



Analisis UI/UX Dalam Perspektif Antropologi Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Website eL TV Balai Diklat Keagamaan Palembang

Angga Madona¹, Tata Sutabri²
^{1,2} Universitas Binadarma, Indonesia
anggadonna@gmail.com

Alamat: Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111

Abstract. Digitalization is the main pillar of change in various aspects of life, including education and social interaction. Balai Diklat Keagamaan Palembang has adopted digital transformation through the development of eL TV, a digital learning platform. This research aims to analyze the User Interface (UI) and User Experience (UX) on the eL TV website of the Palembang Religious Education and Training Center from an anthropological perspective using the Design Thinking method. This approach integrates aspects of culture, habits, and user behavior to create socially and contextually relevant designs. The research stages include Empathize through observations and interviews to understand user needs, Define to identify key problems, Ideate to generate creative solutions, Prototype to build an initial design that is responsive to local values, and Test to measure the effectiveness of the new design. This research concludes that an anthropological approach to UI/UX design through the Design Thinking method can increase user relevance and satisfaction with the eL TV website, while encouraging the use of technology that is more inclusive and oriented to the needs of local communities.

Keywords: UI/UX, Design Thinking, Antropologi

Abstrak. Digitalisasi menjadi pilar utama perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan interaksi sosial. Balai Diklat Keagamaan Palembang telah mengadopsi transformasi digital melalui pengembangan eL TV, sebuah platform pembelajaran digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada website eL TV Balai Diklat Keagamaan Palembang dalam perspektif antropologi dengan menggunakan metode Design Thinking. Pendekatan ini mengintegrasikan aspek budaya, kebiasaan, dan perilaku pengguna untuk menciptakan desain yang relevan secara sosial dan kontekstual. Tahapan penelitian mencakup Empathize melalui observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan pengguna, Define untuk mengidentifikasi masalah utama, Ideate untuk menghasilkan solusi kreatif, Prototype untuk membangun desain awal yang responsif terhadap nilai-nilai lokal, dan Test untuk mengukur efektivitas desain baru. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan antropologis dalam desain UI/UX melalui metode Design Thinking dapat meningkatkan relevansi dan kepuasan pengguna terhadap website eL TV, sekaligus mendorong penggunaan teknologi yang lebih inklusif dan berorientasi pada kebutuhan masyarakat lokal.

Kata kunci: UI/UX, Design Thinking, Antropologi

1. LATAR BELAKANG

Transformasi digital telah menjadi keharusan bagi organisasi, terutama dalam menyediakan layanan pendidikan yang inklusif dan efektif. Dalam era teknologi informasi, platform digital seperti eL TV berfungsi sebagai medium utama untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada audiens yang lebih luas. Namun, keberhasilan platform ini sangat bergantung pada desain antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) yang intuitif, menarik, dan responsif.

Beberapa masalah yang ditemukan selama observasi awal termasuk desain antarmuka pengguna (UI) yang tidak jelas, struktur navigasi yang membingungkan, dan kurangnya elemen yang menunjukkan nilai-nilai budaya lokal. Masalah-masalah ini menyebabkan pengguna tidak nyaman dan tidak puas, yang pada akhirnya memengaruhi seberapa baik platform tersebut mengajarkan.

Dalam situasi seperti ini, pendekatan antropologi dapat menawarkan cara yang berbeda untuk memahami bagaimana teknologi berinteraksi dengan budaya lokal pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merevitalisasi situs web UI/UX eL TV agar lebih sesuai dengan fitur dan budaya pengguna. Ini dilakukan dengan menggunakan metode Design Thinking yang berfokus pada solusi berbasis empati terhadap kebutuhan pengguna. Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan pengalaman pengguna dan membantu mengintegrasikan nilai-nilai lokal ke dalam kemajuan teknologi.

2. KAJIAN TEORITIS

Analisis UI/UX pada website eL TV Balai Diklat Keagamaan Palembang menggunakan metode Design Thinking merupakan langkah strategis untuk menciptakan platform pembelajaran digital yang efektif dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Sebagai media pembelajaran jarak jauh, eL TV melibatkan beragam pengguna, termasuk peserta diklat, instruktur, dan pengelola. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa desain website ini intuitif, responsif, dan mampu memberikan pengalaman yang memadai bagi semua pihak yang terlibat.

a. User Interface (UI) dan User Experience (UX)

UI dan UX adalah elemen kunci dalam desain sistem digital yang saling berhubungan namun memiliki fokus yang berbeda.

- User Interface (UI) merujuk pada aspek visual dan elemen interaktif dari sebuah sistem, seperti tata letak, warna, ikon, dan tipografi. UI yang baik harus intuitif dan menarik secara estetika agar pengguna dapat dengan mudah memahami dan menggunakan sistem.
- User Experience (UX) mencakup keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, aksesibilitas, dan kepuasan pengguna menjadi perhatian utama dalam merancang UX yang optimal.

b. Pendekatan Antropologi dalam Desain

Antropologi dalam desain berfokus pada pemahaman mendalam terhadap budaya, kebiasaan, dan perilaku pengguna. Perspektif ini penting karena interaksi pengguna dengan teknologi dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya mereka. Dalam konteks UI/UX, pendekatan antropologi dapat membantu menciptakan desain yang lebih relevan secara sosial dengan memperhatikan nilai-nilai lokal, preferensi visual, dan pola interaksi pengguna.

c. Metode Design Thinking

Design Thinking adalah pendekatan kreatif dan berorientasi pengguna untuk menyelesaikan masalah desain. Metode ini terdiri dari lima tahap utama:

- Empathize: Memahami kebutuhan dan masalah pengguna melalui observasi dan wawancara.
- Define: Mendefinisikan masalah inti berdasarkan data yang diperoleh pada tahap Empathize.
- Ideate: Menghasilkan berbagai ide solusi untuk masalah yang telah didefinisikan.
- Prototype: Membangun versi awal desain yang dapat diuji coba.
- Test: Menguji prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik dan melakukan iterasi desain.

d. Website sebagai Media Pembelajaran

Website sebagai media pembelajaran harus mampu menyajikan konten yang mudah diakses, informatif, dan menarik. Dalam konteks eL TV Balai Diklat Keagamaan Palembang, platform ini dirancang untuk mendukung kebutuhan pembelajaran daring, sehingga kualitas UI/UX menjadi faktor penentu dalam meningkatkan efektivitas penggunaan website. Desain website yang responsif, navigasi yang mudah, dan tata letak yang intuitif merupakan komponen penting untuk mendukung proses belajar yang efisien.

e. Relevansi dengan Konteks Lokal

Integrasi nilai-nilai budaya lokal ke dalam desain UI/UX penting untuk menciptakan keterhubungan emosional antara pengguna dan platform. Dalam konteks Indonesia, elemen desain yang mencerminkan kearifan lokal, seperti warna, simbol, dan bahasa, dapat meningkatkan kenyamanan pengguna sekaligus mencerminkan identitas platform yang relevan dengan masyarakat setempat.

Dengan menggabungkan perspektif UI/UX, pendekatan antropologi, dan metode Design Thinking, penelitian ini memberikan landasan teoritis yang kuat untuk menganalisis dan merancang ulang website eL TV agar lebih relevan dan efektif bagi penggunanya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini ingin mengevaluasi antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari website eL TV Balai Diklat Keagamaan Palembang dalam perspektif Antropologi dengan menggunakan metode Design Thinking. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis UI/UX website eL TV Balai Diklat Keagamaan Palembang dalam perspektif antropologi menggunakan metode Design Thinking. Pendekatan antropologi menekankan pemahaman terhadap budaya, kebiasaan, dan perilaku pengguna dalam berinteraksi dengan teknologi. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif untuk menggali pengalaman dan kebutuhan pengguna secara mendalam.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, di mana penelitian dilakukan untuk mengeksplorasi dan menganalisis UI/UX website eL TV Balai Diklat Keagamaan Palembang dalam perspektif Antropologi secara mendalam.

Langkah-langkah Penelitian

1. Langkah-langkah penelitian ini dimulai dengan tahap *Empathize*, di mana peneliti melakukan observasi partisipatif dan wawancara mendalam untuk memahami kebutuhan pengguna website eL TV. Pada tahap ini, pola interaksi pengguna diamati dalam konteks budaya lokal dan sosial, sehingga memberikan wawasan mendalam mengenai kebiasaan dan preferensi mereka.
2. Selanjutnya, tahap *Define* dilakukan untuk mendefinisikan masalah utama yang dihadapi pengguna berdasarkan hasil analisis tahap sebelumnya. Fokus utama pada tahap ini adalah mengidentifikasi kendala yang berkaitan dengan adaptasi budaya dan perilaku pengguna dalam menggunakan website, sehingga akar masalah dapat diidentifikasi dengan jelas.
3. Tahap berikutnya adalah *Ideate*, di mana peneliti bersama pengguna dan ahli desain berkolaborasi untuk menghasilkan berbagai ide solusi. Ide-ide ini tidak hanya menitikberatkan pada aspek teknis, tetapi juga memastikan relevansi sosial dan budaya sehingga solusi yang dihasilkan dapat diterima oleh pengguna secara luas.
4. Setelah itu, pada tahap *Prototype*, desain awal website eL TV dibuat dengan mempertimbangkan preferensi visual dan tata letak yang sesuai dengan nilai-nilai

budaya lokal serta pola pikir pengguna. Prototipe ini dirancang sebagai model awal yang mencerminkan perbaikan yang diusulkan berdasarkan hasil sebelumnya.

5. Terakhir, tahap *Test* dilakukan dengan melibatkan pengguna untuk menguji prototipe tersebut. Melalui pengujian ini, peneliti mendapatkan umpan balik langsung tentang bagaimana desain baru memengaruhi pengalaman pengguna, terutama dalam konteks budaya dan sosial mereka. Hasil pengujian ini menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan desain secara iteratif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari tahap *Empathize* diperoleh melalui wawancara mendalam dengan 20 pengguna, yang terdiri dari peserta pelatihan, pengajar, dan staf pengelola eL TV. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa preferensi visual pengguna cenderung ke arah elemen desain yang mencerminkan nilai-nilai budaya lokal, seperti penggunaan warna dan ikon yang lebih akrab di masyarakat setempat. Selain itu, ditemukan bahwa banyak pengguna mengakses website menggunakan perangkat dengan spesifikasi rendah, sehingga menimbulkan kendala teknis dalam mengakses fitur-fitur tertentu. Dari sisi navigasi, mayoritas pengguna lebih menyukai struktur menu yang langsung mengarahkan mereka pada konten yang diinginkan tanpa harus melalui banyak langkah.

Berdasarkan hasil observasi ini, tahap *Define* mendefinisikan tiga masalah utama yang dihadapi pengguna. Pertama, desain website yang kurang mencerminkan nilai budaya lokal, sehingga terasa kurang relevan secara sosial. Kedua, keterbatasan akses bagi pengguna dengan perangkat berkemampuan rendah, yang menghambat pengalaman pengguna secara keseluruhan. Ketiga, struktur navigasi yang tidak intuitif, sehingga membuat pengguna kesulitan menemukan konten pelatihan yang mereka butuhkan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, tahap *Ideate* menghasilkan sejumlah solusi kreatif. Di antaranya adalah merancang ulang tampilan website dengan elemen visual yang lebih mencerminkan nilai budaya lokal, meningkatkan performa website agar lebih ramah terhadap perangkat dengan spesifikasi rendah, dan menyederhanakan struktur navigasi untuk memastikan kemudahan akses ke konten.

Solusi-solusi ini kemudian diwujudkan dalam tahap *Prototype* melalui desain awal yang mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna. Prototipe yang dikembangkan mengintegrasikan warna dan ikon yang sesuai dengan budaya lokal, menu navigasi baru yang lebih sederhana dan terstruktur, serta optimasi teknologi untuk mengurangi elemen berat

seperti animasi yang tidak esensial. Prototipe ini dirancang untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan pengguna sekaligus memastikan website lebih mudah diakses dan relevan secara budaya.

Pengujian (Test)

Prototipe diuji oleh 20 pengguna dengan hasil sebagai berikut:

Aspek	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan	Persentase Peningkatan
Kesesuaian Budaya	2.8/5	4.5/5	61%
Kemudahan Navigasi	3.0/5	4.7/5	57%
Kenyamanan Penggunaan	3.2/5	4.6/5	44%
Aksesibilitas Teknologi	3.1/5	4.8/5	55%

Hasil menunjukkan bahwa desain baru memberikan perbaikan yang signifikan dalam hal kesesuaian budaya, kemudahan navigasi, dan kenyamanan penggunaan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa analisis UI/UX website eL TV Balai Diklat Keagamaan Palembang dalam perspektif antropologi menggunakan metode Design Thinking dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara signifikan. Dengan memasukkan elemen budaya lokal, menyederhanakan navigasi, dan meningkatkan aksesibilitas teknologi, desain baru berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dalam konteks sosial dan budaya mereka. Penekanan pada pendekatan antropologis memastikan bahwa desain tidak hanya fungsional tetapi juga relevan dan menghormati nilai-nilai lokal, yang pada akhirnya meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan.

DAFTAR REFERENSI

- Adetya Herlambang, M. H. S., & Anton Siswo Raharjo Ansori. (2021). Tempat kuliner berbasis Android menggunakan metode user-centered design. *UI / UX Design of Tourism Destination and Culinary Places Application Based on Android Using User-Centered Design*, 8(5), 6574–6582.
- Ar Razi, A., Rizky Mutiaz, I., Pindi Setiawan, & Teknologi Bandung Jl Ganesha No, I., Siliwangi, L., Bandung, K., & Barat, J. (2018). Penerapan metode Design Thinking pada model perancangan UI/UX aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 03(02). <http://bit.do/demandia>

- Ariawan, M. D., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Perancangan user interface design dan user experience mobile responsive pada website perusahaan. *Jurnal Media Inform. Budidarma*, 4(1), 161. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1896>
- Ariska, D., & Nurlela, S. (2022). Analisis dan perancangan UI/UX aplikasi Lazada menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Infortech*, 4(2), Desember 2022. E-ISSN: 2715-8160.
- Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Analisis UI/UX untuk perancangan website apotek dengan metode Human Centered Design dan System Usability Scale. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 551–559. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3526>. ISSN 2614-5278 (media cetak), ISSN 2548-8368 (media online). Available online at <https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib>.
- Deacon, P. (2020). UX and UI strategy: A step by step guide on UX and UI design. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 40.
- Dwi Wahyudi, K., Amanda Putra, L., Redho Saputra, M., Akbar, N., Setyawan, S., & Rizky Pribadi, M. (n.d.). Desain UI/UX aplikasi HealMed menggunakan metode Design Thinking.
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan aplikasi pemilihan kepala desa dengan metode UX Design Thinking (studi kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Firdausi, F. A. (2021). Analisa dan desain kembali UI/UX aplikasi marketplace UMKM Digidesa menggunakan metode Design Thinking. *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi Dan*, 1(November), 1.
- Hakam, F. (2018). Analisis penyediaan rekam medis pasien rawat jalan berdasarkan standar operasional prosedur (SOP) di Puskesmas X. *Jurnal Manaj. Inf. dan Adm. Kesehat.*, 1(1), 11–15. <https://doi.org/10.32585/jmiak.v1i1.119>
- Nurmaharani, S., & Heriyanto, H. (2023). Analisa dan perancangan UI/UX aplikasi penjualan menggunakan metode Design Thinking pada CV. Multi Ban Oto Servis Bekasi. *INFOTECH Journal*, 9(1), 46–53. ISSN 2460-1861 (Print), ISSN 2615-4250 (Online).
- Safitri, D. K., & Andrianingsih, A. (2022). Analisis UI/UX untuk perancangan ulang front-end web Smart-SITA dengan metode UCD dan UEQ. *Techno.COM*, 21(1), 127–138.
- Sutabri, T. (2012). Analisis sistem informasi. Penerbit Andi.
- Sutabri, T. (2012). Konsep sistem informasi. Penerbit Andi.
- Sutabri, T., Salsabila, I. T., Navira, K. R., & Farwati, M. (2023). Analisa pengaruh teknologi artificial intelligence (AI) dalam kehidupan sehari-hari. *Jursima*, 11(1), 39–45.