



Risaldi¹
 Heru Sutejo²
 Jim Lahallo³

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA SISTEM MANAJEMEN PRODUKSI VIDEO BERBASIS WEBSITE

Abstrak

IAM Project, sebagai rumah produksi video, menghadapi berbagai tantangan dalam mengelola proses produksi yang kompleks. Salah satu tantangan utamanya adalah ketidakefisienan dalam pembuatan dan pengelolaan laporan produksi, yang seringkali mengakibatkan kesalahan pencatatan dan keterlambatan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem manajemen produksi video berbasis website dengan menerapkan metode Design Thinking. IAM Project, sebuah rumah produksi video, menghadapi tantangan dalam hal efisiensi pengelolaan produksi yang melibatkan berbagai tahap dan koordinasi antar tim. Untuk mengatasi masalah ini, metode Design Thinking dipilih karena berfokus pada kebutuhan pengguna, dengan melibatkan tahapan Empathy, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Sistem yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional, meminimalkan kesalahan dan keterlambatan, serta meningkatkan transparansi dan kolaborasi antar anggota tim. Sistem yang dikembangkan dirancang dengan antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan pengalaman pengguna (UX) yang menyenangkan, sehingga mempermudah pengelolaan laporan produksi dan memperlancar alur kerja tim. Pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) menunjukkan bahwa sistem ini diterima dengan baik oleh pengguna dengan skor rata-rata 80,58, yang masuk dalam kategori Acceptable, Grade B, dan Excellent dalam evaluasi kegunaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking berhasil menciptakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan operasional IAM Project, yang pada akhirnya akan meningkatkan produktivitas dan keberlanjutan rumah produksi video tersebut.

Kata Kunci : Design Thinking, Produksi Video, Website, SUS

Abstract

IAM Project, as a video production house, faces various challenges in managing a complex production process. One of the main challenges is inefficiency in creating and managing production reports, which often results in recording errors and delays. This study aims to design and develop a website-based video production management system by implementing the Design Thinking method. IAM Project, a video production house, faces challenges in terms of production management efficiency involving various stages and coordination between teams. To overcome this problem, the Design Thinking method was chosen because it focuses on user needs, involving the stages of Empathy, Define, Ideate, Prototype, and Testing. The resulting system is expected to be able to improve operational efficiency, minimize errors and delays, and increase transparency and collaboration between team members. The developed system is designed with an intuitive user interface (UI) and a pleasant user experience (UX), making it easier to manage production reports and streamline team workflow. Testing using the System Usability Scale (SUS) shows that this system is well received by users with an average score of 80.58, which is included in the Acceptable, Grade B, and Excellent categories in the usability evaluation. The results of this study indicate that the application of the Design Thinking method has succeeded in creating solutions that are in accordance with the operational needs of the IAM Project, which will ultimately increase the productivity and sustainability of the video production house.

Keywords: Design Thinking, Video Production, Website, SUS

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika S1, Universitas Sepuluh Nopember Papua
 email: Itrisk12@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam era perkembangan teknologi digital yang pesat, kebutuhan akan pengembangan aplikasi dan situs web yang responsif, intuitif, serta memenuhi kebutuhan pengguna semakin meningkat. Pengguna semakin menginginkan pengalaman yang lebih baik saat berinteraksi dengan antarmuka digital. Oleh karena itu, metode Design Thinking menjadi salah satu pendekatan yang populer untuk merancang solusi kreatif dan inovatif dalam pengembangan sistem antarmuka. Metode ini berfokus pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna dan pendekatan iteratif dalam desain, yang membuatnya sangat cocok digunakan dalam berbagai konteks pengembangan teknologi (Soedewi, Mustikawan, & Swasty, 2022).

Salah satu penerapan Design Thinking dapat dilihat dalam perancangan UI/UX. Desain yang berorientasi pada pengguna membutuhkan proses yang terus berkelanjutan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan dapat memberikan pengalaman yang positif bagi pengguna. Penelitian yang dilakukan oleh Alam, Ariani, dan Rizal (2023) menunjukkan bagaimana pendekatan Design Thinking mampu memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan interaksi pengguna dengan aplikasi Rainbow Kids yang dirancang untuk kebutuhan edukasi anak-anak. Penerapan metode ini membuat aplikasi lebih intuitif dan ramah anak, sehingga lebih mudah digunakan (Alam et al., 2023).

Selain itu, penerapan Design Thinking juga tidak hanya terbatas pada aplikasi edukasi. Aryani dkk. (2021) membuktikan bahwa metode ini juga efektif diterapkan dalam pengembangan marketplace edukasi. Dalam studi mereka, mereka mengimplementasikan metode ini pada desain UI dan UX website yang menghubungkan pelajar dengan sumber daya pendidikan. Pendekatan ini memungkinkan siswa dan pengajar berinteraksi dengan lebih efektif melalui antarmuka yang mudah digunakan (Aryani et al., 2021).

Lebih lanjut, metode ini juga diterapkan dalam konteks keamanan dan kepolisian. Wijayanto, Triayudi, dan Rubhasy (2021) menerapkan Design Thinking dalam pengembangan aplikasi untuk menangani laporan pencurian barang berharga di wilayah Polsek Sukmajaya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain aplikasi yang berfokus pada pengguna mempermudah masyarakat dalam melaporkan kejadian pencurian secara lebih efektif dan efisien (Wijayanto et al., 2021).

Penggunaan metode Design Thinking tidak hanya efektif dalam pengembangan produk digital, tetapi juga dalam menciptakan ide-ide bisnis inovatif. Widodo dan Wahyuni (2021) menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking dalam merancang ide bisnis kalografi berhasil menghasilkan solusi yang dapat memenuhi kebutuhan pasar yang unik. Studi ini menunjukkan bahwa desain yang berpusat pada pengguna dapat membuka peluang bisnis baru melalui inovasi yang berkelanjutan (Widodo & Wahyuni, 2021).

Selain penerapan metode Design Thinking, penggunaan framework seperti Laravel juga memiliki peran penting dalam pengembangan aplikasi modern. Laravel, sebagai framework PHP, banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis web karena kemampuannya dalam memudahkan pengembangan, terutama dalam pengelolaan sumber daya manusia. Junaedi, Susanti, dan Mubarok (2020) menunjukkan bagaimana penggunaan Laravel dalam aplikasi HRIS (Human Resource Information System) dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan data karyawan secara real-time (Junaedi, Susanti, & Mubarok, 2020).

Framework Laravel juga digunakan untuk sistem informasi manajemen berbasis web dalam berbagai konteks, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian Tabrani, Suhardi, dan Priyandaru (2021). Mereka menerapkan framework ini pada pengembangan sistem informasi manajemen untuk UNL Studio, yang membantu meningkatkan efektivitas manajemen studio melalui penggunaan teknologi web yang terintegrasi (Tabrani et al., 2021).

Pada studi lainnya, Alexander, Tulenan, dan Sambul (2020) merancang aplikasi berbasis web untuk pendataan potensi desa dan kelurahan. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah pemerintah daerah dalam mengumpulkan, mengelola, dan menganalisis data potensi desa secara lebih efisien, sehingga mempermudah pengambilan keputusan dalam pembangunan desa (Alexander et al., 2020).

Selain itu, Randa, Putra, dan Sammir (2023) menerapkan framework CodeIgniter dalam pengembangan sistem informasi potensi dan peluang investasi. Framework ini digunakan untuk membantu DPMPTSP Provinsi Sumatera Barat dalam mengelola dan mempublikasikan data

potensi investasi di daerah tersebut. Penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan framework yang efisien dalam pengembangan sistem informasi yang skalabel dan mudah diakses oleh masyarakat luas (Randa et al., 2023).

Dengan demikian, penggunaan metode*Design Thinking serta framework seperti Laravel dan CodeIgniter dalam pengembangan aplikasi dan situs web telah terbukti memberikan banyak manfaat dalam berbagai konteks. Kombinasi antara pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pengguna dan penggunaan teknologi yang tepat menjadi kunci keberhasilan dalam menciptakan solusi yang inovatif dan berkelanjutan. Hal ini juga menunjukkan bahwa penerapan desain yang berpusat pada pengguna tidak hanya meningkatkan kualitas produk digital, tetapi juga memberikan dampak yang signifikan terhadap efisiensi operasional dan kepuasan pengguna.

METODE

Metodologi penelitian ini dirancang untuk dilaksanakan dalam jangka waktu tiga bulan, dengan fokus pada pengamatan proses produksi proyek audiovisual di IAMProject. Metode yang digunakan adalah metode Design Thinking, yang terdiri dari beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah empati, di mana dilakukan wawancara dan observasi langsung untuk memahami sistem yang berjalan pada IAMProject. Pada tahap ini, penulis mencatat berbagai masalah yang ditemukan dalam sistem melalui keterlibatan langsung sebagai pengguna aktif yang mengoperasikan sistem tersebut. Hasil dari proses empati ini menjadi dasar bagi langkah-langkah selanjutnya dalam penelitian.

Setelah tahap empati, langkah selanjutnya adalah mendefinisikan masalah. Pada tahap ini, rumusan masalah disusun berdasarkan hasil wawancara dan observasi sebelumnya. Masalah-masalah yang ditemukan kemudian dirumuskan ke dalam dua kategori, yaitu kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Dalam tahapan ini, solusi-solusi yang dirancang akan menjadi landasan bagi pengembangan sistem yang lebih baik di IAMProject.

Tahap berikutnya adalah ideasi, di mana ide-ide untuk memecahkan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya mulai dihasilkan. Proses ini melibatkan eksplorasi berbagai pendekatan yang mungkin dapat diterapkan untuk memperbaiki sistem yang ada, dengan mempertimbangkan umpan balik dari wawancara dan observasi lapangan. Setelah tahap ideasi selesai, prototipe dari solusi yang diusulkan mulai dibangun.

Pada tahap pembuatan prototipe, hasil dari ide-ide yang dihasilkan selama proses ideasi dikembangkan menjadi model awal yang kemudian diuji oleh stakeholder. Prototipe ini diharapkan memberikan gambaran visual dan fungsional dari solusi yang telah dirumuskan. Pengujian prototipe dilakukan dengan pengguna langsung dan hasilnya dievaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

Pengujian dilakukan untuk menilai tingkat kenyamanan dan kemudahan penggunaan sistem oleh pengguna. Proses pengujian ini diawali dengan penjelasan mengenai skenario uji yang akan dilakukan, yang mencakup alur navigasi website dan fitur-fitur yang tersedia. Setiap pengguna diminta untuk mengisi kuisioner SUS yang terdiri dari beberapa pernyataan dengan skala Likert 1 sampai 5. Skor yang dihasilkan kemudian dibandingkan dengan tabel SUS untuk menentukan tingkat usability sistem berdasarkan tiga indikator utama yaitu Acceptability, Grade Scale, dan Adjective Rating.

Lokasi penelitian dilakukan di Indonesia Art Movement Project (IAMProject), yang beralamat di Jl. Raya Abepura No.7, Entrop, Distrik Jayapura Selatan, Kota Jayapura, Papua. Objek penelitian adalah bagian produksi dan pelaporan proyek audiovisual. Saat ini, bagian produksi dan pelaporan di IAMProject masih dilakukan secara konvensional, sehingga laporan secara real-time kepada klien belum terlaksana dengan optimal. Untuk itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk sistem pelaporan yang lebih efisien dan terintegrasi.

Data dikumpulkan melalui beberapa metode, di antaranya studi literatur dan wawancara. Studi literatur dilakukan dengan membaca berbagai referensi yang relevan seperti jurnal-jurnal ilmiah, karya ilmiah, dan buku yang mendukung kasus penelitian ini. Beberapa jurnal pendukung yang digunakan di antaranya adalah Jurnal Intra-Tech, Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi, dan Jurnal Teknologi Informasi. Wawancara dilakukan dengan anggota tim IAMProject untuk memahami kebutuhan dan permasalahan dalam sistem yang sedang berjalan.

Selain itu, dilakukan pemetaan untuk mendefinisikan masalah-masalah yang ada dalam sistem saat ini. Salah satu masalah yang teridentifikasi adalah keterlambatan dalam pelaporan kepada klien, yang diharapkan dapat diselesaikan dengan pengembangan sistem baru yang mendukung kolaborasi tim produksi secara lebih efisien. Kebutuhan sistem baru ini kemudian dijabarkan ke dalam kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk memastikan sistem dapat memenuhi berbagai kebutuhan pengguna.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan termasuk laptop dengan spesifikasi yang mumpuni, seperti ROG Zephyrus G15, prosesor AMD Ryzen 7, dan memori 8GB. Sementara itu, perangkat lunak yang digunakan antara lain sistem operasi Windows, text editor Visual Studio Code, dan manajemen basis data MySQL Workbench.

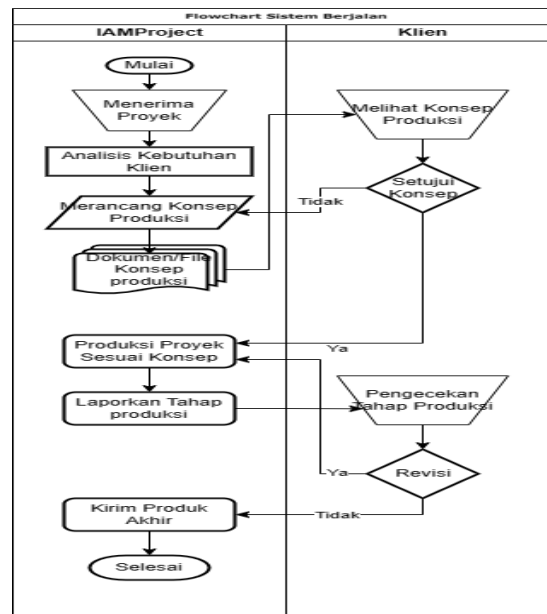
Metode pengujian yang digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS). Langkah-langkah pengujian dimulai dengan menentukan skenario pengujian, yang melibatkan penjelasan mengenai perangkat lunak yang diuji, yaitu alur navigasi website serta fitur-fitur yang dimiliki. Selain menjelaskan perangkat lunak, skenario pengujian juga mencakup penyusunan kuesioner SUS yang akan diisi oleh 30 responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Empati (Empathy)

Pada tahap Empathy, dilakukan wawancara dan observasi secara langsung melalui pemahaman terhadap sistem yang berjalan pada IAM Project serta pencatatan terhadap berbagai masalah yang ditemukan dalam sistem tersebut. Proses ini difasilitasi oleh keterlibatan langsung penulis dalam sistem dan peran aktif sebagai pengguna yang mengoperasikan sistem tersebut. Berikut gambar 4.1 merupakan sistem berjalan pada IAM Project.



Gambar 1. Sistem berjalan pada IAM Project

Definisi (Define)

Pada tahap define, rumusan masalah dirancang dari sistem saat ini dengan menyaring hasil wawancara yang telah dilakukan di tahap sebelumnya. Pada tahap ini telah diidentifikasi masalah dan memberikan solusi dari permasalahan yang ada untuk sistem yang akan dibangun. Solusi di bagi dalam 2 kategori yaitu kebutuhan fungsionalitas dan non-fungsionalitas.

A. Kebutuhan Fungsionalitas

Kebutuhan fungsionalitas merujuk pada fungsi – fungsi spesifik yang harus ada dalam sistem untuk mendukung proses produksi video di IAMProject. Berikut adalah kebutuhan fungsionalitas yang harus dipenuhi :

1. Manajemen proyek produksi video
 - a. Sistem mampu membuat, menyunting, dan menghapus proyek produksi video.
 - b. Setiap proyek memiliki informasi detil seperti nama proyek, klien, tenggat waktu, status produksi (pra-produksi, produksi, pasca-produksi), dan anggota tim yang terlibat.
2. Pengelolaan jadwal dan tugas
 - a. Sistem mampu membuat penjadwalan tugas dan pembagian peran untuk setiap anggota tim.
 - b. Fitur pengingat dan notifikasi untuk tugas yang akan datang atau tenggat waktu yang mendekat.
3. Pelacakan status produksi
 - a. Sistem menyediakan fitur untuk memantau dan melaporkan status produksi setiap proyek.
 - b. Sistem memiliki kemampuan untuk melacak progres dari setiap tahap produksi (pra-produksi, produksi, pasca-produksi).
4. Laporan produksi otomatis
 - a. Sistem memiliki fitur untuk menghasilkan laporan produksi secara otomatis berdasarkan data yang dimasukkan oleh pengguna.
 - b. Laporan dari sistem mencakup informasi detail tentang progres produksi dan hasil akhir.
5. Integrasi dengan platform media dan penyimpanan
 - a. Sistem dapat ter-integrasi dengan platform penyimpanan seperti Google Drive atau Dropbox untuk menyimpan dan berbagi file.
 - b. Fitur untuk mengunggah dan mengunduh dokumen terkait produksi.

B. Kebutuhan Non-fungsionalitas

Kebutuhan non-fungsionalitas merujuk pada kualitas sistem yang harus dipenuhi untuk memastikan pengalaman pengguna yang baik dan performa sistem yang optimal. Berikut adalah kebutuhan non-fungsionalitas yang harus dipenuhi :

1. Antarmuka pengguna yang intuitif (UI)
 - a. Sistem memiliki antarmuka yang user-friendly dan mudah digunakan oleh semua pengguna, baik yang memiliki keterampilan teknis maupun non-teknis.
 - b. Desain antarmuka harus konsisten dengan prinsip-prinsip desain UI yang baik, seperti penggunaan warna yang efektif, tipografi yang jelas, dan tata letak yang mudah dipahami.
2. Pengalaman pengguna yang baik (UX)
 - a. Sistem memberikan pengalaman pengguna yang positif dengan navigasi yang intuitif, respons yang cepat, dan interaksi yang lancar.
 - b. Fitur-fitur harus dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna yang diidentifikasi melalui proses Design Thinking, sehingga pengguna merasa nyaman dan puas saat menggunakan sistem.
3. Keamanan Data
 - a. Sistem memastikan bahwa semua data produksi dan informasi proyek aman dari akses yang tidak sah.
4. Kinerja dan skalabilitas
 - a. Sistem dapat menangani banyak pengguna dan data tanpa penurunan kinerja yang signifikan.
 - b. Sistem dirancang untuk dapat di tingkatkan seiring dengan pertumbuhan rumah produksi dan peningkatan jumlah proyek yang dikelola.
5. Ketersediaan dan kelebihan
 - a. Sistem memiliki waktu operasional yang tinggi dengan downtime minimal.
 - b. Sistem mampu pulih dengan cepat dari kegagalan sistem atau gangguan lainnya.
6. Portabilitas dan kompatibilitas
 - a. Sistem dapat diakses dari berbagai perangkat (desktop, tablet, smartphone) dan kompatibel dengan berbagai browser.

- b. Desain responsif yang memungkinkan tampilan antarmuka menyesuaikan dengan ukuran layar perangkat.
- 7. Dukungan dan pemeliharaan
 - a. Sistem mampu untuk diperbarui dan dipelihara tanpa menyebabkan gangguan besar pada operasional.
 - b. Dokumentasi yang baik untuk memudahkan pengguna dalam memahami cara penggunaan dan mengatasi masalah teknis.

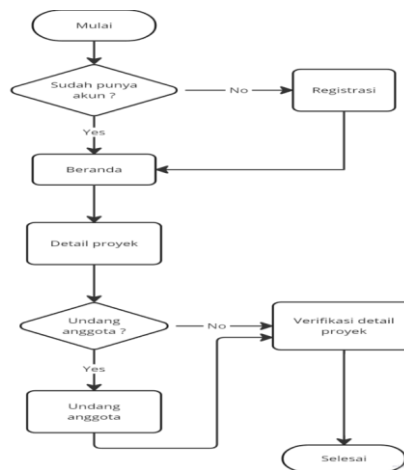
Dengan memenuhi kebutuhan fungsional dan non-fungsional ini, sistem manajemen produksi video berbasis website untuk IAM Project memiliki kelebihan antara lain :

1. Sistem telah berhasil dibangun dengan menggunakan metode Design Thinking dan telah diuji efektifitasnya menggunakan metode usability testing.
2. Sistem mampu memberikan progres produksi berupa laporan secara realtime kepada klien.
3. Sistem mampu mengintegrasikan seluruh departemen dalam produksi agar mempermudah pelaporan progres.

Ideasi (Ideate)

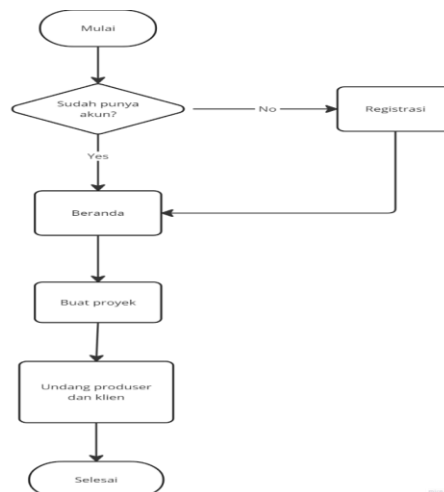
Pada tahapan ini, penulis sudah mulai menghasilkan ide melalui hasil analisis perumusan masalah dan Solusi yang ditemukan pada tahap sebelumnya. Berikut merupakan flowchart dari sistem yang akan dibuat :

1. Flowchart role User Produser



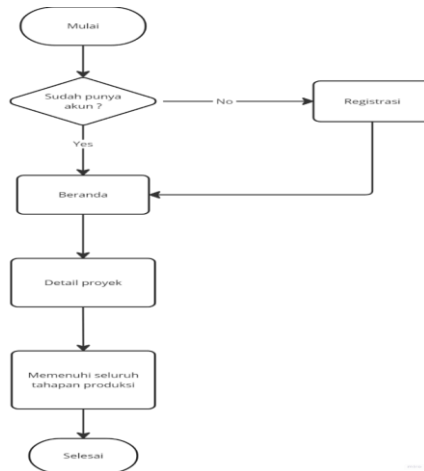
Gambar 2 Flowchart role User Produser

Flowchart role User Administrator



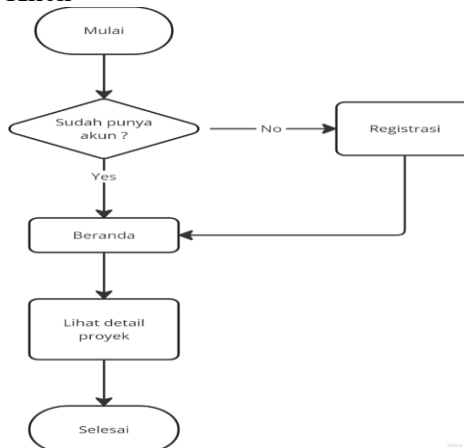
Gambar 3 Flowchart role User Administrator

2. Flowchart role User Member



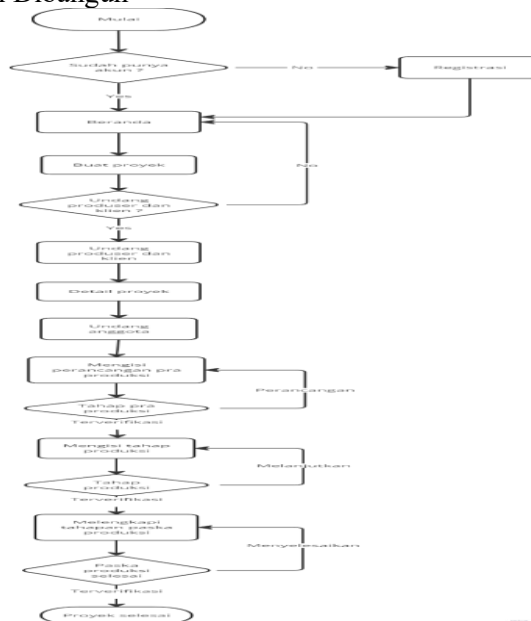
Gambar 4 Flowchart role User Member

3. Flowchart role User Klien



Gambar 5 Flowchart role User Klien

4. Flowchart Sistem Dibangun

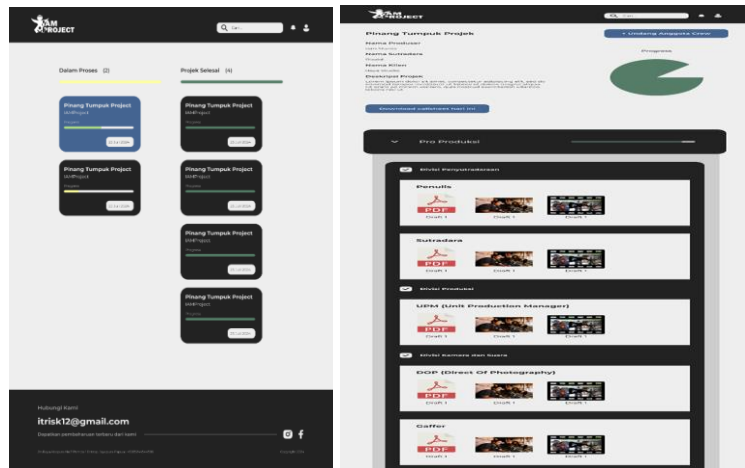


Gambar 6 Flowchart Sistem Dibangun

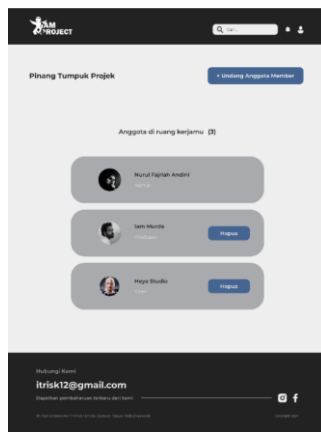
Prototipe (Prototype)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan user interface sistem yang didapatkan setelah melakukan tahap sebelumnya.

1. User Interface Produser

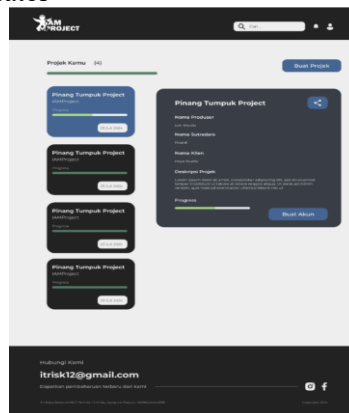


Gambar 7 UI Histori Progress Proyek dan UI Detail Produksi Proyek



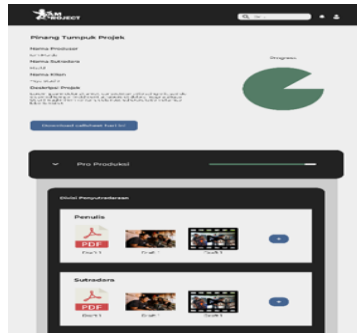
Gambar 9 UI Undang Anggota Proyek

2. User Interface Administrator

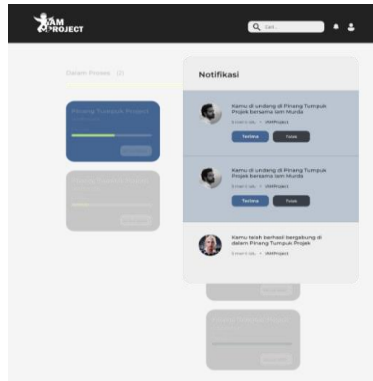


Gambar 10 UI Dashboard

3. User Interface Member

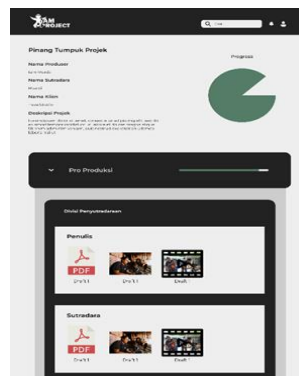


Gambar 11. Detail Produksi Proyek

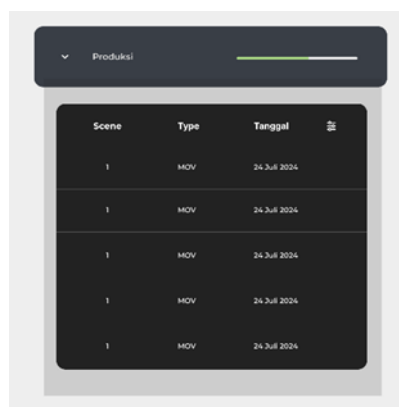


Gambar 12 UI Dashboard Member

4. User Interface Klien



Gambar 13 UI Progress Produksi Proyek



Gambar 14 UI Status Proyek Klien

Pengujian

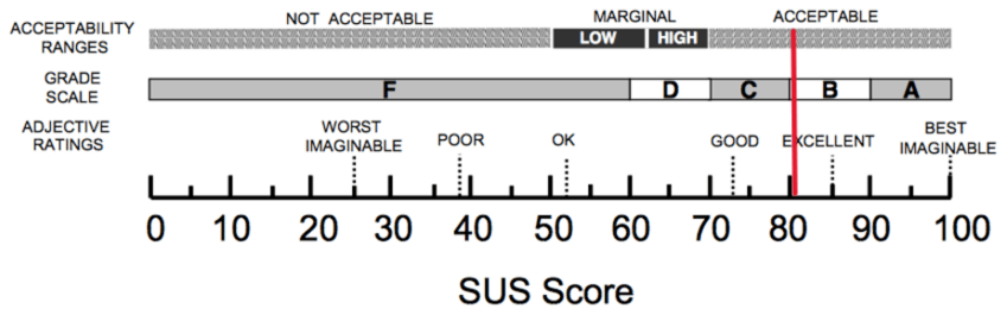
Pada Design Thinking tahapan terakhir yaitu melakukan Testing. Metode System Usability Scale (SUS) digunakan untuk mengevaluasi kegunaan suatu sistem melalui skala Likert 1-5 (1: sangat tidak setuju, 5: sangat setuju). Hasil pengujian prototype pada sistem dengan menggunakan 10 pertanyaan standar dengan jumlah responden dipilih yaitu 30 responden. Hasil penilaian pada sistem yang dibangun dapat dilihat pada tabel 4.1.

Hasil Penilaian Responden

Resp.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Skor SUS
1.	3	3	5	3	2	3	5	4	5	2	35	87,50
2.	3	4	4	5	4	2	3	4	3	4	36	90,00
3.	5	5	1	4	2	2	2	3	1	4	29	72,50
4.	4	4	3	4	4	1	5	4	2	3	34	85,00
5.	3	2	3	1	3	4	4	3	5	4	32	80,00
6.	3	4	2	1	3	3	1	2	2	5	26	65,00
7.	4	1	3	3	3	3	3	5	5	5	35	87,50
8.	4	4	5	4	4	5	5	5	1	4	41	102,50
9.	1	2	4	5	2	4	4	5	5	4	36	90,00
10.	5	2	3	3	2	4	5	4	2	4	34	85,00
11.	5	4	2	3	2	4	4	4	2	3	33	82,50
12.	2	4	4	4	4	2	5	3	5	3	36	90,00
13.	2	5	3	2	3	5	3	3	1	1	28	70,00
14.	3	3	4	2	3	2	3	1	4	2	27	67,50
15.	2	5	3	4	3	2	2	1	5	5	32	80,00
16.	3	2	5	4	3	3	3	2	4	1	30	75,00
17.	4	2	5	3	4	1	3	4	3	2	31	77,50
18.	2	5	4	2	3	2	3	5	5	3	34	85,00
19.	3	1	5	2	4	4	3	1	2	3	28	70,00
20.	5	5	3	2	3	4	1	1	2	4	30	75,00
21.	5	5	3	4	5	3	5	5	2	3	40	100,00
22.	2	1	4	1	3	2	1	4	3	5	26	65,00
23.	5	4	2	4	5	5	4	3	4	2	38	95,00
24.	2	5	4	4	3	3	2	5	5	1	34	85,00
25.	4	5	1	1	5	5	5	4	4	4	38	95,00
26.	5	4	3	2	4	4	5	1	5	1	34	85,00
27.	5	1	1	2	5	3	3	3	4	5	32	80,00
28.	3	5	1	2	2	5	5	4	3	2	32	80,00
29.	5	1	3	3	2	1	4	4	2	1	26	65,00
30.	1	1	1	3	5	1	1	4	2	1	20	50,00
Rata-rata												80,58

Berdasarkan hasil penilaian dari 30 responden diperoleh total nilai Skor SUS sebesar 2417,50 dengan nilai rata-rata yang dihasilkan adalah 80,58. Setelah mendapatkan hasil akhir dari penilaian responden, langkah selanjutnya adalah menentukan grade hasil penilaian dengan menggunakan dua cara yang dapat digunakan. Penentuan grade pertama dilihat dari sisi penerimaan pengguna dengan menggunakan metode Acceptability, Grade Scale, Adjective Rating. Penentuan grade kedua dilihat dari sisi percentile range (SUS Skor) yang memiliki penilaian yang terdiri dari A,B,C,D,E dan F. berdasarkan kedua cara penentuan hasil penilaian tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

Untuk dapat mengetahui perspective pengguna terhadap website yang dibangun maka harus ditentukan tingkat Acceptability, Grade Scale, dan Adjective Rating dengan melakukan perbandingan terhadap hasil penilaian rata-rata responden yaitu sebesar 80,58 Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh responden yang dibandingkan dengan tabel penentuan Acceptability, Grade Scale, dan Adjective Rating maka diperoleh hasil seperti pada gambar 4.21



Gambar 15 Percentile Range SUS Score

Berdasarkan gambar 4.21, hasil penentuan penilaian berdasarkan rata-rata skor SUS tingkat Acceptability masuk pada kategori Acceptable, tingkat Grade Scale masuk pada kategori Grade B, tingkat Adjective Ratings masuk pada kategori Excellent.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian, rata-rata skor SUS sebesar 80,58 menunjukkan bahwa sistem manajemen produksi video berbasis website yang dibangun memiliki tingkat kegunaan yang tinggi dan diterima dengan baik oleh pengguna. Tingkat Acceptability dengan Skor SUS 80,58 menunjukkan bahwa sistem manajemen produksi video berbasis website ini diterima dengan baik oleh pengguna. Website tersebut dianggap memiliki kegunaan yang tinggi dan tidak ada hambatan besar yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakannya. Tingkat Grade Scale SUS, skor 80,58 masuk dalam kategori Grade B, Grade B menunjukkan bahwa sistem ini berada dalam kelas yang baik dan berada di tingkat yang tinggi dalam hal kegunaan. Meskipun demikian, masih ada ruang untuk perbaikan agar sistem mencapai Grade A. Berdasarkan Adjective Ratings, skor ini diklasifikasikan sebagai Excellent. Artinya, sebagian besar pengguna merasa bahwa sistem ini sangat mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang positif dalam mendukung manajemen produksi video. Hasil ini juga mencerminkan bahwa pendekatan Design Thinking yang digunakan dalam pengembangan sistem telah berhasil menciptakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- S. Soedewi, A. Mustikawan, and W. Swasty, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci," *Desain Komun. Vis.*, vol. 10, no. 2, 2022.
- N. Alam, F. Ariani, and K. Rizal, "Penggunaan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi Rainbow Kids," *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 2, no. 1, 2023.
- D. Aryani, P. M. Akhirianto, F. Husnah, Kartini, and P. Setiawati, "IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING PADA DESAIN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) WEBSITE EDUCATION MARKETPLACE," *J. Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 2, 2021.
- A. M. Wijayanto, A. Triayudi, and A. Rubhasy, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM RANCANG APLIKASI PENANGANAN LAPORAN PENCURIAN BARANG BERTARUHAN DI POLSEK SUKMAJAYA," *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 6, no. 2, 2021.
- A. C. Widodo and E. G. Wahyuni, "Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi," *J. Autom.*, vol. 2, no. 2, 2021.
- M. M. H. Junaedi, S. Susanti, and A. Mubarak, "Penerapan Framework Laravel Pada Aplikasi Hris (Human Resource Information System)," *J. Responsif Ris. Sains dan Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 176–183, 2020, doi: 10.51977/jti.v2i2.310.
- H. Sutejo, "Sistem Informasi Manajemen Pegawai Berbasis Desktop (Studi Kasus: LPP RRI Jayapura)," *AL-MIKRAJ J. Stud. Islam dan Hum. (E-ISSN 2745-4584)*, vol. 4, no. 1, pp. 932–952, Nov. 2023, doi: 10.37680/almikraj.v4i1.4219.
- W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, "Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s," *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 4, no. 3, pp.

- 152–161, Nov. 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.
- M. Tabrani, Suhardi, and H. Priyandaru, “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERBASIS WEBSITE PADA UNL STUDIO DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER,” *J. Ilm. M-Progress*, vol. 11, no. 1, pp. 13–21, Jan. 2021, doi: 10.35968/m-pu.v11i1.598.
- D. D. Randa, Y. M. Putra, and H. Sammir, “Implementasi framework codeigniter untuk sistem informasi potensi dan peluang investasi (studi kasus di dinas DPMPTSP provinsi Sumatera Barat),” *JRTI (Jurnal Ris. Tindakan Indones., vol. 8, no. 1, pp. 87–94, Jul. 2023, doi: 10.29210/30033051000.*
- J. Alexander, V. Tulenan, and A. M. Sambul, “Rancang Bangun Aplikasi Pendataan Potensi Desa / Kelurahan Berbasis Web,” *J. Tek. Inform., vol. 9, no. 1, pp. 1–7, 2020, doi: 10.35793/jti.v9i1.13486.*
- M. Multazam, I. V Papatungan, and B. Susanto, “Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan Pendekatan User Centered Design,” *Univ. Islam Indones., vol. 1, no. 2, pp. 1–8, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528/10233>*
- D. S. Mubiarto, R. Rizal Isnanto, and I. P. Windasari, “Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi ‘BCA Mobile’ Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *J. Tek. Komput., vol. 1, no. 4, pp. 209–216, 2023, doi: 10.14710/jtk.v1i4.37686.*
- N. R. Wiwesa, “USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN,” *J. Sos. Hum. Terap., vol. 3, no. 2, 2021.*
- S. Arikunto, *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara, 2006.