



Pendekatan Design Thinking dan Google Lighthouse untuk Peningkatan Usability UI/UX Website Wisma Lansia Aisyiyah Kudus

Khoirul Anam*¹, Endang Supriyati², Tri Listyorini³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus, Indonesia

E-mail: *¹khoirulanm868@gmail.com, ²endang.supriyati@umk.ac.id, ³trilistyorini@umk.ac.id

Anam, K., Supriyati, E., & Listyorini. (2026). Pendekatan Design Thinking dan Google Lighthouse untuk Peningkatan Usability UI/UX Website Wisma Lansia Aisyiyah Kudus. *Journal Cerita: Creative Education of Research in Information Technology and Artificial Informatics*, 12(1), 134-142

DOI: <https://doi.org/10.33050/cerita.v12i1.3620>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan dan menguji sistem pengelolaan data berbasis website untuk Wisma Lansia Aisyiyah Kudus yang diperuntukan untuk pengurus dan keluarga lansia dengan pendekatan Design Thinking. Dalam era digital, sistem informasi yang efisien sangat penting untuk meningkatkan kualitas pelayanan di wisma lansia aisyiyah kudus terutama dalam pengembangan website. Metode penelitian mencakup pengumpulan data menggunakan survei System Usability Scale (SUS) untuk mengevaluasi kepuasan pengguna. Hasil menunjukkan bahwa website yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 72.75 yang tergolong kedalam kategori “Good” dalam aspek usability. Pengujian responsivitas menggunakan Google Lighthouse mendapatkan rata-rata performance dikisaran 82 atau menunjukkan performa baik dengan akses yang lancer. Temuan ini menegaskan pentingnya desain antarmuka yang ramah pengguna dan kesesuaian fitur dengan kebutuhan pengurus dan penghuni wisma lansia. penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan sistem informasi dalam layanan sosial, khususnya pengelolaan data bagi lansia, serta menawarkan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut yang relevan dan berkelanjutan di masa depan.

Kata kunci: Usability, Design Thinking, Lansia, Google Lighthouse

ABSTRACT

This study aims to implement and test a website-based data management system for the Aisyiyah Kudus Elderly Home which is intended for administrators and families of the elderly with a Design Thinking approach. In the digital era, an efficient information system is very important to improve the quality of service at the Aisyiyah Kudus elderly home, especially in website development. The research method includes data collection using the System Usability Scales survey to evaluate user satisfaction. The result indicates that the developed website achieved an average score of 72.75, categorizing it as "Good" in terms of usability. Responsiveness testing using Google Lighthouse obtained an average performance of around 82 or showed good performance with smooth access. These findings emphasize the importance of a user-friendly interface design and the alignment of features with the needs of caregivers and residents of the elderly home. This research provides significant contributions to the development of information systems in social service, especially in managing data for the elderly, and offers recommendations for further relevant and sustainable development in the future.

Keywords: Usability, Design Thinking, elderly, Google Lighthouse

I. PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin pesat, website menjadi salah satu prasarana penting dari kehidupan sehari-hari mulai dari perdagangan, pengolahan data, promosi, administrasi dan masih banyak lainnya [1]. Dalam pengembangan suatu website, developer terkadang hanya berfokus kepada kompleksitas fitur dan muatan yang ada di website tersebut sedangkan aspek yang tak kalah penting yaitu User Interface dan User Experience sering dinomorduakan, hal ini menjadi problematik tersendiri bagi golongan yang baru mengenal teknologi seperti lansia dan usia remaja. User Interface dalam pengembangan website mempunyai peran penting untuk memberikan kesan pertama yang baik kepada pengguna, oleh karena itu pengembangannya dalam suatu website menjadi kunci suatu website nyaman digunakan atau sebaliknya. [2]

User Interface terkait dengan aspek tampilan dan desain suatu website atau aplikasi, pada implementasinya UI yang dirancang dan dibangun menyesuaikan target pengguna akan meningkatkan presentase kesetiaan pengguna. Cakupan UI berupa tombol pada laman website, teks, gambar, text entry fields dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna, sedangkan User Experience berkaitan dengan interaksi antara pengguna dan UI aplikasi atau website. User Experience berfungsi untuk mengukur sejauh mana fungsionalitas UI pada website dan memetakan kebutuhan user. UI dan UX memiliki peran penting dalam pengembangan sebuah website/aplikasi karena antarmuka dan struktur suatu website/aplikasi harus rapi dan terorganisir. [3]

Sedangkan user experience sendiri merupakan persepsi atau tanggapan seseorang dari suatu produk atau sistem yang melibatkan pengguna untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam hal kenyamanan dan kepuasan pengguna [4]. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal pihak developer bisa menerapkan pendekatan dengan pengguna melalui wawancara dan juga survei agar developer mengetahui fitur dan tampilan yang sesuai dengan kemampuan dan keinginan dari pengguna, metode pendekatan juga bisa dilakukan dengan membuat UI yang sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna. Hal ini dinilai oleh M. Agus lebih efektif, dalam jurnalnya ia menjelaskan desainer UX bersama timnya bekerja sama untuk menemukan titik temu antara pengguna dan tujuan bisnis yang kemudian dijadikan produk yang bermakna, mudah dan menyenangkan. [2]

Wisma lansia aisyiyah kudus merupakan tempat yang digunakan untuk perawatan lansia yang membutuhkan perhatian khusus, saat ini wisma lansia aisyiyah kudus menghadapi tantangan yaitu belum adanya sistem terintegrasi untuk mengelola data dan memantau aktivitas para lansia yang berbasis website maupun aplikasi, kendala lainnya berupa rendahnya pemahaman teknologi oleh para pengasuh lansia yang menyebabkan seluruh aktivitas pendataan di wisma lansia dilakukan secara manual.

Tujuan utama penelitian ini adalah merancang sistem pengelolaan data berbasis website dengan pendekatan design thinking agar website yang dibuat dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh pengasuh lansia yang ada di wisma lansia aisyiyah kudus. Untuk menguji ketepatan rancangan sistem yang akan dibuat

dengan metode design thinking, peneliti menggunakan pengumpulan data melalui survei usability scale untuk mengidentifikasi dan menganalisa tingkat kesesuaian sistem yang didukung dengan pengujian responsivitas halaman website yang dirancang menggunakan tool google lighthouse agar mendapatkan hasil website yang nyaman dan juga responsif.

II. METODE PENELITIAN

Tahapan penelitian yang digunakan dalam Pendekatan Design Thinking dan Google Lighthouse untuk Peningkatan Usability UI/UX Website Wisma Lansia dapat dirincikan sebagai berikut

A. Metode Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan metode pengumpulan data melalui survei System Usability Scale, metode ini akan menjadi parameter yang berpengaruh pada keberhasilan website.[5] Setidaknya ada 3 aspek menurut International Standart Organization yang menjadi tolak ukur keberhasilan sebuah website, yaitu:

- a. Efisien
Adalah kemampuan pengguna dalam mencapai tujuan.
- b. Efektif
Merupakan kriteria atau batas yang ditentukan oleh seorang pengguna untuk tujuan tertentu.
- c. Kepuasan
Penghindaran dari ketidaknyamanan dan Tindakan positif yang ditawarkan oleh sebuah produk[5].

Dengan aspek tersebut peneliti menggunakan survei berbasis System Usability Scale dan menentukan instrumen pengujian. Langkah selanjutnya adalah menyebarkan kuisioner kepada para responden yang telah ditentukan, yaitu para pengurus wisma lansia dan elemen masyarakat dengan rentan usia 40-60 tahun untuk mengukur tingkat kenyamanan dan ketepatan dari website yang telah ada. Melalui analisis hasil survei ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang mendalam tentang sejauh mana website ini memenuhi harapan pengguna.

Objek penelitian adalah sebuah website yang telah dikembangkan oleh penulis untuk wisma lansia aisyiyah kudu. Website ini dirancang khusus dengan merampingkan setiap fiturnya tanpa mengesampingkan kompleksitas dari konten yang ada didalamnya dengan tujuan

agar para pengurus lansia di wisma lansia aisyiyah kudu lebih mudah mengoperasikan website tersebut, website memuat beberapa menu utama antara lain menu dashboard, login page, pendataan lansia dan pemantau aktivitas harian lansia seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Website

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner yang akan disebar kepada 50 responden dengan rentan usia 30-40 tahu, hal ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana keefektifan dan tingkat pemahaman sistem untuk usia rentan. Kuisioner usability akan diambil menggunakan Google Form, kelebihan menggunakan tool ini adalah aksesnya yang lebih mudah karena via online sehingga data lebih mudah dianalisis[6]. Pada tabel 1 diperlihatkan instrumen pengujian pada survei usability scale yang dilakukan peneliti.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Usability

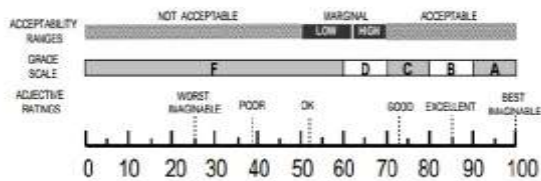
NO	Pertanyaan	Skala
1	Saya mudah menggunakan fitur-fitur website ini	1-5
2	Website ini tidak terlalu rumit untuk saya pahami	1-5
3	Integrasi antara fitur-fitur yang ada di website terasa lancar	1-5
4	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan website ini tanpa bantuan teknis	1-5
5	Desain dan tata letak website membuat saya merasa nyaman	1-5
6	Saya merasa website ini membutuhkan peningkatan dalam hal kemudahan pengguna	1-5
7	website ini terlalu sulit untuk digunakan tanpa panduan tambahan	1-5
8	Saya merasa nyaman dan efisien menggunakan website ini	1-5
9	Website memerlukan peningkatan dalam hal penyusunan fitur	1-5

10	Website terasa ringan dan responsif saat digunakan	1-5
----	--	-----

Dalam perhitungan survei usability, peneliti menggunakan 5 point skala linkert yaitu “Sangat Tidak Setuju=1”, “Tidak Setuju=2”, “Netral=3”, “Setuju=4” dan “Sangat Setuju=5” [5]. Tiap item pertanyaan memiliki skor kontribusi. Untuk penjumlahan dari gabungan nomor 1,2,3,4,5,8 dan 10 hasil dikurangi nilai dengan angka 1, untuk penjumlahan dari gabungan nomor 6,7 dan 9 hasil dikurangi dengan angka 5 dan pada hasil akhir semua nilai dijumlahkan dan dikalikan 2.5[7]. Berikut adalah rumus mencari rata-rata nilai System Usable Scale:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} (1)$$

\bar{x} = Skor rata-rata
 $\sum x$ = Jumlah skor SUS
 n = Jumlah Responden



Gambar 2. Ketentuan Penilaian SUS.

Bedasarkan gambar 3, hasil pengujian usability dikelompokkan menjadi 5 kategori yang diuraikan pada tabel dibawah ini [5]

Tabel 2. Grade SUS Score

SUS Score	Grade	Adjective Rating
> 80	A	Sangat Baik
60-80	B	Baik
68	C	Cukup
51 - 68	D	Buruk
< 51	F	Sangat Buruk

B. Implementasi Sistem



Gambar 3. Alur Metode Design Thinking

Pada tahap implementasi system, peneliti sebelumnya telah membuat website untuk wisma lansia aisyyiah kudas dengan metode design

thinking, metode ini dipilih karena berfokus kepada pengalaman pengguna untuk memecahkan suatu masalah [8], metode ini diimplementasikan peneliti untuk membuat UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan di wisma lansia aisyyiah kudas. Pada metode yang digunakan terdapat lima tahapan yaitu Emphatize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Berikut adalah Langkah-langkah dari metode yang digunakan[8]:

1. *Emphatize*

Adalah fase Dimana kita memasukkan dan memahami pikiran, emosi, serta motivasi dari *audiens* yang dituju. Desainer akan mengeksplorasi pilihan yang diambil oleh pengguna sasaran, mengenali karakteristik mereka dan mengidentifikasi kebutuhan sistem yang dibutuhkan sistem yang diperlukan. Untuk menciptakan produk atau layanan yang sesuai dengan target pengguna, sangat penting untuk memahami konteksnya, karena ini akan membantu desainer untuk terhubung dan berempati.[9]

2. *Define*

Adalah suatu proses menganalisis informasi yang telah dikumpulkan dari user untuk akhirnya diproses designer guna menetapkan kebutuhan yang sesuai dengan user atau pengguna. Salah satu bentuk implementasinya berupa pembentukan user persona yang akan menjadi landasan dari suatu produk maupun aplikasi. [8]

3. *Ideate*

Ideate adalah proses yang menghubungkan identifikasi masalah dengan solusi yang tepat. Fokus utamanya adalah menghasilkan gagasan atau ide sebagai dasar untuk membuat visualisasi rancangan yang dikembangkan. [9] sedangkan dalam penelitian yang lain, ideate merupakan penggambaran suatu Solusi dari ide yang kemudian divisualisasikan melalui brainstorming. [8]

4. *Prototype*

Tahap prototyping adalah tahap Dimana peneliti dan subyek penelitian menjadikan ide dan subyek penelitian menjadi bentuk yang terlihat, dalam studi kasus ini adalah website untuk wisma lansia aisyyiah kudas.[10]

5. *Test*

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan evaluasi dari program atau aplikasi yang telah dibuat dan dijalankan oleh para pengguna dan diberikan tugas oleh peneliti untuk mengetahui

sejauh mana system dapat berjalan dengan baik.[8]

C. Pengujian Sistem

Untuk menguji tingkat responsivitas dari website yang telah dibuat, peneliti menggunakan tool google lighthouse, tool ini dipilih karena mempunyai penilaian yang kompleks untuk menguji kecepatan load situs, aspek aksesibilitas dan optimasi SEO [11]. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan situs. Hasil dari analisis ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan website yang lebih efisien, tetapi juga bisa dikembangkan dan dimanfaatkan untuk jangka Panjang bagi wisma lansia aisyiyah kudus.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi website ini dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek krusial, diantaranya merupakan keterlibatan pengguna menjadi landasan penting bagi pengembangan, melalui wawancara dan diskusi dengan penghuni dan pengurus di wisma lansia aisyiyah kudus, kami mengidentifikasi kebutuhan dan harapan yang spesifik untuk kemudian menjadi dasar untuk menentukan fitur dan fungsionalitas yang akan dikembangkan.

Desain antarmuka yang ramah pengguna menjadi fokus utama, ini dikarenakan karakteristik demografis pengurus lansia yang rata-rata berumur 30-40 tahun. Peneliti menggunakan font yang besar, kontras warna yang sesuai dan juga navigasi yang sederhana agar pengurus lansia dapat dengan mudah mengakses informasi tanpa terkendala UI yang kompleks. Peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS (Cascading Style Sheets), framework bootstrap serta MySQL untuk mengelola database dan membangun system website yang ringan dan juga responsive untuk wisma lansia aisyiyah kudus. Berikut peneliti mencantumkan beberapa menu penting yang ada dalam website wisma lansia aisyiyah kudus:



Gambar 4. Landing Page

Pada halaman ini adalah tampilan awal Ketika website diakses. Pada halaman home mencakup alamat lengkap dari wisma lansia aisyiyah kudus, serta statistic mengenai jumlah lansia yang dirawat, kondisi kesehatan serta data terkait jumlah yang sakit dan meninggal, sehingga memberikan gambaran yang transparan tentang keadaan penghuni. Menu layanan yang disediakan pengurus wisma lansia mencakup pendataan lansia yang ada di wisma, pengecekan kesehatan rutin oleh tenaga medis dari rumah sakit yang bekerja sama dengan wisma lansia dan informasi mengenai kegiatan harian yang bermanfaat bagi penghuni guna meningkatkan kualitas hidup dan mendorong interaksi sosial para penghuni.



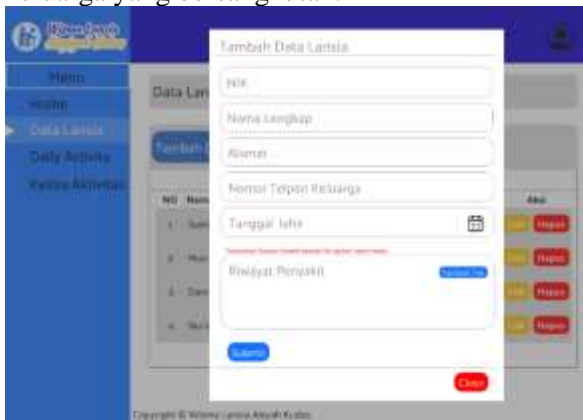
Gambar 5. Login Page Pengurus

Pada gambar 5 terdapat halaman login untuk pengurus lansia yang nantinya akan berperan sebagai admin.



Gambar 6. Login Page Keluarga Lansia

Pada gambar 6 terdapat halaman login yang diperuntukkan untuk anggota keluarga atau keluarga narahubung dari lansia yang ada di wisma lansia, mereka dapat memonitoring keadaan kesehatan dan keaktifan dari lansia tersebut melalui website ini. Login akses untuk keluarga lansia menggunakan NIK dari lansia yang ingin di monitoring dan untuk passwordnya nanti akan diberikan oleh pengurus kepada keluarga yang bersangkutan.



Gambar 7. Pengelolaan data lansia

Pada menu halaman data lansia memuat beberapa fitur seperti menambahkan data baru, mengedit data yang sudah ada untuk meminimalisir kesalahan dalam pennginputan data dan fitur menghapus data, jika terdapat data yang sudah tidak terpakai maka pengurus bisa menghapusnya secara permanen untuk menghindari penumpukan data. Pada fitur tambah data, pengurus dapat menginputkan secara lengkap data diri dari lansia yang akan dirawat di wisma lansia aisyiyah kudas dan terdapat inputan "Rekam Medis" yang berguna untuk mengetahui apa saja riwayat penyakit

lansia sebelum masuk di wisma lansia aisyiyah kudas.



Gambar 8. Halaman Aktivitas Harian

Pada menu halaman daily activity pengurus dapat memonitoring keaktifan para lansia dalam mengikuti kegiatan harian yang ada di wisma lansia aisyiyah kudas, pengurus harus membuka nama lansia satu persatu untuk selanjutnya pengurus dapat memilih menu harian dan menekan tanda centang jika lansia tersebut berhasil melakukan kegiatan tersebut hari itu dan begitupun sebaliknya jika tidak dapat terpenuhi maka pengurus harus menekan tanda silang.

Filter data lansia satu persatu ini agar memudahkan pengurus mengetahui lansia yang kurang aktif untuk selanjutnya bisa dilakukan pendampingan terhadap lansia tersebut untuk mengetahui apakah ada kendala kesehatan atau faktor yang lainnya.

A. Pengujian Sistem

Setelah tahap pengembangan website terselesaikan, tahapan selanjutnya adalah melakukan pengujian menggunakan tools google lighthouse untuk mengukur responsivitas dan system load dari website yang telah dirancang serta mengukur siap tidaknya system tersebut untuk diimplementasikan di wisma lansia aisyiyah kudas. Setelah pengujian system dengan google lighthouse terlaksana, peneliti melakukan uji lapangan dengan melakukan survei SUS (System Usable Scale) dengan memberikan kuisioner kepada 50 orang responden via google form dengan rentang usia 30-40 tahun untuk mengetahui sejauh mana system yang telah dibuat dapat memenuhi standar para audien.

Berikut peneliti cantumkan hasil dari pengujian google lighthouse pada 3 menu utama yang ada di website, yaitu landing page, login page dan main page.



Gambar 9. Pengujian Landing Page



Gambar 10. Pengujian Login Page



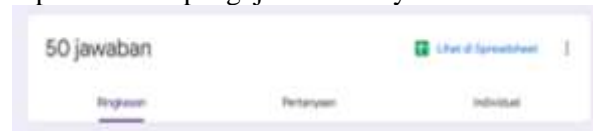
Gambar 11. Pengujian Main Page

Dari hasil pengujian kualitas yang telah dilakukan, didapatkan hasil rata-rata pada pengujian *Performance* dengan skor 83, *Accessibility* dengan skor 87, *Best Practices* dengan skor 96 dan *SEO* dengan skor 82. Dapat disimpulkan bahwa website wisma lansia

aisyiyah kudas dapat digunakan oleh pengurus wisma dengan baik.

B. Pengujian System Usability Scale

Pada pengujian usability scale, peneliti membuat 10 pertanyaan yang mencakup berbagai aspek usability, seperti kemudahan navigasi, tingkat pemahaman pengguna dan keefektifan fungsi yang ada pada sistem, pengambilan data menggunakan metode likert dengan total responden adalah 50 orang, terdiri dari pengurus lansia dan orang dengan usia rentang 30-40 tahun. Data yang dikumpulkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang pengguna, berikut adalah hasil yang diperoleh dari pengujian usability ini.



Gambar 12. Total Inputan Responden

Secara keseluruhan ada 50 jawaban yang diterima dan untuk detail skor nilai yang didapatkan dari tiap responden ada di tabel berikut.

Tabel 3. Skor SUS dari tiap responden

No.	Soal no 1	Soal no 2	Soal no 3	Soal no 4	Soal no 5	Soal no 6	Soal no 7	Soal no 8	Soal no 9	Soal no 10	Jumlah	Jumlah x 2.5
Partisipan 1	4	4	5	3	5	1	1	4	2	5	28	70
Partisipan 2	5	4	5	4	5	2	1	4	5	5	34	85
Partisipan 3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	31	77.5
Partisipan 4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	31	77.5
Partisipan 5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	31	77.5
Partisipan 6	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	29	72.5
Partisipan 7	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	30	75
Partisipan 8	4	4	4	4	3	3	3	4	3	5	31	77.5
Partisipan 9	4	4	4	3	3	2	2	4	3	5	28	70
Partisipan 10	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	32	80
Partisipan 11	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	29	72.5
Partisipan 12	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	30	75
Partisipan 13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	60
Partisipan 14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	21	52.5
Partisipan 15	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 16	5	5	5	5	5	1	1	1	1	5	28	70
Partisipan 17	5	5		5		1	1	5	1	5	22	55
Partisipan 18	5	5	5	5	5	2	2	5	2	5	35	87.5
Partisipan 19	4	4	4	4	4	2	2	4	2	5	29	72.5
Partisipan 20	4	4	4	4	4	3	2	4	2	4	29	72.5
Partisipan 21	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	31	77.5
Partisipan 22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	60
Partisipan 23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	60
Partisipan 24	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 25	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 26	5	5	4	3	5	4	3	4	3	5	35	87.5
Partisipan 27	3	3	5	5	5	1	1	5	4	5	31	77.5
Partisipan 28	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 29	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 30	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	30	75
Partisipan 31	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 32	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 33	4	4	4		4	4	2	4	2	4	26	65
Partisipan 34	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 35	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 36	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 37	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 38	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 39	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 40	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 41	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 42	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	28	70
Partisipan 43	5	5	5	4	5	3	3	4	2	3	33	82.5
Partisipan 44	4	4	5	5	5	4	1	3	4	3	32	80
Partisipan 45	4	4	5	5	5	2	2	4	2	5	32	80
Partisipan 46	5	5	5	5	3	2	1	5	1	5	31	77.5
Partisipan 47	5	5	5	3	5	1	1	5	1	3	28	70
Partisipan 48	5	5	3	3	2	2	4	5	3	5	31	77.5
Partisipan 49	4	5	4	5	5	2	1	5	5	5	35	87.5
Partisipan 50	5	5	4	5	1	1	3	4	5	5	32	80
				Rata-rata								72.75

Skor akhir pada survei SUS yang dilaksanakan oleh peneliti didapatkan skor rata-rata yang diperoleh untuk pengujian website wisma lansia aisyyah kudas berada diangka 72,75 atau berada pada kategori “Good” dengan grade “B”. Hal ini menandakan sistem diterima dengan baik untuk ruang lingkup wisma lansia aisyyah kudas.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengimplementasikan dan menguji sistem pengelolaan data berbasis website untuk Wisma Lansia Aisyyah Kudus dengan memanfaatkan pendekatan design thinking untuk implementasi sistem. Melalui proses yang sistematis, penelitian ini tidak hanya fokus pada pengembangan fitur, tetapi juga mengedepankan

pengalaman pengguna dalam setiap tahap perancangan. Hasil evaluasi menggunakan survei System Usability Scale menunjukkan bahwa website yang dikembangkan mencapai skor rata-rata 72.75 yang tergolong dalam kategori Good.

Skor ini menjadi acuan dimana desain antarmuka dan kemudahan penggunaan sistem sudah sesuai dan efektif digunakan untuk pengguna terutama rentang usia 30-40 tahun. Selain itu, penerapan google lighthouse dalam pengujian responsivitas website menunjukkan bahwa system dapat beroperasi dengan baik dan efisien untuk meningkatkan kualitas pengelolaan data.

Bedasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa Langkah yang dapat diambil untuk meningkatkan efektifitas website di wisma lansia aisyyah kudas. Diantaranya, melakukan pengembangan fitur tambahan untuk

meningkatkan interaksi pengguna terutama keluarga lansia, hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan keluarga dalam proses pemantauan kesehatan dan aktivitas para lansia.

Kemudian, integrasi teknologi lain seperti aplikasi mobile juga dapat dipertimbangkan, dengan adanya perluasan platform yang digunakan oleh pengurus dan keluarga lansia, akan meningkatkan keaktifan pengguna dalam menggunakan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- T. Com, "Analisis UI / UX untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-SITA dengan Metode UCD dan UEQ," vol. 21, no. 1, pp. 127–138, 2022.
- M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Seviana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- K. N. B. Putra, I. W. Swandi, and I. A. D. K. Ari, "Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pencari Pekerja Di Pt Kalman Group Indonesia," *Amarasi J. Desain Komun. Vis.*, vol. 4, no. 02, pp. 256–265, 2023, doi: 10.59997/amarasi.v4i02.2454.
- A. R. Setiadi, "Perancangan UI / UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor".
- E. Kurniawan, N. Nofriadi, and A. Nata, "Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal," *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 5, no. 1, p. 43, 2022, doi: 10.54314/jssr.v5i1.817.
- A. Z. Sianipar, "Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kepuasan Pelayanan," vol. 3, no. 1, pp. 16–22, 2019, [Online]. Available: <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/72/67>
- P. Insight and K. Kunci, "Hal. 476-485 Vol. 6; No. 3," pp. 476–485, 2024.
- D. H. Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, "PERANCANGAN UI / UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY," vol. 8, no. 1, 2021.
- A. A. N. G. Marhendra, A. E. Budiwaspada, and S. K. L. Nilotama, "PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL REBRANDING CITRA PERUSAHAAN CEMARA CERAMICS (Design of Cemara Ceramics' Visual Rebranding Identity)," *J. Seni dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.25105/jsrr.v4i1.9967.
- Y. Syahrul, "Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech," *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 109–117, 2019, doi: 10.31598/bahasarupa.v2i2.342.
- G. Zatadini and A. Fatimah, "Pengembangan Sistem Automasi Perpustakaan Sekolah Dengan Model Waterfall Di Perpustakaan Upt Smp 1 Gandusari," *Publ. Libr. Inf. Sci.*, vol. 6, no. 2, pp. 23–38, 2023, [Online]. Available: <https://journal.umpo.ac.id/index.php/PUBLIS/article/view/5732>