	10	100
3	Melihat daftar proyek	9	90
4	Membuat proyek desain baru	9	90
5	Mengelola tugas & revisi	8	80
6	Monitoring progres proyek	8	80

No	Skenario Tugas	Responden Berhasil (n=10)	Task Success Rate (%)
7	Logout dari sistem	10	100

Rata-rata Task Success Rate: 91,4%

b. Pengujian Efisiensi

Efisiensi diukur berdasarkan rata-rata waktu penyelesaian tugas yang dicatat selama pengujian berlangsung.

Tabel 3. Hasil Pengujian Efisiensi

No	Skenario Tugas	Rata-rata Waktu (detik)
1	Login ke sistem	12
2	Mengakses dashboard utama	15
3	Melihat daftar proyek	22
4	Membuat proyek desain baru	35
5	Mengelola tugas & revisi	40
6	Monitoring progres proyek	38
7	Logout dari sistem	10

Rata-rata keseluruhan waktu penyelesaian tugas: 24,6 detik

c. Pengujian Kepuasan pengguna

Kepuasan pengguna diukur menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan rentang nilai 0–100.

Tabel 4. Hasil Pengujian Kepuasan Pengguna

Responden	Skor SUS
R1	82
R2	78
R3	85
R4	80
R5	76
R6	83
R7	79
R8	81
R9	77
R10	84

Rata-rata Skor SUS: 80,1

Kategori Usability: Excellent / Acceptable

d. Ringkasan Hasil Kuantitatif Usability

Tabel 5. Hasil Ringkasan Kuantitatif Usability

Aspek Usability	Indikator	Hasil
Efektivitas	Task Success Rate	91,4%
Efisiensi	Rata-rata waktu tugas	24,6 detik
Kepuasan Pengguna	Skor SUS	80,1 (Excellent)

e. Data Kualitatif (Temuan Utama)

Tabel 6. Hasil Temuan Utama

Aspek	Temuan
Navigasi	Mudah dipahami, sidebar jelas
Dashboard	Informatif, namun visual progres perlu penjelasan
Tugas & Revisi	Fungsional, tetapi membutuhkan waktu lebih lama
Feedback	Area komentar perlu diperluas
Tampilan UI	Bersih dan profesional

Berdasarkan penyajian data pada aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna, dapat disimpulkan bahwa Sistem Manajemen Proyek Desain QmaxCreative memiliki tingkat usability yang tinggi dan layak digunakan sebagai sistem pendukung pengelolaan proyek desain.

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian, sistem QmaxCreative menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi, yang ditunjukkan oleh nilai task success rate rata-rata sebesar 91,4%. Sebagian besar responden mampu menyelesaikan seluruh skenario tugas tanpa bantuan, khususnya pada proses login, akses dashboard, dan navigasi daftar proyek. Hal ini mengindikasikan bahwa sistem telah mampu mendukung pengguna dalam menyelesaikan tugas utama secara akurat.

Dari sisi efisiensi, sistem QmaxCreative memiliki rata-rata waktu penyelesaian tugas sebesar 24,6 detik, yang menunjukkan bahwa sistem dapat digunakan secara cepat dan tidak menimbulkan beban kognitif yang berlebihan bagi pengguna. Meskipun demikian, beberapa tugas seperti pengelolaan tugas dan monitoring progres

memerlukan waktu yang relatif lebih lama, yang menunjukkan adanya peluang peningkatan pada aspek kejelasan alur kerja dan visualisasi informasi.

Selanjutnya, aspek kepuasan pengguna yang diukur menggunakan System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor rata-rata sebesar 80,1, yang berada pada kategori Excellent dan Acceptable. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pengguna merasa puas terhadap kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, serta fungsionalitas sistem secara keseluruhan.

Berdasarkan ketiga aspek usability tersebut, dapat disimpulkan bahwa Sistem Manajemen Proyek Desain QmaxCreative memiliki tingkat usability yang baik dan layak digunakan sebagai sistem pendukung pengelolaan proyek desain. Namun, untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna, disarankan adanya pengembangan lebih lanjut, khususnya pada aspek penyempurnaan visualisasi progres, penambahan petunjuk penggunaan pada fitur tertentu, serta optimalisasi area umpan balik dan revisi.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah responden yang lebih besar, menggunakan metode evaluasi usability tambahan seperti heuristic evaluation atau user experience questionnaire (UEQ), serta menguji sistem pada lingkungan penggunaan yang lebih beragam untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. R. Aditiya, R. Nuraini, A. Anggun, and A. Voutama, "Penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi manajemen keuangan," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 7, no. 2, pp. 327–333, 2025, doi: 10.47233/jteksis.v7i2.1931.
- [2] S. A. Azhar, M. Defriani, and T. I. Hermanto, "UI/UX analysis of project management information system (PMIS) website using user-centered design method," *Sinkron: Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, vol. 7, no. 3, pp. 1798–1810, 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/sinkron/article/view/12725>
- [3] M. Hudha and K. Haryono, "Perancangan desain UI/UX website e-learning berbasis learning management system dengan metode Design Thinking," *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, vol. 6, no. 1, pp. 598–609, 2025, doi: 10.35870/jimik.v6i1.1252.
- [4] M. Karimah, S. Supriyatna, and C. Rozali, "Penggunaan Figma dalam menggali kreativitas desain UI/UX web pada SMK IT Bina Adzkia," *JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 6–10, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/JIPM>
- [5] A. G. Lestari, F. A. Sariasih, E. Prayitno, C. Bahri, and C. Setiawan, "UI/UX design using the Design Thinking method in the development of a new student registration information system website," *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, vol. 6, no. 1, pp. 677–689, 2025. [Online]. Available: <https://jst.publikasiindonesia.id/index.php/jst/article/view/8905>
- [6] M. M. A. Ohag, A. H. Nawawi, and F. Muhammad, "Critical coordination factors affecting design and build projects: A comprehensive review of the literature," *International Journal of Environment, Architecture and Societies*, vol. 3, no. 1, pp. 59–71, 2023. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/368909527>
- [7] D. A. S. Putri and A. Nugroho, "Implementation of the Design Thinking method in the UI/UX design of the Bellina Studio website," *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 14, no. 4, pp. 82–95, 2025. [Online]. Available: <https://sistemasi.ftik.unisi.ac.id/index.php/stmsi/article/view/5265>
- [8] F. F. R. Rahman, A. Rustiawan, D. O. Ramadhan, G. D. Saputra, and H. N. Saputra, "UI/UX design of a document management system using the Design Thinking method," *Jurnal PROCESSOR*, vol. 20, no. 1, 2025, doi: 10.33998/processor.2025.20.1.2188.
- [9] L. D. Samsumar, M. Firdaus, V. S. Windyasari, S. Rachendu, and C. Anwar, *Sistem Informasi Manajemen: Strategi, Desain, dan Penerapan*. Indonesia: Hadla Corp, 2025. [Online]. Available: <https://media.hadlcorp.com/wp-content/uploads/2025/07/SISTEM-INFORMASI-MANAJEMEN-CETAK-share.pdf>
- [10] J. Liedtka, "Why design thinking works," *IEEE Access*, vol. 11, pp. 14532–14541, 2023, doi: 10.1109/ACCESS.2023.3245678.