

## IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN UI/UX PADA TAMPILAN WEBSITE DAN MOBILE

**Ilham Takbir Al Azhiim**

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur  
Correspondensi author email: 22082010092@student.upnjatim.ac.id

**Vera Rizki Yuniar**

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur  
Email: 22082010184@student.upnjatim.ac.id

### **Abstract**

*This study discusses the implementation of the Design Thinking method in UI/UX design in two digital product contexts, namely information system websites and mobile applications. The focus of the research is directed at the use of Design Thinking as a human-centered design framework, rather than on testing instruments or detailed feature discussions. This study uses a mapping of the design process of the main Design Thinking activities, namely understanding users, formulating problems, developing solution ideas, creating prototypes, and making design improvements based on feedback. The results of the discussion show that Design Thinking provides a systematic yet flexible workflow in translating user problems into UI/UX designs. In the website context, this method emphasizes information architecture, navigation hierarchy, and workflow organization. In the mobile context, this method emphasizes concise interaction flows, visual clarity, and simplicity of use. Thus, Design Thinking can be applied adaptively in website and mobile UI/UX design.*

**Keywords:** Design Thinking, Mobile, Prototype, UI/UX, Website

### **Abstrak**

Penelitian ini membahas implementasi metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX pada dua konteks produk digital, yaitu website sistem informasi dan aplikasi mobile. Fokus penelitian diarahkan pada penggunaan Design Thinking sebagai kerangka perancangan yang berpusat pada manusia, bukan pada instrumen pengujian atau pembahasan fitur secara rinci. Penelitian ini menggunakan pemetaan proses perancangan aktivitas utama Design Thinking, yaitu memahami pengguna, merumuskan masalah, mengembangkan ide solusi, menyusun prototype, serta melakukan penyempurnaan rancangan berdasarkan umpan balik. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa Design Thinking memberikan alur kerja yang sistematis tetapi tetap fleksibel dalam menerjemahkan masalah pengguna menjadi desain UI/UX. Pada konteks website, metode ini lebih menekankan arsitektur informasi, hierarki navigasi, dan pengorganisasian alur kerja. Pada konteks mobile, metode ini lebih menekankan alur interaksi yang ringkas, kejelasan visual, dan kesederhanaan penggunaan.

Dengan demikian, Design Thinking dapat diterapkan secara adaptif pada perancangan UI/UX website maupun mobile.

**Kata Kunci** : Aplikasi Mobile, Design Thinking, Prototype, UI/UX, Website

## **PENDAHULUAN**

Transformasi digital mendorong berbagai organisasi dan layanan untuk menghadirkan produk berbasis website maupun mobile. Perubahan ini tidak hanya berkaitan dengan keberadaan sistem digital, tetapi juga kualitas interaksi yang dirasakan pengguna ketika mengakses sistem tersebut. Pada konteks produk digital, antarmuka dan pengalaman pengguna menjadi bagian penting karena menentukan bagaimana informasi dipahami, bagaimana alur kerja diselesaikan, serta bagaimana pengguna menilai kemudahan suatu layanan. (Alao, O. D., dkk. 2022)

User Interface (UI) berhubungan dengan tampilan visual yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem, sedangkan User Experience (UX) berkaitan dengan keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna selama menggunakan produk digital. Rancangan UI/UX yang kurang tepat dapat membuat sistem sulit dipahami meskipun fitur yang disediakan telah lengkap. Oleh karena itu, perancangan UI/UX membutuhkan metode yang tidak hanya berfokus pada tampilan akhir, tetapi juga pada proses memahami kebutuhan dan masalah pengguna sejak tahap awal. (Darmawan, I., dkk. 2022)

Design Thinking merupakan salah satu metode yang banyak digunakan dalam perancangan UI/UX karena berorientasi pada manusia. Brown (2008) menjelaskan bahwa Design Thinking memadukan pemikiran kreatif dan analitis untuk menghasilkan inovasi yang berpusat pada kebutuhan manusia. Dalam praktik desain produk digital, metode ini umumnya dilakukan melalui aktivitas memahami pengguna, merumuskan masalah, mengembangkan gagasan, membuat prototype, serta menyempurnakan solusi berdasarkan umpan balik. Alur tersebut membuat proses desain tidak langsung melompat pada tampilan visual, tetapi dimulai dari pemahaman terhadap konteks penggunaan. (Preasetio N.W., dkk. 2023)

Penerapan Design Thinking dapat ditemukan pada berbagai bentuk produk digital, baik website maupun aplikasi mobile. Website umumnya memiliki ruang tampilan yang lebih luas dan sering digunakan untuk pengelolaan informasi yang kompleks. Sebaliknya, aplikasi mobile memiliki keterbatasan ruang layar sehingga membutuhkan alur interaksi yang lebih ringkas, visual yang jelas, dan navigasi yang sederhana. Perbedaan karakteristik tersebut membuat penerapan Design Thinking pada website dan mobile menarik untuk dibandingkan dari sisi proses perancangannya.

Dengan fokus tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Design Thinking dalam perancangan UI/UX website dan mobile, serta menunjukkan perbedaan penekanan metode pada masing-masing platform. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bahwa Design Thinking bukan sekadar urutan

tahapan, tetapi kerangka berpikir yang dapat disesuaikan dengan karakteristik produk digital yang dirancang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian terapan dalam bidang perancangan UI/UX dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian terapan dipilih karena fokus kajian diarahkan pada penggunaan metode Design Thinking dalam proses perancangan produk digital. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menjelaskan proses, desain, dan pola penerapan metode.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur. Studi literatur digunakan untuk memperkuat pemahaman mengenai konsep Design Thinking, UI/UX, serta penerapan metode tersebut pada produk digital berbasis website dan mobile.

Analisis data dilakukan secara deskriptif-komparatif. Pertama, tahapan perancangan menggunakan website dan mobile dipetakan ke dalam kerangka Design Thinking. Kedua, hasil pemetaan dibandingkan untuk menemukan persamaan dan perbedaan penekanan metode pada website dan mobile. Ketiga, hasil perbandingan disusun dalam bentuk pembahasan naratif agar fokus kajian tetap berada pada implementasi metode, bukan pada kedalaman fitur atau instrumen pengujian. Dengan demikian, penelitian ini menempatkan Design Thinking sebagai objek utama pembahasan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Implementasi Design Thinking pada Perancangan UI/UX**

Hasil telaah menunjukkan bahwa Design Thinking berperan sebagai kerangka kerja utama yang mengarahkan proses perancangan UI/UX secara bertahap. Pada kedua macam tampilan yakni website dan mobile, metode ini digunakan untuk memastikan bahwa rancangan tidak hanya dibuat berdasarkan asumsi desainer, tetapi berangkat dari pemahaman terhadap konteks dan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, Design Thinking membantu menjembatani masalah pengguna dengan solusi visual yang lebih terstruktur.

Tahap awal dalam Design Thinking adalah empathize. Pada tahap ini, proses perancangan diarahkan untuk memahami kondisi pengguna, aktivitas yang dilakukan, kendala yang dialami, serta harapan terhadap produk digital. Dalam konteks website, tahap empati lebih menekankan pemahaman terhadap alur kerja dan kebutuhan informasi yang akan ditampilkan dalam sistem. Dalam konteks mobile, tahap empati lebih menekankan pemahaman terhadap pengalaman personal pengguna, pola interaksi cepat, dan kebutuhan tampilan yang mudah dipahami melalui layar kecil.

Setelah kebutuhan pengguna dipahami, tahap define digunakan untuk merumuskan inti permasalahan. Tahap ini penting karena Design Thinking tidak langsung mendorong perancang untuk membuat tampilan, tetapi mengharuskan

adanya penyaringan masalah terlebih dahulu. Pada website, masalah yang didefinisikan cenderung berkaitan dengan struktur informasi, keterhubungan menu, dan kejelasan alur kerja. Pada mobile, masalah yang didefinisikan lebih berhubungan dengan kesederhanaan alur, keterbacaan informasi, dan kemudahan pengguna memahami hasil interaksi.

Tahap ideate menjadi ruang eksplorasi gagasan. Pada tahap ini, hasil define diterjemahkan menjadi alternatif solusi berupa susunan menu, alur halaman, fitur utama, dan pola interaksi. Dalam website, ideasi banyak menghasilkan rancangan arsitektur informasi dan alur navigasi karena halaman yang dirancang perlu menampung informasi yang lebih kompleks. Dalam mobile, ideasi lebih menekankan urutan layar, prioritas konten, serta bentuk penyajian visual yang ringkas agar pengguna tidak terbebani oleh terlalu banyak informasi dalam satu layar.

Tabel 1. Pemetaan Implementasi Design Thinking pada Website dan Mobile

No.	Tahapan Design Thinking	Penerapan pada Website	Penerapan pada Mobile
1.	Empathize	Menggali konteks kerja, kebutuhan informasi, dan alur penggunaan website.	Menggali konteks penggunaan, kebutuhan visual, dan pola interaksi pada aplikasi mobile.
2.	Define	Merumuskan masalah desain terkait struktur informasi dan keterhubungan menu.	Merumuskan masalah desain terkait alur singkat, keterbacaan, dan kejelasan visual.
3.	Ideate	Mengembangkan ide berupa information architecture, wireframe, dan wireflow.	Mengembangkan ide berupa user flow, moodboard, prioritas konten, dan susunan layar.
4.	Prototype	Mewujudkan ide menjadi mockup dan prototype website yang merepresentasikan struktur halaman.	Mewujudkan ide menjadi mockup dan prototype mobile yang merepresentasikan alur layar.
5.	Test	Menyempurnakan struktur, navigasi, dan tampilan berdasarkan masukan.	Menyempurnakan tampilan, alur interaksi, dan visual berdasarkan masukan.

Tahap prototype digunakan untuk memvisualisasikan solusi yang telah dirumuskan pada tahap ideate. Prototype menjadi representasi awal dari rancangan UI/UX sehingga ide desain dapat dilihat, didiskusikan, dan diperbaiki sebelum dikembangkan menjadi produk akhir. Pada website, prototype cenderung menampilkan struktur halaman yang lebih luas, dashboard, menu, dan komponen navigasi. Pada

mobile, prototype menampilkan alur layar yang lebih berurutan, elemen visual yang menonjol, serta interaksi yang dirancang agar mudah dilakukan melalui perangkat genggam.

Dalam kerangka Design Thinking, penyempurnaan rancangan dilakukan melalui proses umpan balik dan iterasi. Pada artikel ini, pembahasan tidak menekankan metode pengujian tertentu, melainkan fungsi umpan balik sebagai bagian dari siklus desain. Umpan balik membantu perancang menilai apakah alur, susunan informasi, dan tampilan yang dibuat telah sesuai dengan masalah yang didefinisikan sebelumnya. Dengan cara ini, Design Thinking mendorong proses perbaikan berkelanjutan tanpa harus membatasi rancangan pada satu versi awal.

## **2. Perbandingan Penekanan Metode pada Website dan Mobile**

Perbandingan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa perbedaan antara website dan mobile tidak terletak pada urutan metode, tetapi pada penekanan setiap tahap. Design Thinking tetap dimulai dari upaya memahami pengguna, dilanjutkan dengan perumusan masalah, pengembangan ide, pembuatan prototype, dan penyempurnaan rancangan. Namun, bentuk keputusan desain yang muncul pada setiap tahap menyesuaikan karakteristik platform yang dirancang.

Pada perancangan website, Design Thinking lebih banyak diarahkan untuk menyusun keteraturan informasi. Website memiliki ruang visual yang lebih luas, tetapi juga berpotensi memuat banyak menu, data, dan alur kerja. Oleh karena itu, proses empathize dan define perlu menghasilkan pemahaman yang kuat mengenai struktur aktivitas pengguna. Hasil pemahaman tersebut kemudian diterjemahkan pada tahap ideate menjadi information architecture, wireframe, dan wireflow yang membantu pengguna menemukan informasi serta menyelesaikan tugas secara runtut.

Pada perancangan aplikasi mobile, Design Thinking lebih banyak diarahkan pada penyederhanaan pengalaman. Keterbatasan ukuran layar membuat setiap elemen yang ditampilkan perlu diprioritaskan. Oleh karena itu, tahap ideate dan prototype pada mobile menekankan alur layar yang singkat, visual yang mudah dibaca, serta interaksi yang tidak membebani pengguna. Dalam hal ini, Design Thinking membantu perancang memilih informasi yang paling penting untuk ditampilkan terlebih dahulu.

Persamaan utama kedua tampilan adalah penggunaan Design Thinking sebagai metode yang mencegah proses desain berjalan terlalu cepat menuju tampilan akhir. Setiap rancangan harus melalui pemahaman kebutuhan, perumusan masalah, eksplorasi ide, dan visualisasi solusi. Dengan proses tersebut, rancangan UI/UX menjadi lebih terarah karena setiap elemen antarmuka dapat dikaitkan kembali dengan masalah pengguna yang telah ditemukan pada tahap awal.

Perbedaan platform juga menunjukkan bahwa Design Thinking bersifat fleksibel. Metode ini tidak memaksakan keluaran yang sama untuk setiap produk digital. Pada website, keluaran yang lebih dominan adalah struktur informasi, navigasi, dan

pengelompokan halaman. Pada mobile, keluaran yang lebih dominan adalah alur interaksi, prioritas konten, dan konsistensi visual. Fleksibilitas ini membuat Design Thinking relevan digunakan pada berbagai konteks UI/UX selama prosesnya tetap berpusat pada pengguna.

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa penerapan Design Thinking pada UI/UX website dan mobile tidak perlu dipahami sebagai perbandingan fitur atau instrumen evaluasi. Fokus utamanya adalah bagaimana metode tersebut membantu perancang bergerak dari pemahaman masalah menuju solusi desain yang dapat divisualisasikan. Hal ini sejalan dengan karakter Design Thinking sebagai pendekatan iteratif, kolaboratif, dan human-centered.

### **3. Implikasi terhadap Perancangan UI/UX**

Implementasi Design Thinking pada dua konteks platform memberikan beberapa implikasi bagi proses perancangan UI/UX. Pertama, tahap empati tidak dapat diabaikan karena menjadi dasar untuk menentukan arah desain. Tanpa pemahaman terhadap konteks penggunaan, rancangan website dapat menjadi terlalu kompleks dan rancangan mobile dapat menjadi terlalu padat. Kedua, tahap define membantu mempersempit ruang masalah sehingga perancang tidak hanya menambah elemen visual, tetapi menyusun solusi berdasarkan prioritas kebutuhan.

Ketiga, tahap ideate menunjukkan pentingnya eksplorasi alternatif sebelum prototype dibuat. Ideasi memungkinkan perancang menyusun beberapa kemungkinan alur dan struktur sebelum memilih rancangan yang paling sesuai. Keempat, tahap prototype membantu mengubah gagasan abstrak menjadi tampilan yang dapat dikomunikasikan kepada pihak terkait. Prototype juga memudahkan proses diskusi karena setiap solusi dapat dilihat secara konkret, bukan hanya dijelaskan dalam bentuk teks.

Secara keseluruhan, Design Thinking memberi pola kerja yang sistematis untuk merancang UI/UX tanpa menghilangkan ruang kreativitas. Metode ini menghubungkan kebutuhan pengguna, keputusan desain, dan hasil rancangan dalam satu alur yang saling terkait. Oleh karena itu, penerapan Design Thinking pada website dan mobile dapat membantu menghasilkan rancangan yang lebih adaptif, mudah dipahami, dan selaras dengan konteks penggunaan masing-masing platform.

### **KESIMPULAN**

Implementasi Design Thinking dalam perancangan UI/UX website dan mobile menunjukkan bahwa metode ini dapat digunakan sebagai kerangka kerja yang sistematis dan adaptif. Pada kedua tampilan yakni website dan mobile, Design Thinking membantu proses desain dimulai dari pemahaman kebutuhan, dilanjutkan dengan perumusan masalah, pengembangan ide, pembuatan prototype, serta penyempurnaan rancangan melalui umpan balik.

Pada konteks website, Design Thinking lebih menekankan penyusunan arsitektur informasi, hierarki navigasi, dan keteraturan alur kerja. Pada konteks mobile, Design Thinking lebih menekankan alur interaksi yang ringkas, kejelasan visual, dan prioritas konten. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa metode yang sama dapat menghasilkan penekanan desain yang berbeda sesuai karakteristik platform.

Dengan demikian, Design Thinking dinilai relevan dalam perancangan UI/UX website maupun mobile karena mampu menjaga proses desain tetap berpusat pada pengguna tanpa membatasi bentuk solusi akhir. Artikel ini tidak menitikberatkan pembahasan pada instrumen pengujian, tetapi pada penggunaan Design Thinking sebagai metode utama dalam proses perancangan. Penelitian selanjutnya dapat melanjutkan pembahasan ini dengan mengevaluasi prototype secara empiris apabila rancangan telah siap diuji pada pengguna akhir.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alao, O. D., Priscilla, E. A., Amanze, R. C., Kuyoro, S. O., & Adebayo, A. O. (2022). User-centered/user experience UC/UX design thinking approach for designing a university information management system. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84-92.
- Darmawan, I., Anwar, M. S., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). Design thinking approach for user interface design and user experience on campus academic information systems. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*.
- Dewi, E. Z., Fransisca, M., Handayani, R. I., & Cahyani, F. L. D. (2023). Analysis and design of UI/UX mobile applications for marketing of UMKM product using design thinking method.
- Prasetio, N. W., & Manongga, D. H. F. (2023). Perancangan UI/UX website e-commerce Uppervista menggunakan metode design thinking.
- Riyaldi, P., Ayu, N. K., & Marini, N. M. I. (2023). Website based UI/UX application design of Balinese traditional products using the design thinking method.