

Available online at: <http://inventory.poltekatiptdg.ac.id/>

INVENTORY

Industrial Vocational E-Journal on Agroindustry

| ISSN Online 2723-1895 |



Redesign User Interface Dengan Metode Design Thinking: Studi Kasus

Ni Made Cyntia Utami, Ferdiansyah Pratama Putra Setyawan

Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Udayana, Kabupaten Badung, Bali, 80361, Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Received: November 01, 2023

Revised: December 20, 2023

Available online: December 23, 2023

KEYWORDS

Design Thinking, Redesign, User Interface, Website

CORRESPONDENCE

Name: Ni Made Cyntia Utami

E-mail: Nmcyntiautami@unud.ac.id

ABSTRACT

Transformation of production and service processes is a form of change in the industrial revolution era that is supported by systems. One of the components in a company's information system is a web page or known as a website. User Interface in website design is a concern at the CV X company which operates in the interior contracting sector. This research aims to redesign the user interface to suit user needs on the CV X website using the design thinking method. The design thinking method has six stages, namely, empathize, define, ideate, prototype, test, and implement. This research carried out four of the six stages of design thinking. Several research results include a collection of companies' desires to change the layout, content and elements on the website, content regarding SVLK, the use of persuasive words, and navigation features in the website footer that are not yet available in the current design. Defining the problem at the define stage is the elimination of be spoke pages, the use of colors that match the characteristics of the company, the addition of interactive animations, and changes to all elements on the website. The results of collecting ideas at the ideate stage were 9 ideas. The realization of ideas at the prototype stage consists of 3 processes, namely the style guideline creation process, the redesign process, and a comparison of the current design with the redesign results. The process of creating a style guideline includes fonts, colors, button elements, website headers and footers. This research focuses on the website user interface only so that the test and implementation stages related to User Experience (UX) are not analyzed.

PENDAHULUAN

Transformasi proses produksi dan layanan merupakan bentuk perubahan di era revolusi industri. Proses transformasi tersebut didukung dengan sistem yang kuat, di mana seluruh elemen sistem bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) menjadi sampai luaran (*output*) yang diinginkan [1]. Salah satu sistem yang mendukung transformasi, yakni sistem informasi. Pencapaian *output* yang optimal dari sistem informasi dimulai dari analisis dan perancangan sistem yang bertahap agar pengembangan suatu sistem informasi tersebut berkualitas. Sistem informasi menggabungkan teknologi, orang, dan data untuk mendukung proses bisnis seperti pemrosesan pesanan, pengendalian persediaan, sumber daya manusia, akuntansi, dan banyak

lagi [2]. Salah satu komponen dalam sistem informasi perusahaan adalah halaman situs atau yang dikenal dengan *website*.

Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman [3]. Perancangan sistem informasi berbasis *website* memudahkan suatu perusahaan untuk menampilkan produk atau jasa dengan bantuan jaringan internet agar lebih menjangkau kalangan masyarakat. Salah satu hal yang diperhatikan dalam merancang *website* adalah *User Interface* (UI).

Suatu tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna (*user*) yang dikenal dengan *User Interface* (UI) dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin [4]. Pembuatan *user interface* bertujuan untuk menjadikan teknologi informasi mudah digunakan oleh pengguna [5]. Desain *user interface* yang menarik dan mudah digunakan dapat mempengaruhi minat pengunjung untuk melakukan pembelian. Sebaliknya, desain *user interface* yang buruk membuat pengunjung tidak betah berlama-lama mengunjungi *website* tersebut atau bahkan mengurungkan niat untuk melakukan pembelian [6].

User Interface pada *website* menjadi salah satu hal yang diperhatikan pada perusahaan CV X yang bergerak di bidang kontraktor interior. Sistem informasi berbasis *website* pada perusahaan CV X digunakan sebagai bagian dari strategi pemasaran bisnis perusahaan. Sistem informasi berbasis *website* pada CV X ini memuat profil perusahaan, proyek-proyek yang dimuat dalam portofolio, fasilitas yang dimiliki perusahaan, dan kontak perusahaan. Salah satu indikator keberhasilan perusahaan dalam memasarkan produk atau jasanya adalah *website engagement*. Faktor-faktor yang mempengaruhi *website engagement* adalah *unique visitors*, *opt-in registration*, *time spent* hingga *traffic source* [7] Berdasarkan *Siteprice.org* yang merupakan *tool* untuk melakukan estimasi pengunjung *website*, didapatkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa estimasi jumlah pengunjung harian (*daily unique visitors*) hanya sebanyak 5 orang yang dapat dikatakan rendah. Estimasi jumlah pengunjung harian *website* yang rendah mengindikasikan strategi pemasaran perusahaan melalui *website* belum optimal sehingga diperlukan perbaikan pada salah satu komponen sistem *website*, yakni UI *website*. Kesimpulan dari diskusi internal meliputi kebutuhan perusahaan akan tampilan *website* baru dan rendahnya jumlah estimasi pengunjung harian *website*. *Redesign user interface* pada *website* CV X perlu dilakukan sebagai hasil dari dari *tool Siteprice.org* untuk mengoptimalkan strategi pemasaran.

Berdasarkan permasalahan di atas maka akan dilakukan suatu *redesign user interface* pada *website* PT X. *Redesign* merupakan sebuah kegiatan melakukan perubahan atau pembaruan dengan berpatokan pada *design* yang lama diubah menjadi baru, sehingga dapat memenuhi tujuan-tujuan yang diinginkan [8] *Redesign user interface* dilakukan dengan metode *design thinking*, yakni suatu pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang menarik dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang, teknologi dan persyaratan untuk keberhasilan bisnis [9]. Pendekatan dengan *design thinking* menghasilkan *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna terkait dapat

memberikan kemudahan serta kenyamanan bagi pengguna yang mengaksesnya [10]. Metode *design thinking* menunjukkan bahwa desain *website* yang baru memudahkan pengguna dalam mengakses *website* dan tidak semua solusi dalam *prototype* dapat diimplementasikan karena pada perancangan desain ulang *website* juga mempertimbangkan pengembangan dalam aspek teknologi [11]. Metode *design thinking* telah digunakan pada *redesign user interface* dan *user experience* pada *website eclinic* [12], *redesign user interface* dan *user experience* pada INHIL aplikasi Dukcapil [13] serta *redesign user interface* dan *user experience* pada Simak (sistem informasi akademik) suatu universitas [14].

Penggunaan metode ini dinilai tepat karena menyediakan solusi untuk memecahkan masalah dengan memahami kebutuhan manusia dalam hal ini adalah pengguna *website* di bidang kontraktor interior. Metode *design thinking* memiliki serangkaian proses diantaranya, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*, dan *implement* [15].

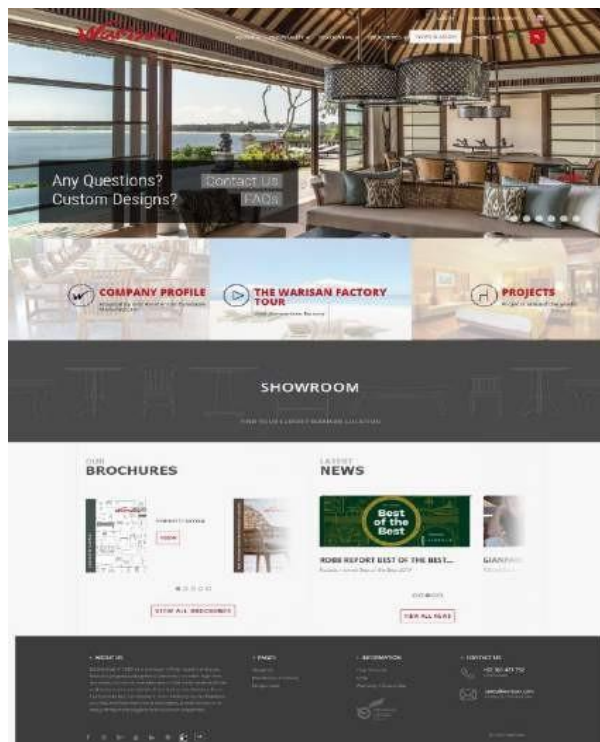
METODOLOGI

Metode penelitian yang dilakukan dengan wawancara serta mengikuti tahap metode *design thinking*. Proses *design thinking* terdiri dari enam tahap, antara lain *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test* dan *implement*. Fokus penelitian pada *redesign user interface*, sehingga tahap *test* dan *implement* tidak dilakukan dalam penelitian ini. Tahap *design thinking* yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Empathize*, tahap ini dimulai dari pencarian informasi mengenai hal-hal yang dilakukan, dikatakan, dipikirkan, dan dirasakan oleh pengguna ketika menggunakan suatu produk. Kumpulan informasi dari pengguna tersebut menjadi latar belakang dilakukannya sebuah inovasi suatu produk. Tahap *empathize* ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan serta kebutuhan pengguna (pihak CV X) ketika mengakses *website*. Tahap ini dilakukan dengan observasi dan *competitive analysis* bersama pihak CV X. Hasil dari tahap ini adalah sekumpulan permasalahan dan kebutuhan pengguna dalam mengakses *website*.
2. *Define*, tahap ini menggabungkan seluruh pengalaman pengguna akan suatu produk dan mengamati inti permasalahan yang dialami pengguna. Permasalahan yang didefinisikan akan menghasilkan inovasi yang perlu dilakukan pada tahap selanjutnya. Tahap ini bertujuan untuk mendefinisikan masalah berdasarkan hasil observasi dan *competitive analysis*. Hasil dari tahap ini adalah pendefinisian masalah

berdasarkan hasil observasi dan *competitive analysis* pada tahap *emphatize* sebelumnya.

3. *Ideate*, tahap ini menjawab inti permasalahan yang dialami pengguna dengan pengembangan ide-ide yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa tahap *ideate* bertujuan untuk menghasilkan ide yang akan dijadikan acuan dalam *redesign user interface website*. Tahap ini dilakukan dengan teknik *brainstorming* melalui *tool whimsical*. Hasil dari tahap ini adalah ide-ide yang dijadikan acuan penulis dalam *redesign user interface website*.
4. *Prototype*, tahap ini bertujuan untuk merepresentasikan hasil *brainstorming* yang dapat dirasakan oleh pengguna. Tahap ini terdiri dari empat proses, yaitu pembuatan *style guideline*, *sitemap*, *redesign* dan komparasi desain awal dan baru. Proses *style guideline*, *redesign*, dan komparasi menggunakan *tool figma* dan proses *sitemap* dilakukan melalui *tool whimsical*. Hasil dari tahap ini adalah usulan perbaikan *user interface website* yang didasarkan pada kebutuhan pengguna dalam hal ini adalah internal CV X.



Gambar 1. Landing Page Kompetitor
(Sumber: <https://www.warisan.com/>)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Hasil tahap *empathize* dari diskusi dengan pihak internal yaitu pengguna (*user*) ingin melakukan perubahan pada beberapa elemen *website* perusahaan yang meliputi menu pada *header website* dan tata letak konten, menambah elemen konten baru pada *website* dan animasi interaktif serta penggunaan warna baru pada elemen *button*, *header* dan *footer website*. Sedangkan, hasil observasi langsung ditemukan beberapa permasalahan, antara lain inkonsistensi pada pemilihan tipe *font* dan warna *website*, penempatan *font* pada konten *landing page* tidak terlihat jelas, dan ditemukan elemen *button* pada konten *landing page* yang tidak menampilkan gambar serta tidak merujuk pada halaman tertentu. Selanjutnya, hasil dari *competitive analysis*, yaitu teknik pengumpulan beberapa halaman *website* milik kompetitor untuk dianalisis ditemukan belum adanya halaman yang memuat konten SVLK (Sistem Verifikasi Legalitas Kayu) untuk meningkatkan kredibilitas dan kepercayaan klien, belum menggunakan kata dan konten pada *landing page* yang bersifat persuasif untuk menarik calon klien agar bergabung serta belum tersedianya fitur navigasi halaman pada *footer website*. Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3 berikut merupakan *user interface* kompetitor yang menjadi objek dalam *competitive analysis*.

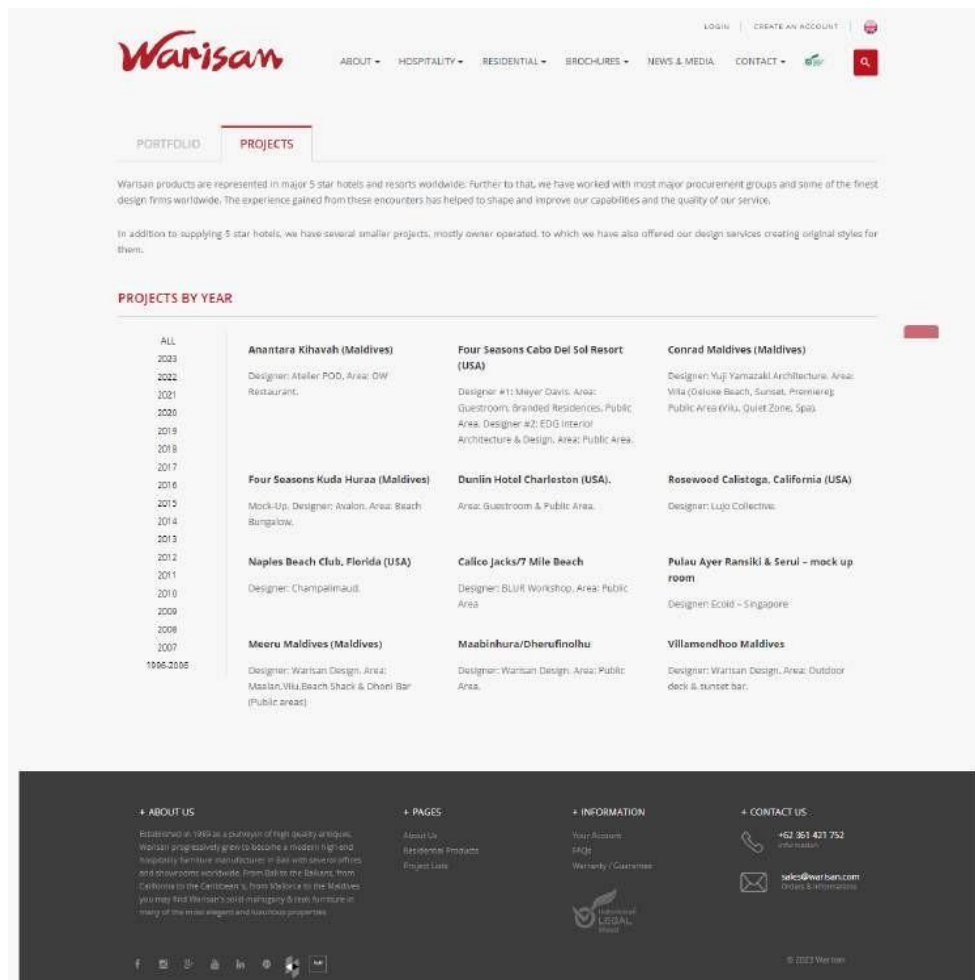
Define

Hasil tahap *define* yaitu terdapat empat masalah berdasarkan hasil observasi dan *competitive analysis* pada tahap *emphatize* sebelumnya, yang kemudian didefinisikan menjadi lebih detail seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Tahap *Define*

Masalah	Definisi
Pengguna ingin melihat menu pada <i>header</i> dan konten yang berbeda dengan desain <i>website</i> saat ini	Salah satu menu <i>website</i> yakni menu <i>be spoke</i> dirasa tidak memberikan informasi yang dibutuhkan pengguna sehingga perlu pembaruan menu dan konten <i>website</i> .
Pengguna ingin melihat warna baru pada <i>website</i> yang lebih menarik.	Pemilihan warna pada desain <i>website</i> saat ini diyakini pengguna belum sesuai dengan karakteristik perusahaan dan kurang menarik.
Pengguna ingin melihat animasi yang interaktif pada <i>website</i> .	Pengguna mengharapkan banyaknya penerapan animasi interaktif pada desain baru <i>website</i> .
Pengguna ingin dipermudah saat mengakses <i>website</i> secara keseluruhan	Diperlukan perbaikan terhadap penggunaan font, elemen, dan fitur navigasi halaman pada <i>footer website</i> untuk memudahkan pengguna

DOI: <http://dx.doi.org/10.52759/inventory.v4i2.138>



Gambar 3. Projects Page Kompetitor
(Sumber: <https://www.warisan.com/projects?project=1>)

Ideate

Ide yang dimuat dalam tahap *ideate* tidak dibatasi jumlahnya tetapi tetap memperhatikan fokus permasalahan. Hasil tahap *ideate* yaitu memunculkan 9 ide sebagai solusi dari permasalahan, yaitu:

- Membuat konten terkait SVLK.
- Menentukan warna pada *website* berdasarkan logo perusahaan.
- Membuat fitur navigasi pada halaman *footer website*.
- Menghilangkan konten *be spoke*.
- Menyatukan konten *factory facilities* dengan konten *about us*.
- Mengurangi penggunaan gambar berukuran besar dengan *shape* yang lebih ramping.
- Menambahkan konten alur kerja perusahaan pada *landing page*.
- Membuat elemen *button* yang seragam pada keseluruhan *website*.
- Memperbarui animasi *slider* pada *landing page*.

Prototype

Hasil tahap *prototype* yaitu hasil dari tiga proses pada

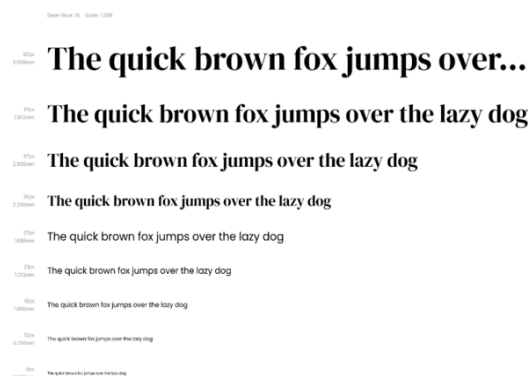
tahap ini.

- Pembuatan *style guideline*, dimulai dari penentuan warna berdasarkan tiga kelompok warna (primer, sekunder, netral). Warna yang dipilih adalah warna netral sesuai dengan logo perusahaan dengan modifikasi sehingga didapatlah warna primer dengan kode hex #E5DDBC. Warna primer diimplementasikan pada *background website*. Warna sekunder yang dipilih disesuaikan dengan warna primer sehingga penulis menggunakan warna sekunder dengan kode hex #E8B600. Warna sekunder ini diterapkan pada elemen *website* seperti *button*, *highlight navigation bar*, ikon, dan *heading text*. Penulis memilih warna dengan kode hex #1A1A1A dan #FFFFFF sebagai warna netral. Implementasi warna netral ini terletak pada *text*, *header*, dan *footer website*.



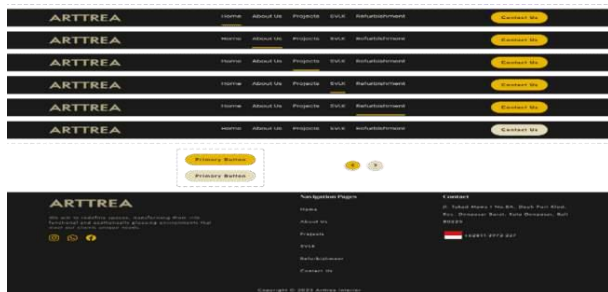
Gambar 4. Pemilihan Warna

Setelah penentuan warna, kemudian penentuan *font* selanjutnya dilakukan penentuan jenis *font* yang akan digunakan pada desain nantinya. Penulis memilih jenis *font DM Serif Display* sebagai *heading font* dan jenis *font Poppins* sebagai *paragraph font*. Penulis menggunakan *plugin typescales* pada *figma* untuk membantu dalam penentuan ukuran *font*.



Gambar 5. Pemilihan Font

Warna dan jenis *font* yang telah ditentukan kemudian dapat dilakukan pembuatan elemen *user interface website* seperti *header website*, *footer website*, dan *button*. Elemen *user interface website* yang menyesuaikan dengan warna dan jenis *font* yang telah ditentukan berguna agar memudahkan pengguna saat mengakses *website*.



Gambar 6. Elemen Guideline

- b) Pembuatan *sitemap* bertujuan sebagai struktur utama *website* sebelum proses *redesign*. Terdapat 6 halaman *website* yang merupakan hasil pembuatan *sitemap* berdasarkan pengumpulan ide yang didapat penulis pada tahap *ideate*. Keenam halaman *website* tersebut adalah *home page*, *about us page*, *projects page*, *SVLK page*, *refurbishment page*, dan *contact us page*. Pada *sitemap* juga dijelaskan konten-konten yang dimasukkan dalam halaman *website*. Konten-konten tersebut didasarkan pada hasil pengumpulan ide pada tahap *ideate*. Gambar 7 berikut merupakan hasil pembuatan *sitemap* dengan bantuan *tool whimsical*.
- c) *Redesign* dan komparasi desain awal & akhir sebagai proses akhir dalam tahap *prototype* untuk

mengamati dan membandingkan *user interface website* saat ini dengan hasil *redesign user interface website*. Terdapat 5 komparasi halaman *website* yaitu komparasi *landing page*, *about us page*, *projects page*, *refurbishment page*, *contact us page* dan satu *redesign SVLK page* sesuai hasil pembuatan *sitemap*. Kelima komparasi halaman *website* dapat dilihat pada bagian lampiran.

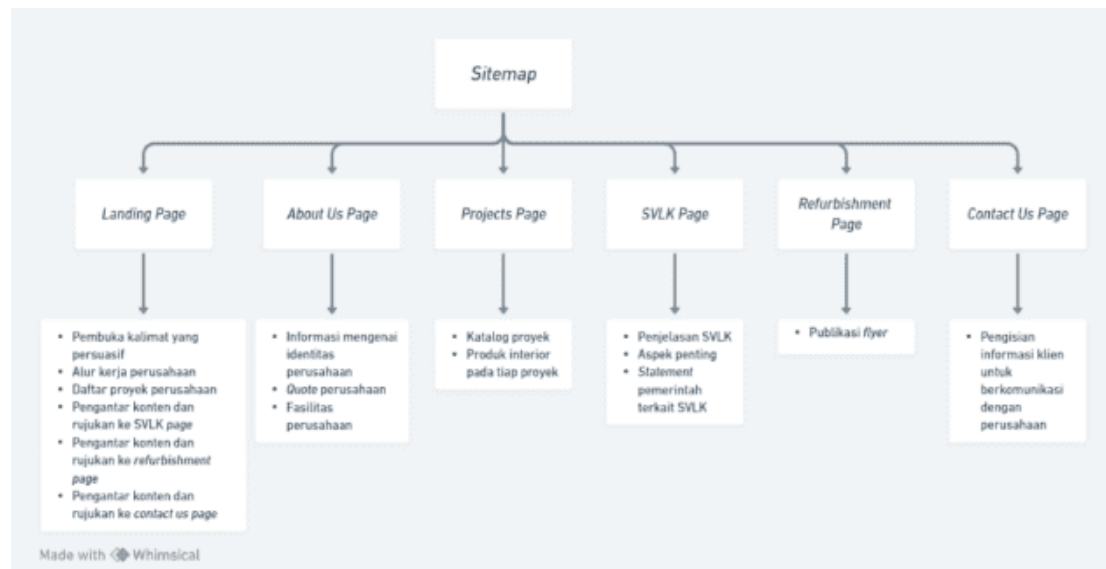
Komparasi *landing page* terdapat beberapa perubahan pada *layout design* seperti merubah tata letak konten pertama setelah *header*, mengganti konten kedua yang awalnya berisi konten mengenai identitas perusahaan menjadi konten alur kerja perusahaan, merubah tampilan konten mengenai daftar proyek dan informasi pengantar beserta *link* rujukannya. Keseluruhan konten pada *redesign landing page* juga memperhatikan konsistensi penggunaan warna dan elemen *button* yang sudah ditetapkan pada proses pembuatan *style guideline*.

Pada desain awal *about us page*, terlihat bahwa konten terdiri atas dua halaman, yakni *about us page* dan *factory facilities page*. Konten mengenai identitas perusahaan yang terdapat pada desain awal *landing page* dipindahkan ke *about us page* pada *redesign* sehingga penulis menyatukan kedua halaman pada desain awal tersebut dan merubah tata letak konten.

Redesign selanjutnya dilakukan pada *projects page*. Pada desain awal pengunjung *website* langsung dihadirkan pilihan spesifik mengenai proyek yang ingin dilihat melalui *header website*. *Redesign* pada *projects page* ini terdapat perubahan dimana pengunjung *website* mengakses halaman yang berisi seluruh proyek terlebih dahulu sebelum memilih proyek yang ingin dilihat. Perubahan tersebut bertujuan untuk menyesuaikan konten pada *projects page* yang berisi kumpulan proyek perusahaan dalam satu halaman *website*.

Redesign berikutnya merupakan penambahan halaman SVLK. Penambahan ini didasarkan pada hasil pengumpulan kebutuhan pengguna pada tahap *empathize* dimana pengguna ingin adanya konten tambahan pada *website* dan penulis memilih untuk menambahkan konten mengenai SVLK.

Proses *redesign* dilanjutkan pada *refurbishment page*. Desain awal pada *refurbishment page* hanya berisi konten mengenai *flyer* perusahaan. *Redesign* ini penulis menambahkan elemen setelah *header website* yang juga digunakan pada halaman lainnya.



Gambar 7. Sitemap



Gambar 8. SVLK Page

Redesign terakhir dilakukan pada *contact us page*. Elemen warna kolom pada desain awal terlihat tidak seragam dengan halaman *website* lainnya, oleh karena itu penulis melakukan *redesign* dengan memanfaatkan elemen warna yang sudah ditetapkan saat proses pembuatan *style guideline*.

KESIMPULAN

Observasi yang dilakukan melalui diskusi internal dan observasi langsung pada tahap *empathize* membuahkan DOI: <http://dx.doi.org/10.52759/inventory.v4i2.138>

hasil berupa kumpulan keinginan perusahaan untuk merubah tata letak, konten, dan elemen pada *website*. Selain observasi juga dilakukan *competitor analysis* pada tahap *empathize* yang hasilnya adalah konten mengenai SVLK, penggunaan kata yang persuasif, dan fitur navigasi pada *footer website* belum tersedia pada desain saat ini. Kumpulan informasi yang didapat pada tahap *empathize* dianalisis untuk mencari inti permasalahan. Inti permasalahan yang ditemukan pada tahap *define* menjadi acuan penulis untuk menentukan solusi berupa ide-ide atas permasalahan tersebut. Pendefinisian masalah pada tahap *define* adalah penghapusan *be spoke page*, penggunaan warna yang sesuai karakteristik perusahaan, penambahan animasi interaktif, dan perubahan seluruh elemen pada *website*. Pengumpulan ide dengan bantuan *tool whimsical* pada tahap *ideate* digunakan sebagai acuan penulis dalam membuat *prototype*. Hasil pengumpulan ide dengan teknik *brainstorming* ini adalah 9 ide yang dapat menjadi solusi permasalahan. Realisasi ide pada tahap *prototype* terdiri dari 3 proses, yakni proses pembuatan *style guideline*, proses *redesign*, dan komparasi desain saat ini dengan hasil *redesign*. Proses pembuatan *style guideline* meliputi *font*, warna, elemen *button*, *header* dan *footer website*. Hasil *redesign* dikomparasikan dengan desain saat ini untuk melihat perubahan yang dilakukan penulis.

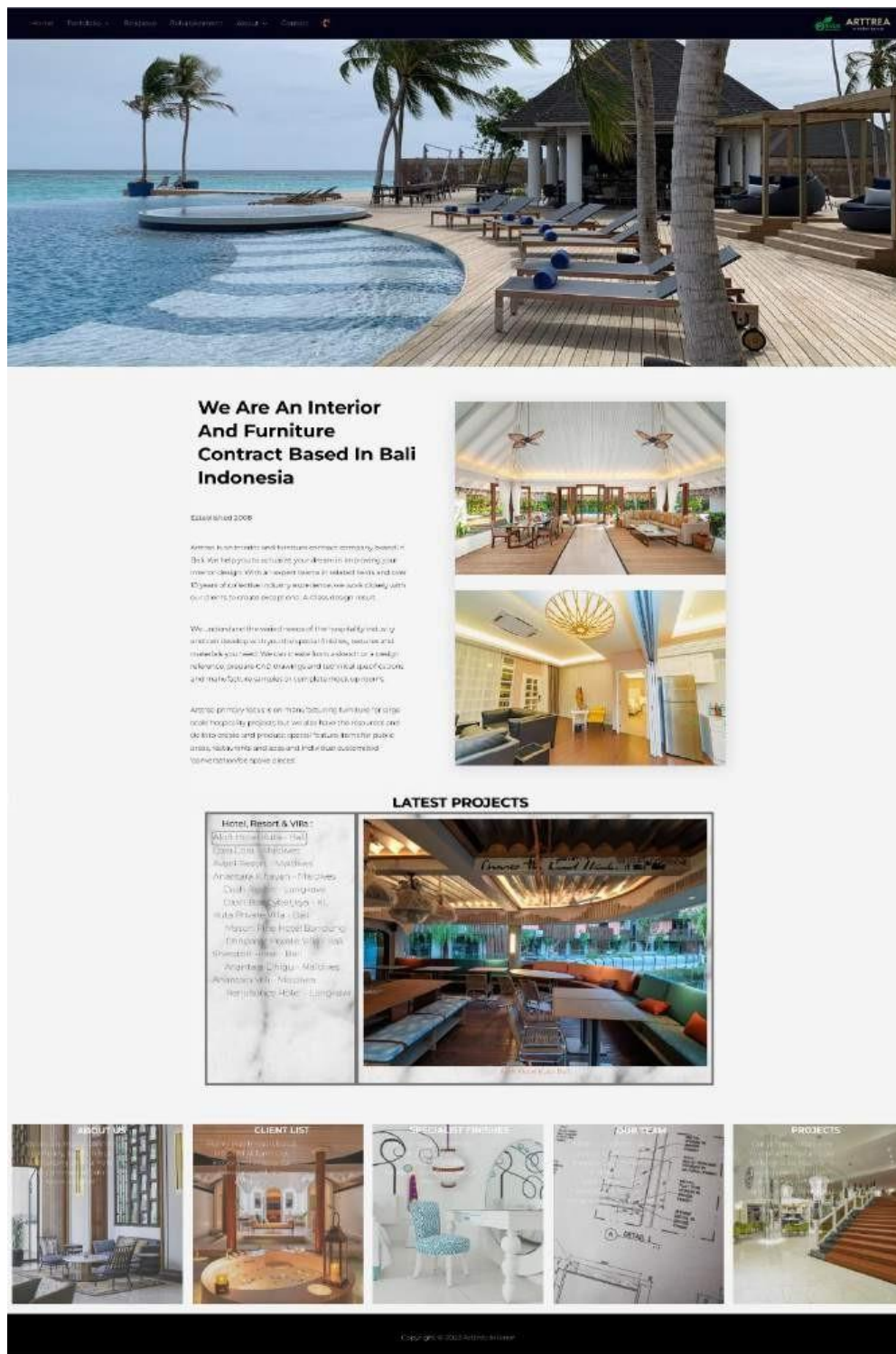
Penelitian ini berfokus pada *user interface website* saja sehingga tahap *test* dan *implement* yang berkaitan dengan *User Experience (UX)* tidak dianalisis. Pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan pengujian *user experience* terhadap hasil *redesign* pada laporan ini sehingga dapat dilakukan iterasi desain yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

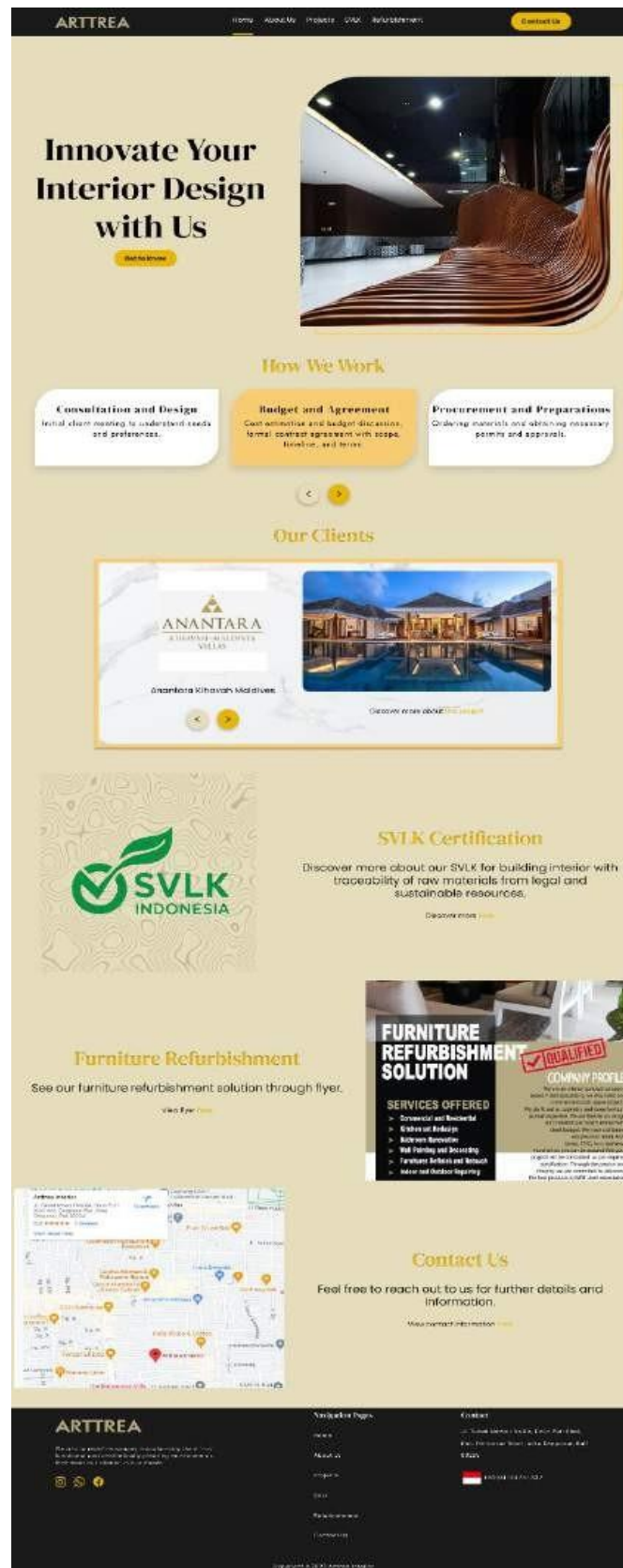
- [1] A. Kristanto, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Edisi Revisi., vol. 1. Yogyakarta: Gava Media, 2018.
- [2] E. F. Harahap, S. Adisuwiryo, and R. Fitriana, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Edisi Pertama. Jakarta: Wawasan Ilmu, 2022.
- [3] H. B. Bakti', *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS, dan JQuery*. Yogyakarta: Andi, 2015.
- [4] S. K. I. Putra, "Perancangan User Interface Website Sebagai Media Promosi Kirah Interior," Universitas Sahid Surakarta, Surakarta, 2021.
- [5] T. C. Bragi, "Analisis dan Perancangan User Interface dan Front-End Company Profile Website pada Klinik Pribadi Dokter Gigi," Universitas Dinamika, Surabaya, 2022.
- [6] A. A. Puji and V. Engraini, "Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design," *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, Jun. 2021, doi: 10.37859/coscitech.v2i1.2196.
- [7] R. A. Sari, "Cara Mengukur Keberhasilan Promosi Digital, Begini Indikatornya!," Mashmoshem Indonesia. Accessed: Aug. 23, 2023. [Online]. Available: https://mashmoshem.co.id/cara-mengukur-keberhasilan-promosi-digital/#Website_Engagement
- [8] W. Marta, "Redesign Website SMK SMTI Padang," *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, vol. 1, pp. 29–34, Dec. 2019, Accessed: Aug. 23, 2023. [Online]. DOI: <http://dx.doi.org/10.35134/judikatif.v131.1>
- [9] D. Kelley and T. Brown, "An Introduction to Design Thinking," *Institute of Design at Stanford*, 2018, doi: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>.
- [10] S. Nurrohmah and R. Andrian, "Mendesain Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 13, Mar. 2023, doi: 10.34010/jati.v13i1.
- [11] E. C. Shirvanadi, "Perancangan Ulang UI/UX Situs E- Learning Amikom Center dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)," Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2021.
- [12] K. Hasna, M. Defriani, and M. Hafid Totohendarto, "Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking," vol. 4, no. 1, 2023, doi: <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1072>.
- [13] R. Yulia, R. M. Candra, M. Irsyad, and T. Darmizal, "UI/UX Redesign of INHIL Dukcapil Application Using the Design Thinking Method," *Jurnal Infokum*, vol. 10, no. 5, pp. 481–488, 2020, [Online]. Available: <http://infor.seaninstitute.org/index.php/infokum/index>
- [14] F. Juansyah and Dwi Rosa Indah, "Application of Design Thinking Method in Redesigning the Ui/Ux of Simak (Academic Information System) of Sriwijaya University Based on a Mobile Platform," *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, vol. 8, no. 1, pp. 61–72, 2023, doi: 10.20527/jtiulm.v8i1.157.
- [15] S. Gibbons, "Design Thinking 101," Nielsen Norman Group. Accessed: Sep. 05, 2023. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>

LAMPIRAN

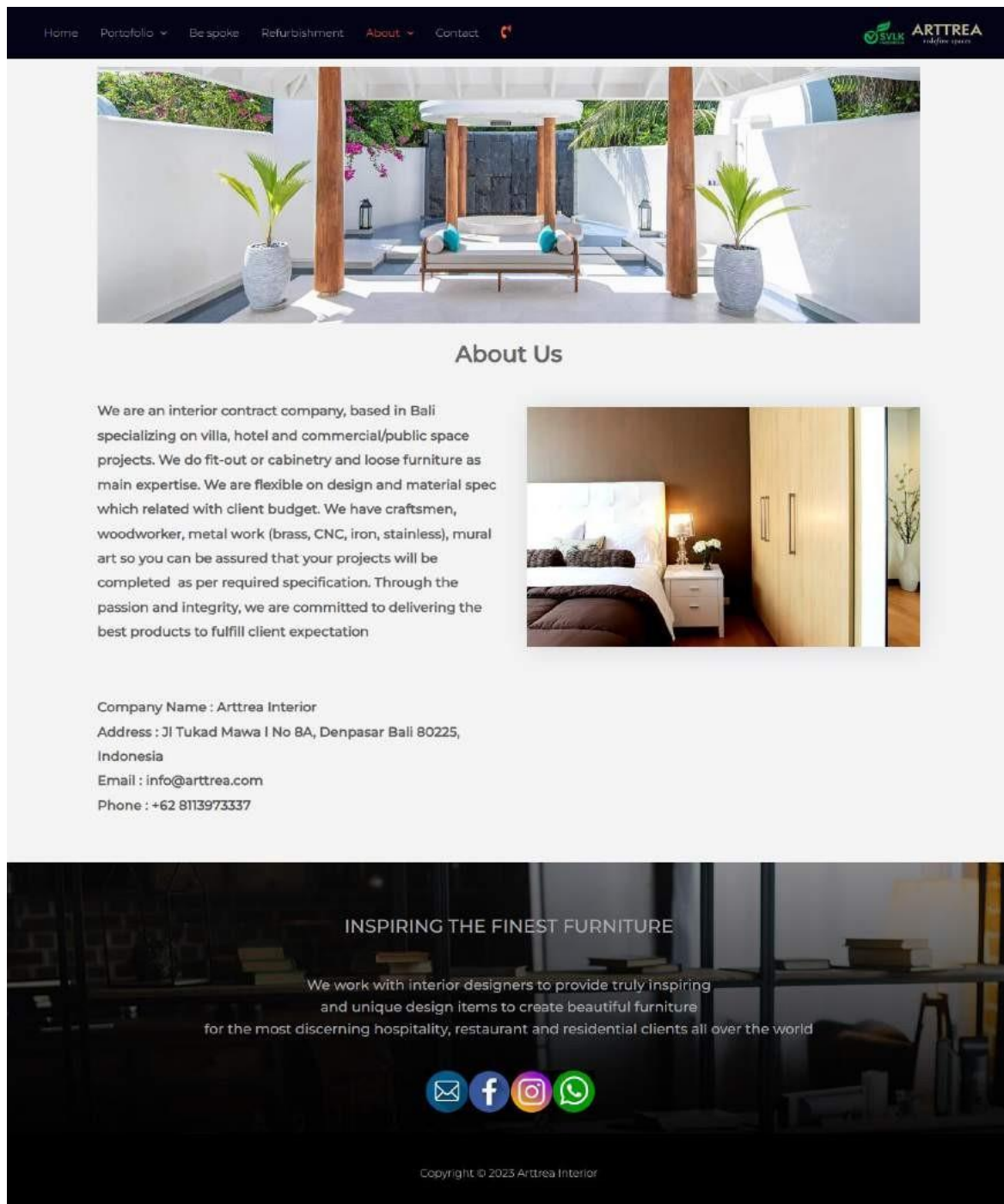
Lampiran ini berisi hasil *redesign* dan komparasi *landing page*, *about us page*, *projects page*, *refurbishment page*, dan *contact us page*.



Gambar 9. *Landing Page Before Redesign*
(Sumber: <https://arttrea.com/>)



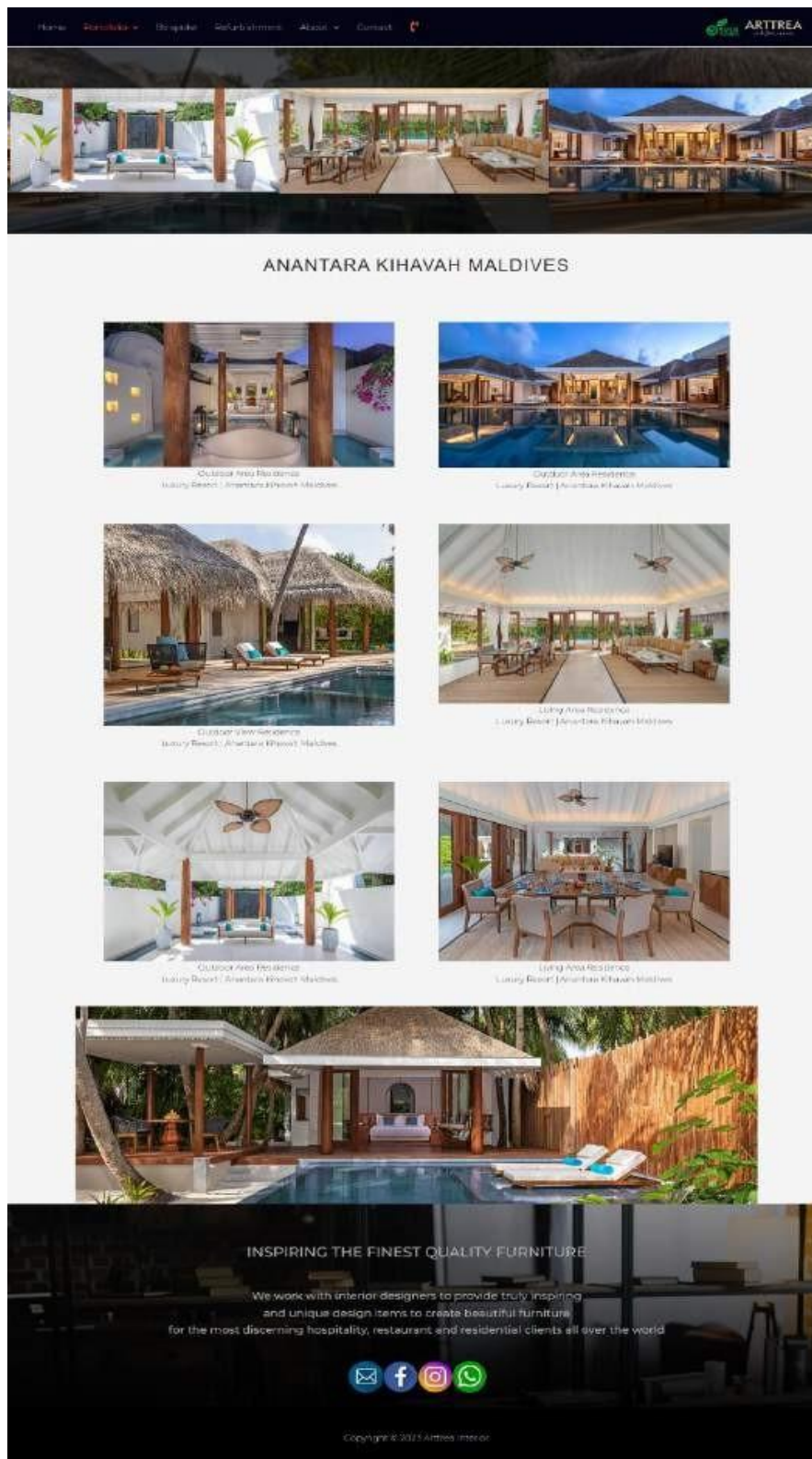
Gambar 10. Landing Page After Redesign



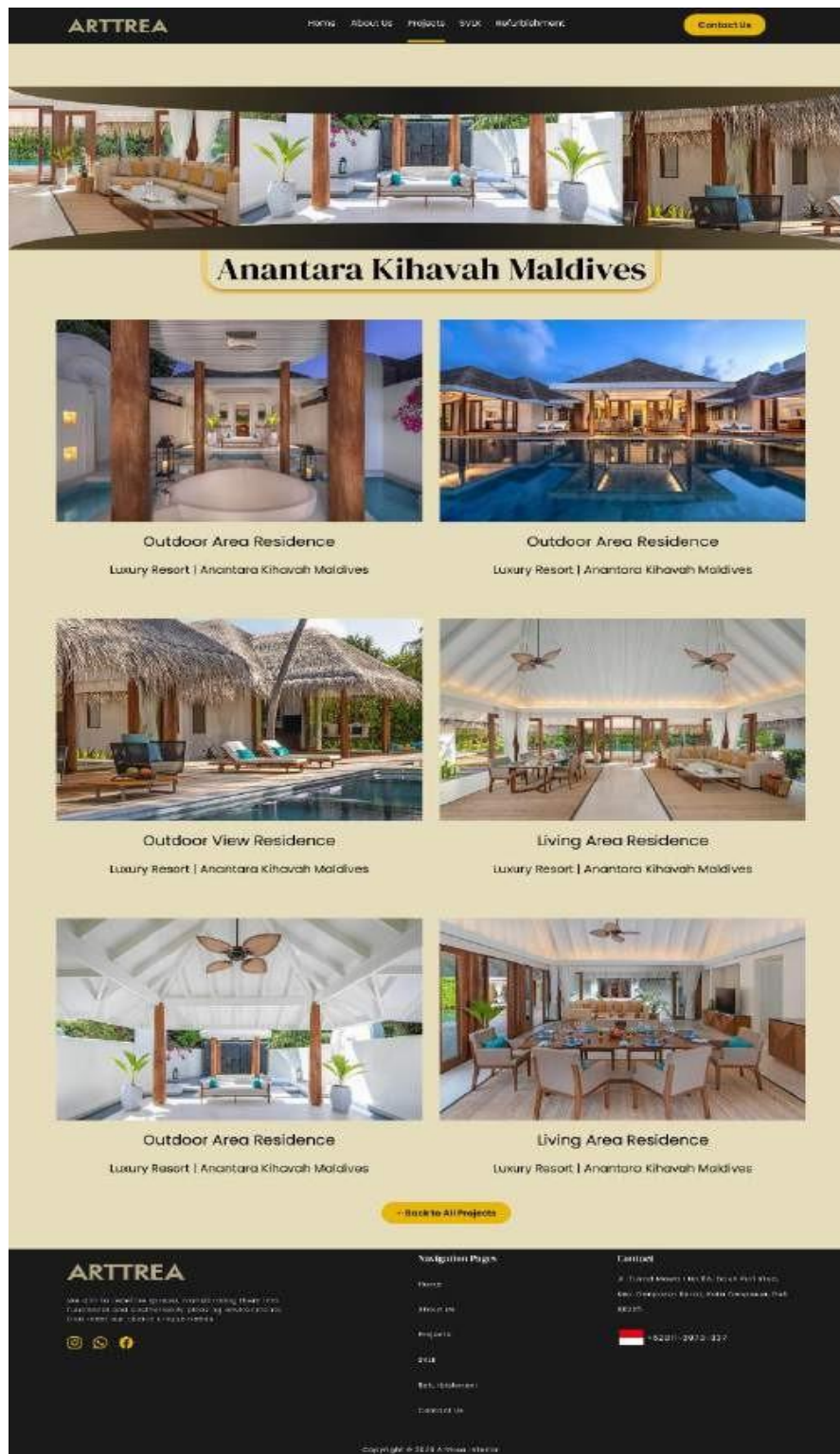
Gambar 11. *About Us Page Before Redesign*
(Sumber: https://arttree.com/?page_id=453)



Gambar 12. About Us Page After Redesign



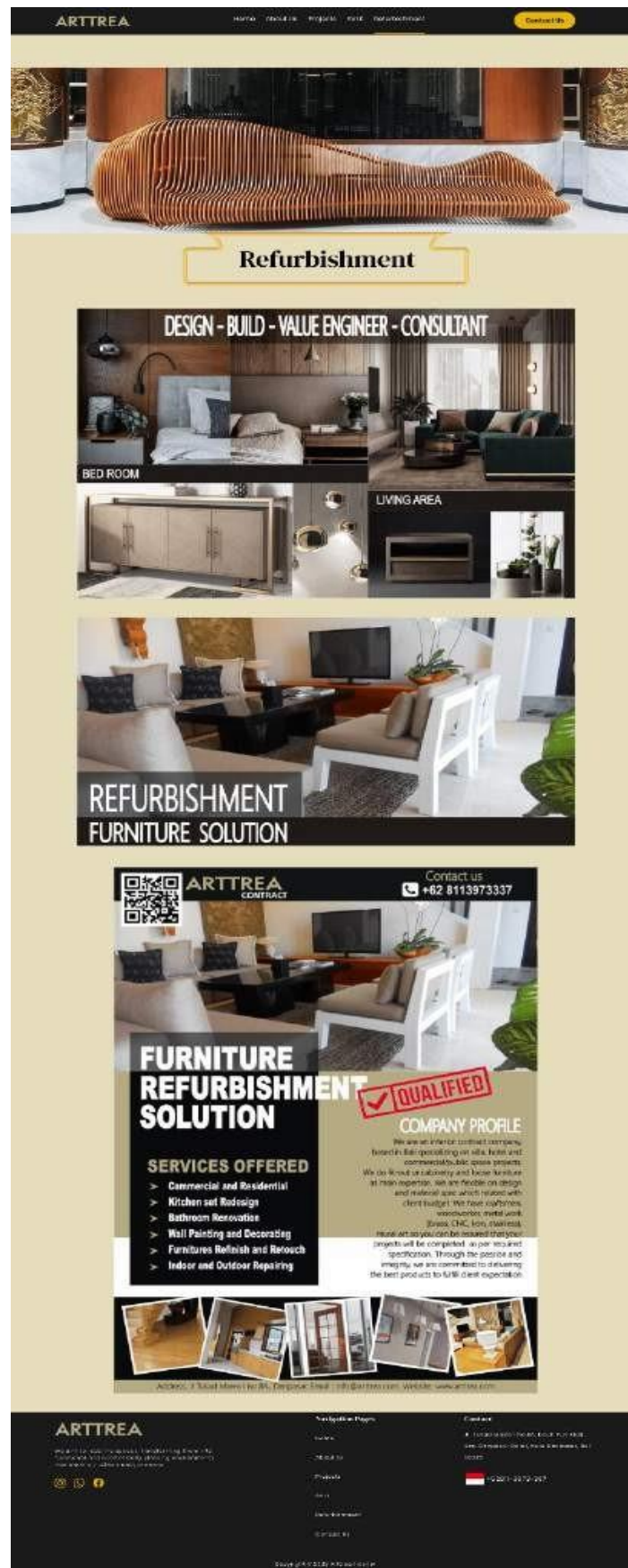
Gambar 13. *Projects Page Before Redesign*
(Sumber: https://arttree.com/?page_id=1437)



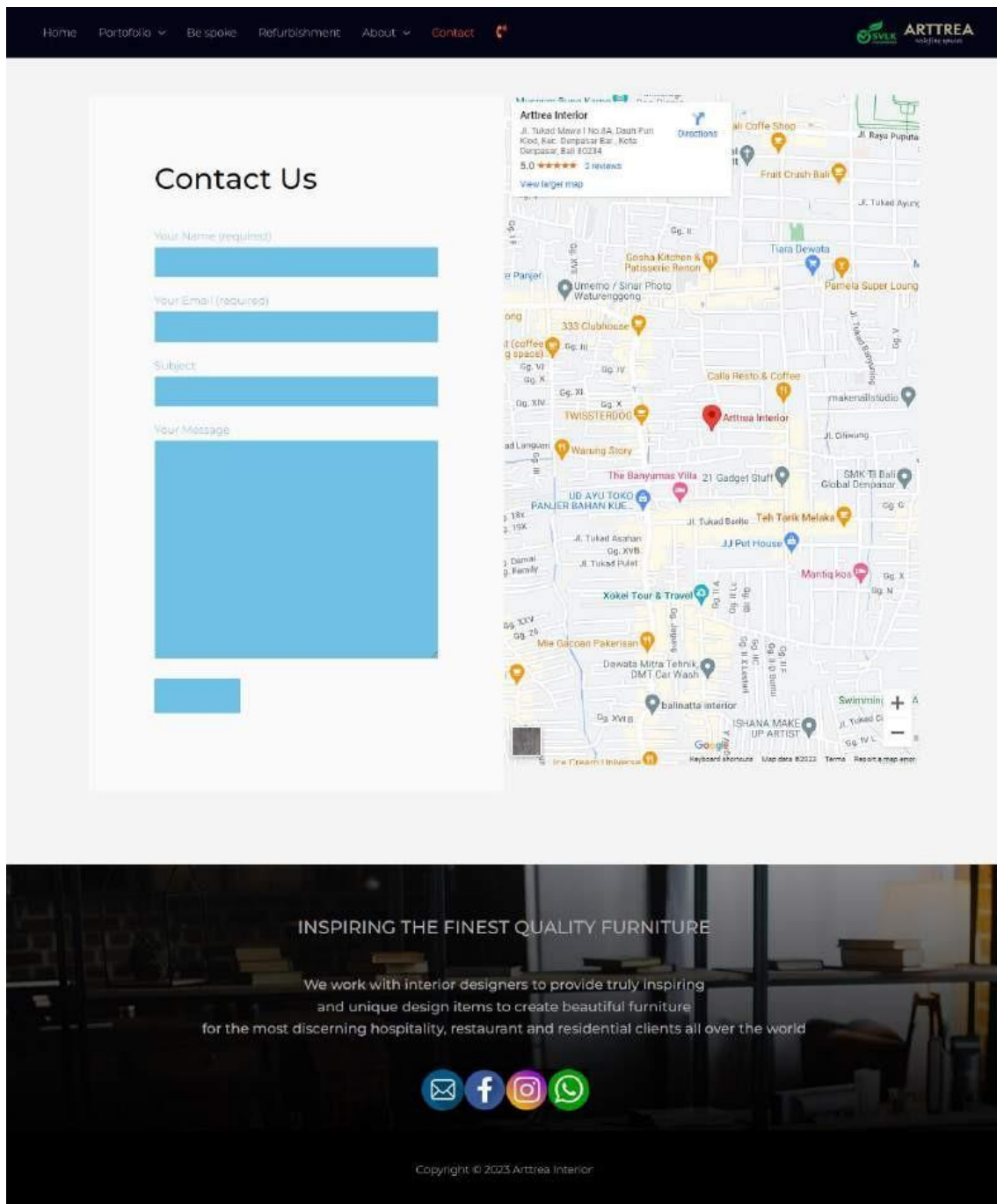
Gambar 14. Projects Page After Redesign



Gambar 15. *Refurbishment Page Before Redesign*
(Sumber: https://arttreea.com/?page_id=2583)



Gambar 16. Refurbishment Page After Redesign



Gambar 17. *Contact Us* Page Before Redesign
(Sumber: https://arttree.com/?page_id=454)

ARTTREA

[Home](#)
[About Us](#)
[Projects](#)
[SVLK](#)
[Refurbishment](#)

Contact Us

Contact Us

Name

Type your name..

Phone Number

Type your phone number..

Email

Type your email..

Address

Type your address..

City

Type your city..

Province

Type your province..

Postal

Type your postal..

Country

-SELECT-

Message

Type your message to us..

Submit

ARTTREA

We aim to redefine spaces, transforming them into functional and aesthetically pleasing environments that meet our clients' unique needs.

Navigation Pages

[Home](#)
[About Us](#)
[Projects](#)
[SVLK](#)
[Refurbishment](#)
[Contact Us](#)

Contact

Jl. Tukad Mawa I No.8A, Daun Puri Klad,
Kec. Denpasar Barat, Kota Denpasar, Bali
80225

+62611-3973-337

Copyright © 2023 Arttree Interior

Gambar 18. Contact Us Page After Redesign

104 Utami and Setyawan

DOI: <http://dx.doi.org/10.52759/inventory.v4i2.138>