

PERANCANGAN UI/UX AKSESIBILITAS INFORMASI JEMAAT GKJ JEBRES

Christian Nugraha Cahya Adi¹, Chris Rudianto²

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana
(Jl. Diponegoro No.52-60, Salatiga, Kec. Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah 50711, telp
(0298) 321212)

e-mail: 682022125@student.uksw.edu, chris.rudianto@uksw.edu

Abstrak

Penyampaian informasi di Gereja Kristen Jawa (GKJ) Jebres saat ini masih dilakukan secara konvensional dan belum terintegrasi, sehingga jemaat sering mengalami kesulitan dalam mengakses data kegiatan dan jadwal ibadah secara cepat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (User Interface/User Experience) website GKJ Jebres sebagai media informasi digital yang terpusat. Metode Design Thinking digunakan dalam proses perancangan yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Hasil penelitian berupa prototipe desain yang mencakup fitur jadwal ibadah, warta digital, informasi kegiatan, serta dokumentasi gereja. Berdasarkan pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS), diperoleh skor rata-rata sebesar 82,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rancangan yang dihasilkan termasuk dalam kategori "Good" dan secara fungsional dapat diterima oleh pengguna. Dengan demikian, prototipe ini dinilai layak untuk diimplementasikan guna meningkatkan kualitas pelayanan informasi bagi jemaat.

Kata kunci: Design Thinking, GKJ Jebres, Website, System Usability Scale, UI/UX.

Abstract

Information dissemination at the Javanese Christian Church (GKJ) Jebres is currently conducted through conventional and disintegrated media, causing difficulties for the congregation in accessing activity data and service schedules promptly. This study aimed to design the User Interface and User Experience (UI/UX) of the GKJ Jebres website as a centralized digital information platform. The Design Thinking method was employed, encompassing the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. The result of this research was a design prototype featuring worship schedules, digital bulletins, activity information, and church documentation. Based on evaluations using the System Usability Scale (SUS) method, an average score of 82.5 was obtained. These findings indicated that the proposed design was categorized as "Good" and was functionally acceptable to users. Consequently, the prototype was considered feasible for implementation to enhance the quality of information services for the congregation.

Keywords: Design Thinking, GKJ Jebres, Website, System Usability Scale, UI/UX.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital mendorong perubahan cara organisasi dalam menyampaikan informasi dan berinteraksi dengan masyarakat. Media berbasis web banyak digunakan karena mampu menyediakan informasi secara cepat, terstruktur, dan mudah diakses. Dalam konteks organisasi keagamaan, pemanfaatan teknologi digital menjadi sarana penting untuk meningkatkan komunikasi antara pengurus gereja dan jemaat serta memperkuat identitas gereja di ruang digital. Sistem informasi berbasis web terbukti membantu penyampaian informasi secara lebih efektif dan terorganisir [1].

Gereja tidak hanya berfungsi sebagai tempat ibadah, tetapi juga sebagai pusat kegiatan rohani dan sosial bagi jemaat. Berbagai aktivitas seperti ibadah mingguan, pelayanan jemaat, dan kegiatan sosial membutuhkan sistem penyampaian informasi yang jelas dan mudah diakses. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan sistem informasi berbasis web dapat membantu gereja dalam mengelola data jemaat serta menyampaikan informasi kegiatan secara lebih terstruktur. Selain itu, sistem informasi juga

berperan dalam meningkatkan efektivitas pengelolaan organisasi dan kualitas pelayanan kepada jemaat [2].

Gereja Kristen Jawa (GKJ) Jebres merupakan salah satu gereja yang aktif dalam pelayanan rohani dan sosial di wilayah Surakarta. Dalam pelaksanaannya, penyampaian informasi masih dilakukan secara konvensional seperti melalui selebaran, papan pengumuman, dan media sosial yang tidak terintegrasi. Kondisi ini menyebabkan informasi tidak tersusun secara terpusat dan sulit diakses kembali oleh jemaat. Hal tersebut menunjukkan perlunya media digital yang mampu menyajikan informasi secara lebih terorganisir dan mudah diakses [3].

Pengembangan media digital tidak hanya berfokus pada ketersediaan informasi, tetapi juga pada kenyamanan pengguna saat mengaksesnya. Oleh karena itu, perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) menjadi faktor penting dalam pengembangan sistem digital. Desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan kemudahan penggunaan sehingga pengguna dapat memperoleh informasi secara lebih efektif [4][5].

Dalam proses pengembangan sistem digital, pendekatan yang berpusat pada pengguna sangat diperlukan agar solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan [6]. Metode *Design Thinking* merupakan salah satu pendekatan yang banyak digunakan karena menekankan pemahaman pengguna serta proses perancangan yang iteratif [7]. Pendekatan ini terbukti mampu menghasilkan desain yang lebih relevan dan mudah digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna [8].

Penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* pada sistem pengaduan digital di lingkungan universitas mampu menghasilkan tingkat kepuasan pengguna yang sangat tinggi dengan skor *usability* mencapai 94% [9]. Selain itu, studi terkait revitalisasi media digital gereja mengungkapkan bahwa permasalahan umum terletak pada navigasi, struktur konten, dan tampilan visual, yang dapat diperbaiki melalui pendekatan desain berpusat pada pengguna [10].

Penerapan metode *Design Thinking* pada pengembangan website kesehatan mental “MySoul” menghasilkan prototipe dengan skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 72,5 yang termasuk kategori dapat diterima [11]. Penelitian lain pada redesign website *e-commerce* menunjukkan peningkatan skor SUS dari 56,4 menjadi 82,08 setelah menerapkan pendekatan berbasis pengguna, yang menunjukkan peningkatan kualitas *usability* secara signifikan [12].

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan berbasis pengguna memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sistem digital. Oleh karena itu, diperlukan perancangan media digital gereja yang tidak hanya berfokus pada fungsi, tetapi juga pada pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan merancang desain UI/UX website GKJ Jebres menggunakan metode *Design Thinking* dengan bantuan aplikasi Figma [13][14]. Hasil perancangan berupa prototipe diharapkan mampu menyediakan media informasi yang terpusat, mudah diakses, serta mendukung penyampaian jadwal ibadah, kegiatan, warta, dan dokumentasi secara lebih terstruktur. Dengan demikian, media digital yang dirancang dapat meningkatkan kualitas penyampaian informasi dan mendukung pelayanan gereja secara digital [15]. Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX media digital gereja dengan pendekatan *Design Thinking* yang disesuaikan dengan kebutuhan jemaat GKJ Jebres. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya membahas sistem informasi secara umum, penelitian ini lebih menekankan pada aspek pengalaman pengguna dan kemudahan akses informasi dalam konteks pelayanan gereja.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking*, sebuah metode yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna guna menghasilkan solusi yang relevan terhadap permasalahan yang dihadapi.

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Design Thinking* sebagai dasar dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna untuk Media Digital GKJ Jebres. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggabungkan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pengguna dengan proses pengembangan solusi secara bertahap. Setiap tahap dalam *Design Thinking* saling berkaitan dan menghasilkan data yang diperlukan untuk menyempurnakan desain berikutnya. Melalui alur ini, peneliti dapat menelusuri permasalahan yang dialami jemaat serta merancang tampilan website yang dapat memenuhi kebutuhan informasi gereja secara lebih terstruktur dan mudah diakses.



Gambar 1. Alur Kerja Metode Design Thinking

2.1. *Empathize*

Tahap ini menjadi fondasi awal untuk memahami kondisi dan kebutuhan pengguna. Peneliti menggali informasi langsung dari jemaat dan pengurus melalui observasi aktivitas gereja, wawancara semi terstruktur, serta kuesioner awal. Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana informasi dibagikan. Wawancara digunakan untuk memahami hambatan penyebaran informasi dari perspektif pengurus. Kuesioner membantu menggambarkan kebiasaan jemaat dalam mengakses informasi digital. Seluruh temuan ini memberi gambaran menyeluruh mengenai pola komunikasi dan kebutuhan pengguna [11]. Hasil perumusan ini kemudian dituangkan dalam bentuk pernyataan masalah, yang menjadi pijakan dalam pengembangan solusi desain. Pada tahapan ini diharapkan memperoleh suatu pemahaman mengenai tujuan, kebutuhan dan serta permasalahan utama dari masing-masing pengguna (Warga Jemaat Gereja).

2.2. *Define*

Data yang diperoleh dianalisis untuk menentukan masalah utama yang perlu diselesaikan. Peneliti mengelompokkan seluruh hasil observasi, wawancara, dan kuesioner ke dalam beberapa tema agar pola permasalahan terlihat dengan jelas. Beberapa isu yang muncul antara lain informasi gereja yang tersebar di berbagai media, tidak adanya satu platform digital terpusat, serta dokumentasi kegiatan yang belum tertata. Temuan tersebut dirumuskan menjadi pernyataan masalah sebagai dasar dalam menentukan arah perancangan solusi [16]. Hasil yang diharapkan pada pembuatan *wireframe* dapat menghasilkan beberapa ide yang dapat memecahkan permasalahan yang ada pada tahapan sebelumnya.

2.3. *Ideate*

Tahap ini bertujuan menghasilkan alternatif solusi berdasarkan permasalahan yang telah ditetapkan. Peneliti menggunakan brainstorming untuk mengembangkan berbagai ide tanpa batasan di awal. Setelah semua ide terkumpul, langkah berikutnya adalah menyusunnya ke dalam *Affinity Diagram* untuk melihat kategori fitur yang paling relevan. Dari proses ini terbentuk beberapa konsep inti seperti halaman jadwal ibadah, informasi kegiatan, warta digital, galeri dokumentasi, serta struktur navigasi yang lebih sederhana untuk memudahkan pengguna [7]. Hasil yang diharapkan pada pembuatan *wireframe* dapat menghasilkan beberapa ide yang dapat memecahkan permasalahan yang ada pada tahapan sebelumnya.

2.4. *Prototype*

Tahap ini menghasilkan solusi awal berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan. Peneliti memulai dengan brainstorming dan mengelompokkan ide menggunakan *Affinity Diagram* hingga terbentuk fitur utama seperti jadwal ibadah, kegiatan gereja, warta digital, dokumentasi, dan navigasi sederhana. Setelah fitur ditetapkan, peneliti menyusun *wireframe* sebagai dasar struktur tampilan. *Wireframe* kemudian dikembangkan menjadi *prototype low-fidelity* dan *high-fidelity* menggunakan Figma. Proses ini mengikuti alur *Prototyping*, yaitu membuat desain awal, membangun *prototype*, meminta evaluasi pengguna, lalu memperbaiki *prototype* secara berulang sampai desain dianggap sesuai dan siap diuji lebih lanjut [17]. *Prototipe* ini diharapkan mencakup elemen-elemen penting dari media digital GKJ Jebres sebagai dasar penyempurnaan desain dan pengembangan sistem secara keseluruhan.

2.5. *Test*

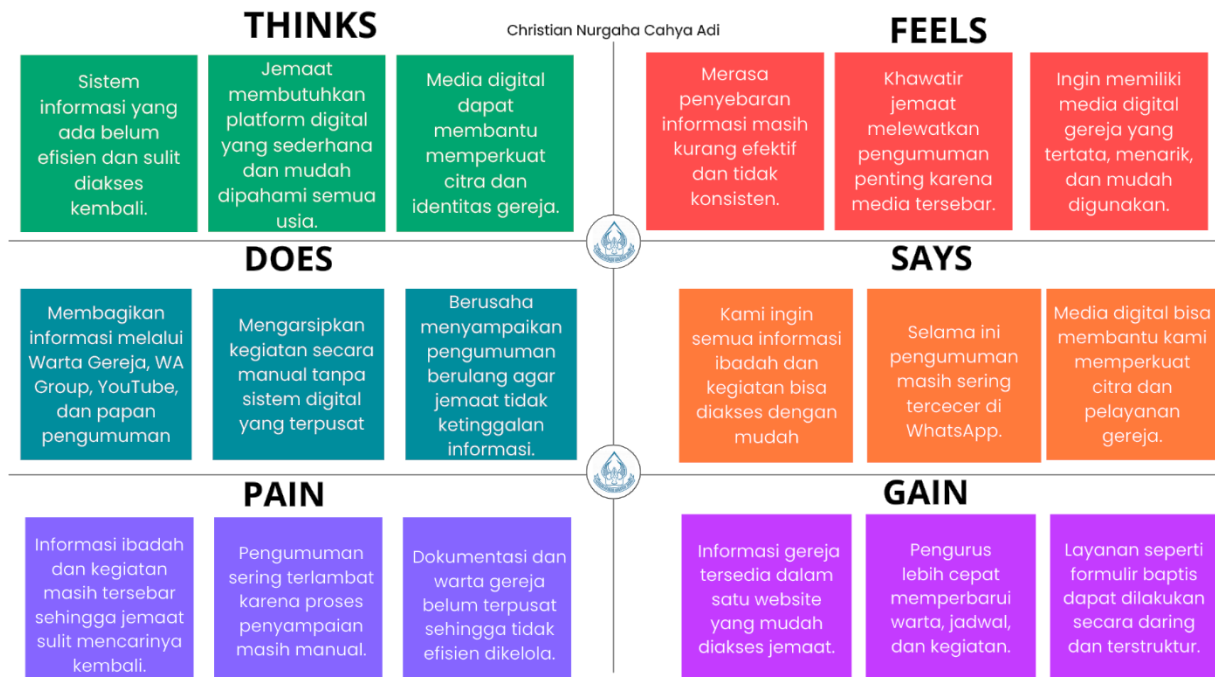
Tahap *Testing* merupakan langkah akhir dalam proses *Design Thinking* yang bertujuan mengevaluasi *prototipe* bersama pengguna, seperti jemaat atau calon pengguna website. Uji coba dilakukan untuk menilai tampilan, kemudahan navigasi, dan efektivitas penyampaian informasi melalui wawancara, kuesioner, atau pengukuran *usability*. Salah satu metode yang digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS), untuk memperoleh masukan yang akurat. [11]. Hasil dari tahap ini digunakan untuk menyempurnakan desain agar sesuai dengan kebutuhan pengguna sebelum dikembangkan lebih lanjut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan penjabaran hasil dan pembahasan dari proses perancangan media digital gereja GKJ Jebres yang dikembangkan menggunakan metode *Design Thinking*. Proses ini disusun berdasarkan tahapan utama dalam metode tersebut dan berfokus pada upaya meningkatkan aksesibilitas serta penyebaran informasi bagi jemaat:

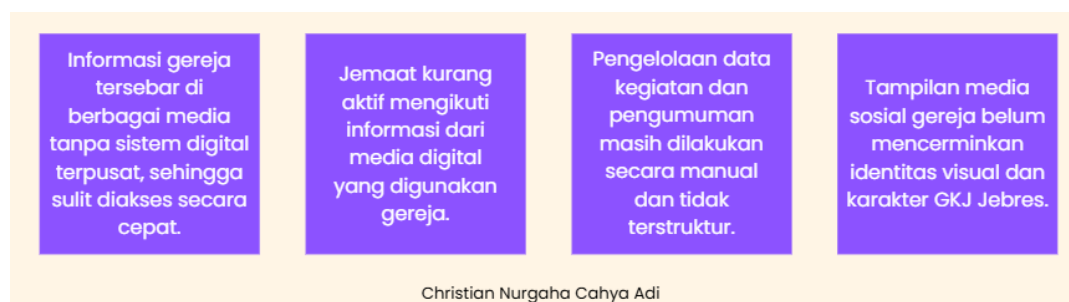
3.1 Empathize

Tahap *Empathize* dilakukan untuk memahami kebutuhan dan kendala pengurus GKJ Jebres dalam menyampaikan informasi kepada jemaat. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sistem komunikasi masih bersifat manual dan tersebar di berbagai media, sehingga informasi sering terlambat diterima.



Gambar 2 Empathize Map

Melalui *Empathy Map* yang memuat aspek *Says*, *Does*, *Thinks*, dan *Feels*, diketahui bahwa pengurus membutuhkan media digital terpusat yang mudah digunakan dan mampu menampilkan seluruh informasi gereja secara teratur. Mereka menilai media digital dapat memperkuat citra dan identitas gereja sekaligus meningkatkan efektivitas komunikasi.



Gambar 3 Pain Point

Gambar 3 menunjukkan hasil identifikasi *Pain Point* yang menggambarkan berbagai kendala dan hambatan dalam proses penyebaran informasi gereja. Temuan ini mencakup permasalahan utama seperti sistem komunikasi yang masih manual, informasi yang tersebar di banyak media, serta kurangnya integrasi antarplatform digital. Identifikasi *Pain Point* ini menjadi dasar dalam merumuskan

kebutuhan pengguna dan arah pengembangan media digital GKJ Jebres agar lebih efisien dan mudah diakses oleh jemaat.



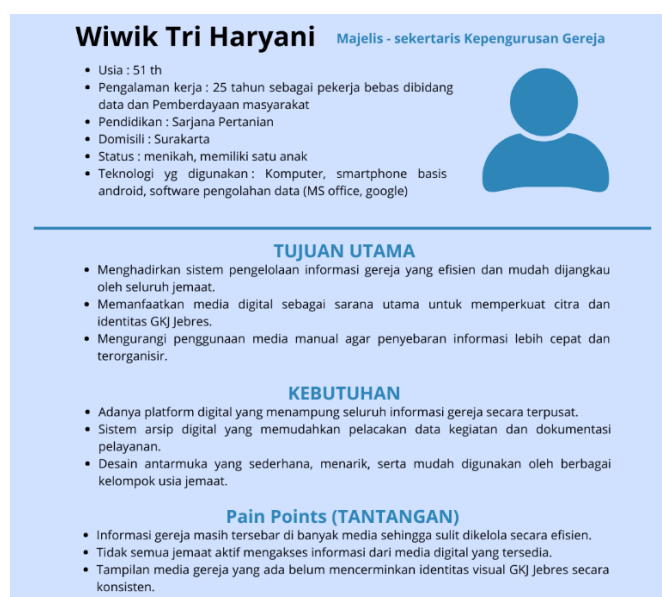
Christian Nurgaha Cahya Adi

Gambar 4 How-might We

Gambar 4 menampilkan hasil analisis tahap *How Might We*, yang digunakan untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan kreatif sebagai dasar pengembangan ide solusi. Melalui tahap ini, dihasilkan berbagai arah pemikiran untuk menjawab permasalahan yang dihadapi pengguna, seperti bagaimana menciptakan media digital yang terpusat, mudah digunakan, serta mampu memperkuat komunikasi gereja dengan jemaat. Hasil identifikasi *How Might We* ini menjadi pedoman dalam tahap *Ideate* untuk menghasilkan rancangan desain yang relevan dengan kebutuhan pengguna GKJ Jebres.

3.2 Define

Dari hasil wawancara, penulis merumuskan bahwa permasalahan utama GKJ Jebres adalah belum tersedianya media digital gereja yang terorganisir dan terintegrasi. Sistem yang ada belum mampu mengelola berbagai bentuk informasi secara cepat dan menyeluruh. Akibatnya, jemaat kesulitan memperoleh informasi penting, sementara pengurus mengalami kesulitan memperbarui data secara konsisten. Selain itu, disusun *Pain Point* dan *How Might We* (HMW) sebagai langkah untuk memperjelas inti permasalahan serta merumuskan arah solusi yang akan dikembangkan pada proses berikutnya.



Gambar 5 User Persona

Gambar menampilkan *user persona* yang merepresentasikan pengurus gereja sebagai pengguna utama. Penentuan *user persona* Ibu Wiwik Tri Haryani sebagai narasumber utama pada tahap *Empathize* didasarkan pada peran strategis beliau sebagai Sekretaris Umum (Seksum) GKJ Jebres. Posisi tersebut memiliki tanggung jawab langsung dalam pengelolaan administrasi gereja, penyampaian informasi ibadah, koordinasi kegiatan pelayanan, serta manajemen dokumentasi internal. Dengan lingkup tugas tersebut, beliau memiliki pemahaman menyeluruh mengenai alur informasi gereja dan kebutuhan komunikasi yang dihadapi pengurus maupun jemaat.

Sebagai Sekertaris Umum, beliau juga menjadi penghubung antara majelis, pelayan, dan warga gereja, sehingga sudut pandang yang diberikan tidak hanya mewakili pengurus gereja, tetapi juga mencerminkan kebutuhan informasi jemaat. Karakteristik ini menjadikan beliau informan yang relevan dan representatif untuk menggambarkan kebutuhan pengguna, yang kemudian digunakan dalam penyusunan *user persona* serta pengelompokan ide pada *Affinity Diagram*. Oleh karena itu, data yang diperoleh dari wawancara dengan beliau dapat dianggap valid sebagai dasar pengembangan rancangan UI/UX Media Digital GKJ Jebres.

Gambar menampilkan *user persona* yang merepresentasikan pengurus gereja sebagai pengguna utama. Persona ini menunjukkan kebutuhan akan media digital terpusat untuk mengelola jadwal, kegiatan, dan pengumuman secara efisien. Tahap ini sejalan dengan konsep *problem framing* dalam *Design Thinking* yang menekankan perumusan masalah dari sudut pandang pengguna agar solusi lebih relevan dan terarah.

3.3 Ideate

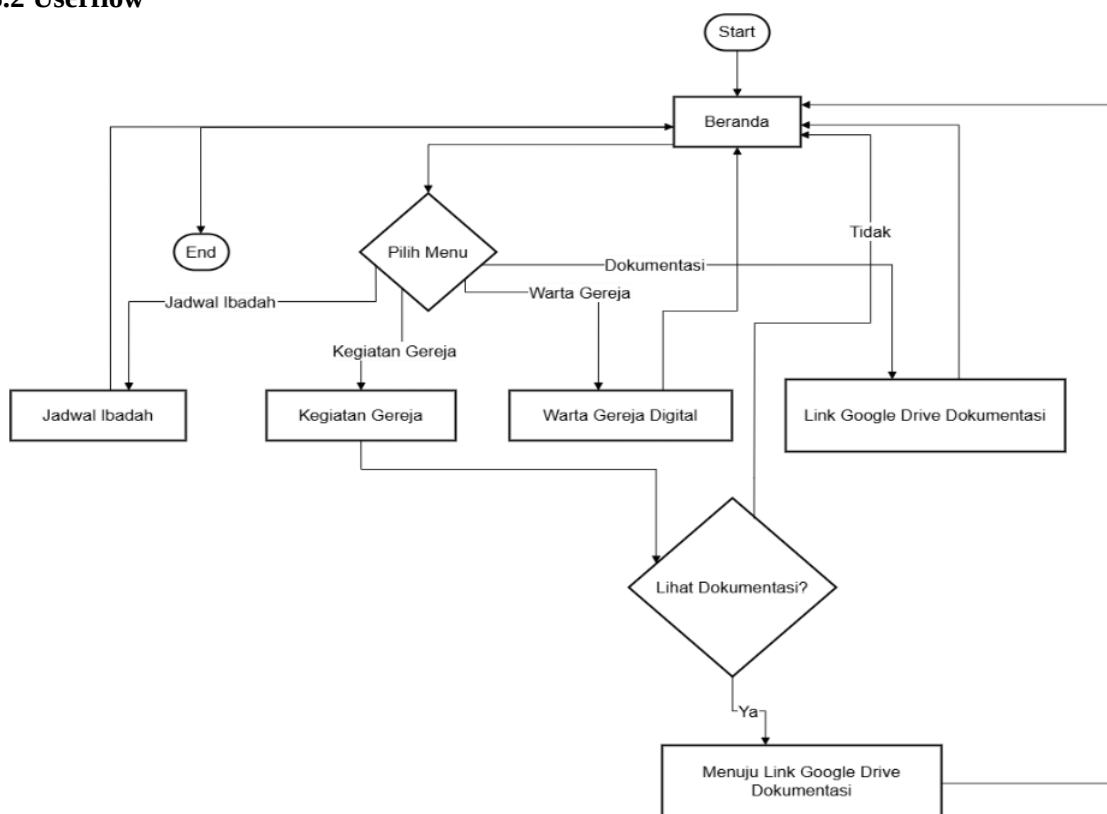
Pada tahap *Ideate*, *Affinity Diagram* digunakan untuk mengelompokkan ide dari tahap sebelumnya. Pengelompokan ini membantu menentukan fokus fitur yang paling dibutuhkan jemaat dan pengurus. Dari proses tersebut muncul enam kategori utama, yaitu akses informasi ibadah, kegiatan gereja, dokumentasi, profil gereja, warta digital. Enam kategori ini menjadi dasar perancangan fitur Media Digital GKJ Jebres. Hasilnya ditunjukkan pada Gambar 6.

3.3.1 Affinity Diagram



Gambar 6 Affinity Diagram

3.3.2 Userflow



Gambar 7 Userflow

Berikut penjelasan *Userflow* sistem informasinya:

Alur pengguna pada Media Digital GKJ Jebres dimulai dari halaman beranda yang berfungsi sebagai pusat navigasi. Pada halaman ini pengguna memilih menu yang ingin diakses. Jika pengguna memilih menu Jadwal Ibadah, sistem *menampilkan* informasi jadwal ibadah dan pengguna kembali ke beranda setelah selesai.

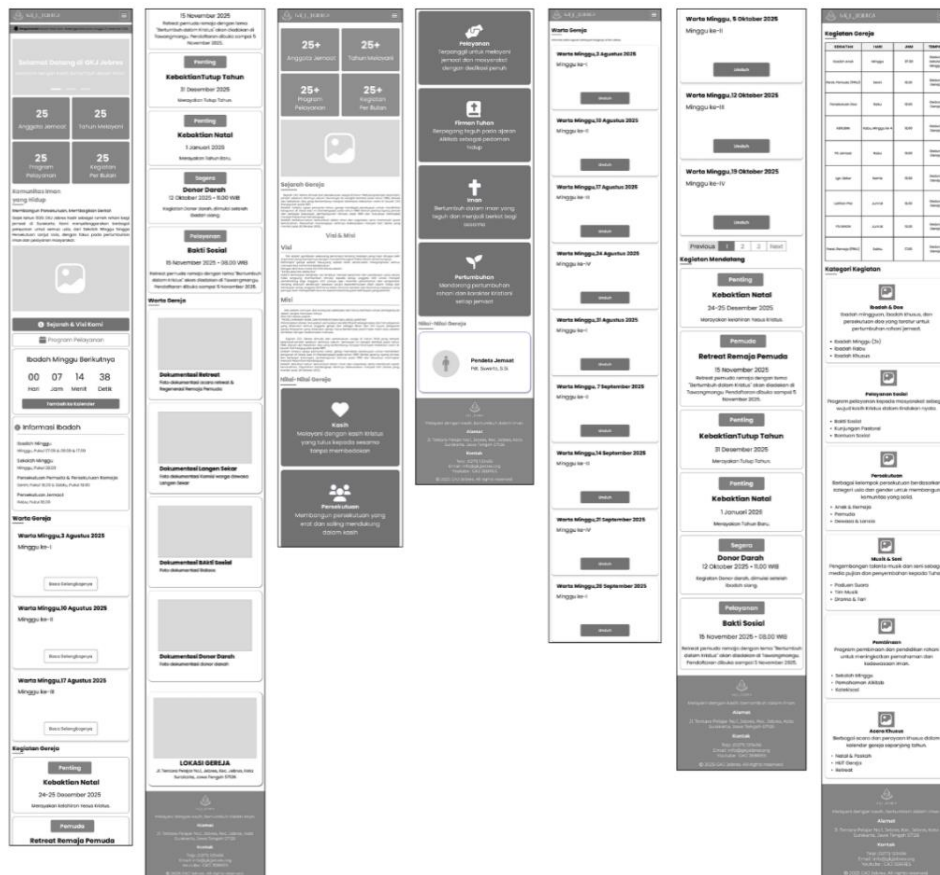
Pada menu Kegiatan Gereja, pengguna dapat melihat daftar kegiatan yang berlangsung. Pengguna kemudian dapat memutuskan apakah ingin melihat dokumentasi kegiatan. Jika memilih melihat dokumentasi, sistem akan mengarahkan pengguna langsung ke tautan Google Drive yang berisi foto dan video kegiatan. Jika tidak, pengguna kembali ke halaman utama.

Menu Warta Gereja menyediakan warta digital yang dapat dibaca secara langsung, termasuk arsip warta sebelumnya. Setelah selesai, pengguna kembali ke beranda. Pada menu Dokumentasi, pengguna juga diarahkan langsung menuju Google Drive sebagai pusat penyimpanan dokumentasi gereja.

Seluruh alur berakhir ketika pengguna selesai melihat informasi yang dibutuhkan. Struktur ini memastikan akses informasi yang lebih mudah, terpusat, dan sesuai dengan kebutuhan jemaat.

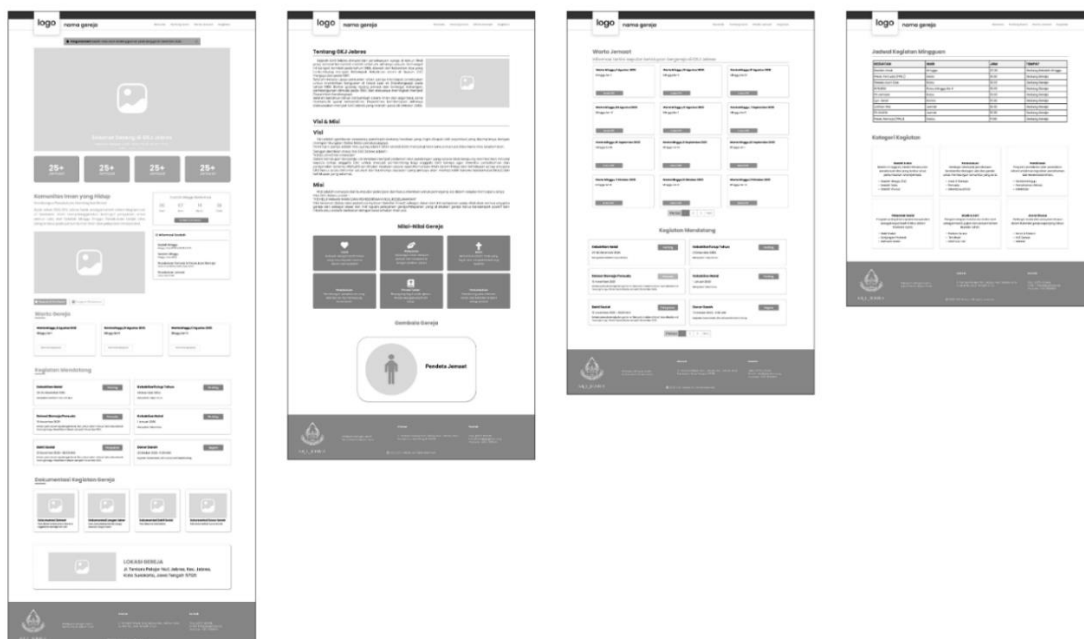
3.3.3 Wireframe

Wireframe disusun sebagai rancangan awal untuk menggambarkan struktur dasar antarmuka Media Digital GKJ Jebres. Tahap ini digunakan untuk menentukan posisi elemen utama, alur navigasi, serta penyajian informasi pada setiap halaman. Penyusunan *wireframe* membantu memastikan kebutuhan pengguna terakomodasi sebelum masuk ke tahap desain visual yang lebih detail. Desain navbar mengalami penyempurnaan setelah mendapatkan masukan dari pengguna. Versi awal memiliki penataan menu yang kurang rapi dan ukuran teks yang tidak konsisten sehingga navigasi terasa kurang jelas. Pada versi revisi, struktur menu disederhanakan, jarak antar elemen diperbaiki, dan posisi logo diseimbangkan. Perubahan ini membuat navigasi lebih mudah dibaca, lebih teratur, dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna sebagai acuan utama.



Gambar 8 Wireframe – Mobile

Rancangan pada Gambar 8 (Wireframe Mobile), memperlihatkan adaptasi antarmuka yang mengutamakan kemudahan navigasi satu tangan (*single-handed operation*). Komponen informasi disusun secara berurutan dari atas ke bawah (*linear*) guna menjamin keberlanjutan fokus jemaat saat menelusuri jadwal ibadah. Penempatan elemen interaktif didesain sedemikian rupa agar tetap fungsional bagi pengguna dengan berbagai tingkat literasi digital.

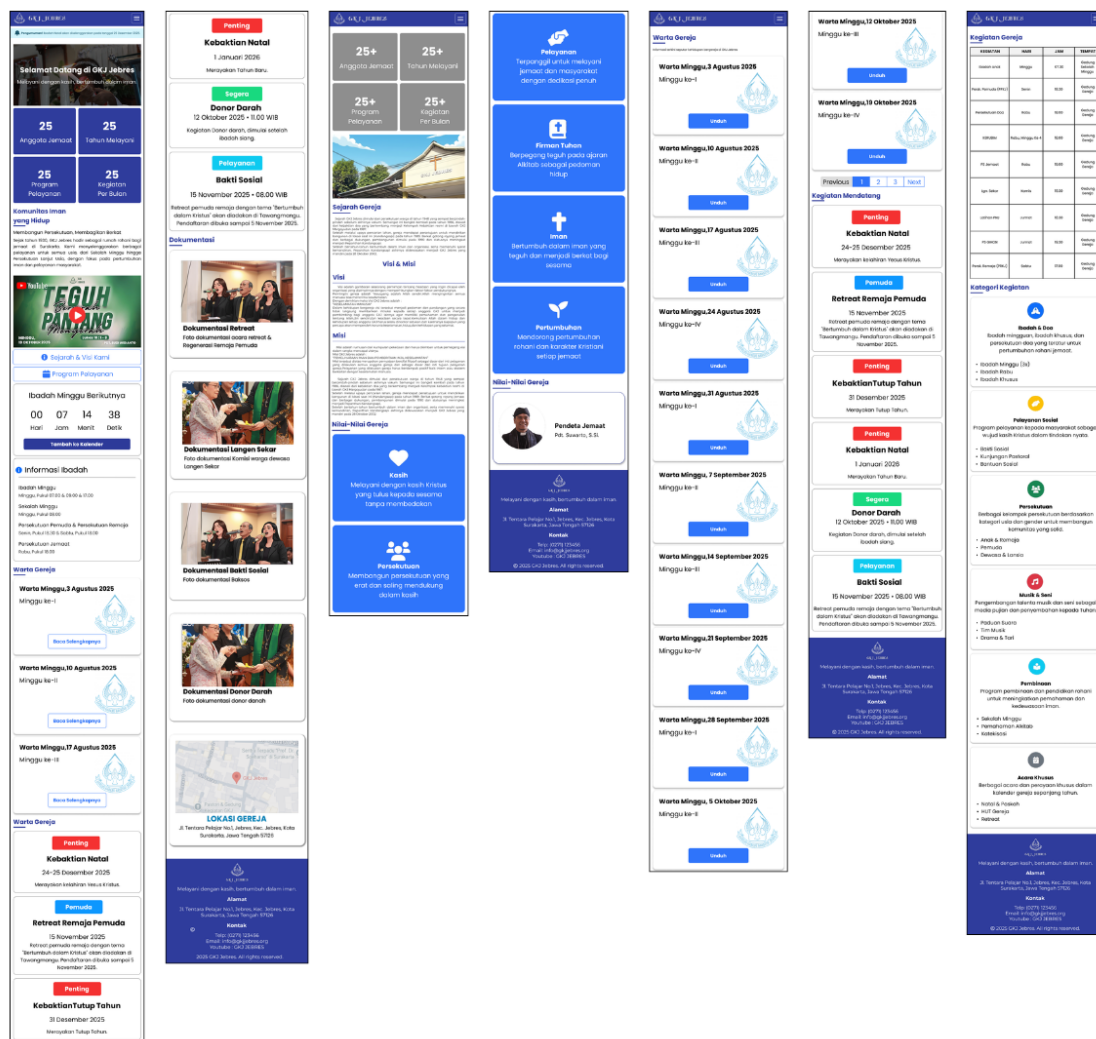


Gambar 9 Wireframe – Website

Pada tampilan Gambar 9 (Wireframe Website), tata letak dirancang untuk mengoptimalkan ruang layar yang lebih luas. Penggunaan struktur kolom memungkinkan distribusi konten informasi seperti warta dan pengumuman gereja dapat ditampilkan secara simultan dalam satu tampilan layar utama. Hal ini meminimalisir kebutuhan *scrolling* yang berlebihan dan memudahkan jemaat dalam melakukan pemindaian informasi (*scanning*) secara cepat.

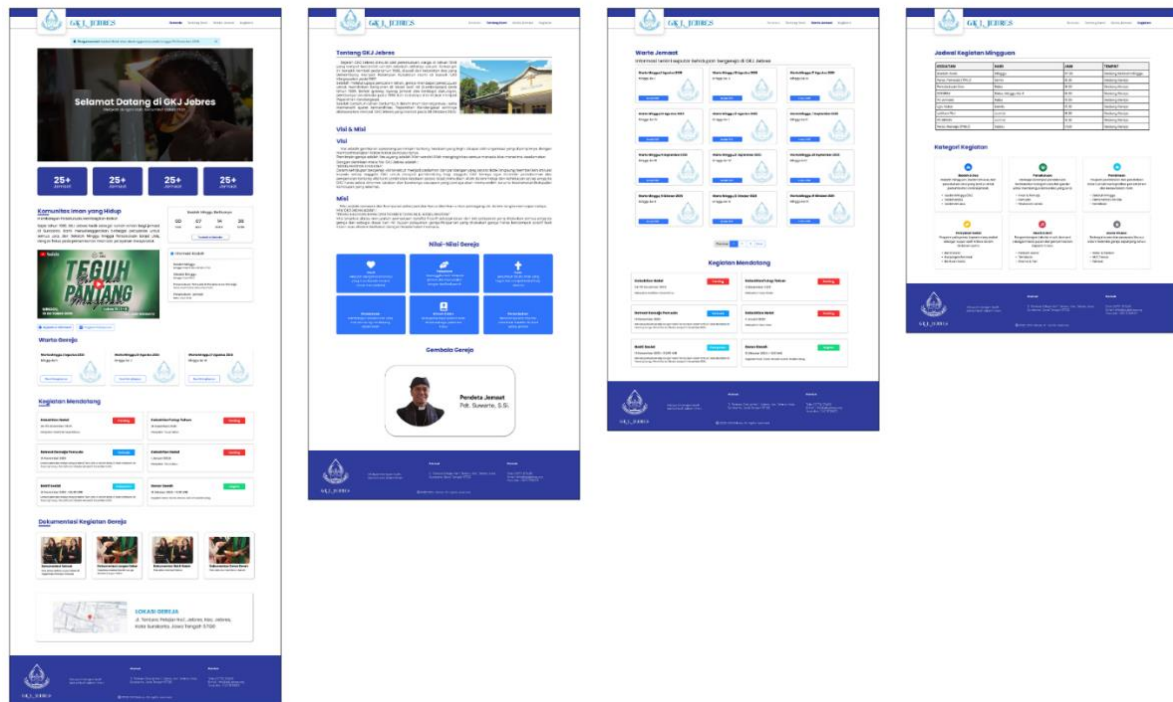
3.3.4 High Fidelity Design

High Fidelity Design merupakan pengembangan dari wireframe yang menampilkan komponen visual secara lengkap. Desain ini sudah mencakup pemilihan warna, tipografi, ikon, serta tata letak yang mendekati tampilan akhir sistem. Tahap ini digunakan untuk memvalidasi tampilan antarmuka dan memastikan rancangan dapat memberikan pengalaman pengguna yang konsisten serta mudah digunakan.



Gambar 10 High Fidelity Design – Mobile

Sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 10 (HiFi Mobile), desain akhir versi mobile mengimplementasikan kontras warna yang tajam dan tipografi yang lebih tegas. Hal ini bertujuan khusus untuk menjawab kendala penglihatan yang sering dialami jemaat lanjut usia. Penggunaan ikonografi yang deskriptif berfungsi sebagai pemandu visual, sehingga jemaat tidak hanya mengandalkan teks untuk memahami fungsi setiap fitur dalam aplikasi.



Gambar 11 High Fidelity Design Website

Visualisasi pada Gambar 11 (Hifi Website), menunjukkan integrasi harmonis antara konten informatif dan elemen dokumentasi gereja. Penentuan hierarki visual dilakukan dengan memberikan penekanan pada aspek *whitespace* agar tampilan tidak terasa penuh (sesak), sehingga informasi penting terkait kegiatan rutin gereja dapat tersampaikan secara profesional. Pendekatan ini diharapkan dapat mengubah persepsi jemaat terhadap kemudahan akses informasi digital yang sebelumnya dianggap rumit menjadi lebih ramah pengguna.

3.4 Test

Tahap Testing merupakan langkah akhir dalam proses *Design Thinking* yang bertujuan untuk mengevaluasi prototipe bersama pengguna. Pengujian dilakukan untuk menilai tampilan, kemudahan navigasi, dan efektivitas penyampaian informasi melalui umpan balik langsung, seperti wawancara atau kuesioner. Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS) untuk memperoleh penilaian yang terukur dan menggambarkan pengalaman pengguna secara menyeluruh. Pengujian usability dilakukan untuk menilai sejauh mana *prototype* Media Digital GKJ Jebres mudah digunakan dan dapat dipahami oleh pengguna. Metode SUS terdiri dari sepuluh pernyataan dengan skala Likert 1 sampai 5 yang berisikan 10 pernyataan dengan skala likert 1 - 5 yaitu (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) kurang setuju, (4) setuju, (5) sangat setuju. Pengguna diminta memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan, konsistensi tampilan, kejelasan navigasi, serta kenyamanan saat mengakses fitur utama seperti jadwal ibadah, kegiatan gereja, warta digital, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh seluruh responden, diperoleh skor rata-rata SUS sebesar 82,5. Nilai ini termasuk dalam kategori *Grade B*, dengan *Adjective Rating Good*, dan berada pada rentang *Acceptable* pada *Acceptability Ranges*. Temuan ini menunjukkan bahwa prototipe memiliki tingkat usability yang baik dan telah memenuhi kebutuhan dasar pengguna. Prototipe dinilai mudah dipahami, navigasi berjalan jelas, dan fitur dapat digunakan tanpa hambatan berarti. Rincian hasil pengujian ditunjukkan pada Tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Hitung System Usability Scale (SUS)

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		(Jumlah x 2.5)
5	1	5	4	4	3	4	1	4	1	32	80
5	3	4	1	2	1	5	1	5	3	32	80

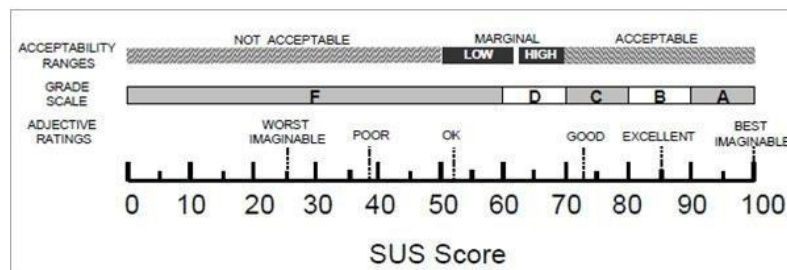
Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		(Jumlah x 2.5)
4	1	5	1	4	2	5	2	4	4	32	80
4	3	5	2	3	1	4	1	4	1	32	80
5	1	3	1	3	2	4	1	3	1	32	80
4	1	5	2	4	1	5	1	5	4	34	85
5	1	4	2	4	2	4	2	5	1	34	85
4	1	5	2	5	3	5	1	5	3	34	85
5	4	5	2	5	2	5	2	5	1	34	85
5	2	5	1	3	3	5	2	5	1	34	85
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											82.5

Hasil pengisian kuesioner oleh responden menunjukkan adanya variasi penilaian pada setiap pernyataan yang diberikan. Nilai tersebut kemudian diolah untuk memperoleh skor akhir System Usability Scale (SUS) pada masing-masing responden. Secara umum, hasil penilaian menunjukkan kecenderungan positif, di mana sebagian besar responden memberikan skor yang tinggi terhadap kemudahan penggunaan media digital gereja yang dirancang. Hal ini mengindikasikan bahwa antarmuka (UI) yang dikembangkan sudah cukup jelas, mudah dipahami, serta mampu membantu pengguna dalam mengakses informasi yang dibutuhkan.

Tabel 2 Hasil Pengujian System Usability Scale (SUS)

No	Pengguna	SUS Score	Grade	Adjective Rating	Acceptability Ranges
1	Seluruh Pengguna	82.5	B	Good	Acceptable

Berdasarkan tabel hasil pengujian System Usability Scale (SUS), diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,5. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media digital gereja yang dirancang memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik dan dapat diterima oleh pengguna. Skor ini mengindikasikan bahwa sistem sudah mampu memberikan pengalaman penggunaan yang jelas dan mudah dipahami, terutama dalam hal navigasi serta penyajian informasi. Selain itu, hasil ini juga menunjukkan bahwa pengguna tidak mengalami kesulitan yang berarti saat berinteraksi dengan sistem, sehingga proses pencarian dan akses informasi dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efisien. Dengan demikian, rancangan yang dikembangkan telah memenuhi aspek usability dan dapat digunakan sebagai dasar untuk tahap pengembangan lebih lanjut.



Gambar 12 System Usability Scale Score

3.5 PEMBAHASAN

Penelitian ini menekankan pada perancangan UI/UX media digital gereja dengan pendekatan Design Thinking yang berorientasi pada kebutuhan nyata jemaat GKJ Jebres. Pendekatan ini tidak hanya digunakan sebagai metode perancangan, tetapi juga sebagai kerangka untuk memahami permasalahan dalam penyampaian informasi gereja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan Design

Thinking mampu menghasilkan rancangan yang lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa Design Thinking efektif dalam meningkatkan kualitas desain serta pengalaman pengguna pada sistem digital [6].

Selain itu, fokus pada aspek pengalaman pengguna dalam penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa perancangan UI/UX berbasis kebutuhan pengguna dapat meningkatkan kemudahan penggunaan serta kepuasan pengguna terhadap sistem yang dikembangkan [7]. Pendekatan ini berbeda dengan penelitian yang hanya berfokus pada pengembangan sistem informasi secara umum tanpa mempertimbangkan interaksi pengguna secara mendalam.

Nilai System Usability Scale (SUS) sebesar 82,5 yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media digital gereja yang dirancang berada pada kategori baik dan dapat diterima oleh pengguna. Berdasarkan konsep System Usability Scale, skor di atas 80 menunjukkan tingkat usability yang tinggi serta sistem dapat digunakan dengan baik oleh pengguna [17]. Hasil ini menunjukkan bahwa rancangan yang dikembangkan telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan, baik dari segi navigasi, tampilan, maupun penyajian informasi.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking dalam perancangan UI/UX mampu menghasilkan solusi yang lebih relevan karena melibatkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna sejak tahap awal perancangan [11]. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan, di mana proses perancangan difokuskan pada kebutuhan jemaat sebagai pengguna utama.

Dalam konteks gereja, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan keterlibatan jemaat. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa sistem informasi gereja berbasis digital dapat meningkatkan efektivitas penyebaran informasi serta mendukung pelayanan gereja secara lebih optimal [1].

Dengan demikian, pendekatan Design Thinking yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga terbukti efektif secara praktis dalam menghasilkan media digital gereja yang lebih terstruktur, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan jemaat.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX Media Digital GKJ Jebres yang ditujukan untuk meningkatkan kemudahan akses serta penyampaian informasi bagi jemaat. Proses perancangan dilakukan menggunakan pendekatan Design Thinking yang meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Hasil analisis kebutuhan pengguna menunjukkan bahwa jemaat membutuhkan media informasi yang terpusat untuk mengakses jadwal ibadah, kegiatan gereja, warta digital, dokumentasi, serta berbagai layanan informasi lain yang sebelumnya tersebar di beberapa platform. Berdasarkan proses perancangan dan evaluasi yang dilakukan, tujuan penelitian untuk merancang media digital gereja yang lebih terstruktur dan mudah digunakan dapat tercapai.

Prototype yang dihasilkan kemudian diuji menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan memperoleh skor 82,5. Nilai tersebut termasuk dalam kategori *Good* dan berada pada tingkat *Acceptable*. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa rancangan antarmuka yang dikembangkan relatif mudah digunakan, navigasi dapat dipahami dengan baik, serta fitur utama mampu mendukung kebutuhan pengguna dalam mengakses informasi gereja. Dengan demikian, rancangan website ini dinilai layak untuk dilanjutkan pada tahap pengembangan dan implementasi sebagai media informasi digital gereja.

Penerapan metode *Design Thinking* dalam penelitian ini memberikan keuntungan dalam proses perancangan karena membantu peneliti memahami kebutuhan pengguna secara lebih terarah serta menghasilkan solusi yang lebih sesuai dengan konteks pelayanan gereja. Namun demikian, penelitian ini juga menghadapi beberapa kendala, terutama pada keterbatasan proses pengumpulan data dan jumlah responden pada tahap pengujian yang masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan hasil evaluasi yang diperoleh belum sepenuhnya mewakili pengalaman seluruh kalangan jemaat.

Pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada penambahan fitur yang lebih interaktif, integrasi dengan platform digital gereja yang telah ada, serta pelaksanaan pengujian dengan jumlah dan variasi pengguna yang lebih luas. Langkah tersebut diharapkan dapat memberikan hasil evaluasi yang lebih menyeluruh serta mendukung peningkatan kualitas media digital gereja secara berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- [1] J. S. Ananta and R. Somya, “Perancangan Dan Pembangunan Sistem Informasi Pengelolaan Jemaat Gbkb Berbasis Web,” *J. Komput. dan Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 44–53, 2023, doi: 10.35508/jicon.v11i1.10101.
- [2] Basatha R and B. B. K. B., “Analisis dan Desain Sistem Informasi Berbasis Website Gereja,” *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 80–91, 2022.
- [3] S. Milda Puspita and N. Apriyanti, “The UI/UX Design with Design Thinking Method for The University Complaint Website,” *Inf. Technol. Int. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 23–36, 2023, doi: 10.33005/itij.v1i1.2.
- [4] A. Situmorang, “Implementasi Website Responsif Menggunakan Bootstrap (Studi Kasus : Website Gereja Gkpi Jemaat Khusus Tebing Tinggi Kota),” vol. 11, no. 4, pp. 5252–5286, 2024.
- [5] D. W. Ardras et al., “PERANCANGAN UI / UX BERBASIS WEBSITE PADA PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) DI SMK TARUNA KARYA 1 KARAWANG,” vol. 7, no. 2, pp. 1401–1409, 2023.
- [6] I. Hans Arkananta and L. Indana, “Perancangan Sistem Informasi Ui/Ux E-Church Gpdi Kesamben Dengan Metode Design Thinking,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 4, pp. 7377–7383, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i4.10305.
- [7] M. Raschintasofi and H. Yani, “Perancangan UI/UX Aplikasi Learning Management System Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Manaj. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 343–353, 2023, doi: 10.33998/jms.2023.3.1.753.
- [8] S. Tazkiyah and A. Arifin, “Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 8, no. 2, pp. 72–78, 2022, doi: 10.54914/jtt.v8i2.513.
- [9] D. Made, D. Utami, A. S. Kusuma, A. G. Willdahlia, and N. K. Nita, “Evaluasi Usability E-Modul Basis Data Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” vol. 5, no. 2, pp. 1800–1809, 2024.
- [10] N. Idris, M. Rizal, M. Fahrul, and M. Harlang, “Systematic Literature Review: Analisis Penggunaan Wireframing Dan Prototyping Pada UI/UX Terhadap Bisnis,” *Bulan Agustus | Hal*, 2025.
- [11] K. T. Mukti, R. E. Febrita, and I. W. Suardinata, “Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 6, no. 3, pp. 495–403, 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i3.1375.
- [12] A. S. Putra and T. Kristiana, “Analysis of UI / UX Design of the e-Learning Website of MTsN 33 Jakarta with a User-Centered Design Approach,” vol. 4, no. 3, pp. 590–606, 2025.
- [13] M. Yaasiin and I. F. Hanif, “Desain UI / UX Aplikasi Edukasi FIDEXA-SD Menggunakan Design Thinking dan Figma,” pp. 292–301, 2025, doi: 10.47002/metik.v9i2.1080.
- [14] A. Ibrahim et al., “PERANCANGAN UI / UX APLIKASI ‘ PAYO ’ PEMANDU WISATA PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” vol. 9, no. 4, pp. 6661–6668, 2025.
- [15] N. W. Prasetyo and D. H. F. Manongga, “Perancangan UI / UX website e-commerce Uppervista menggunakan metode Design Thinking,” vol. 22, no. 1, pp. 117–132, 2025.
- [16] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, and M. G. L. Putra, “Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking,” *Teknika*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i1.549.
- [17] W. S. A. Pratama and A. D. Indriyanti, “Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking,” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 04, no. 01, pp. 50–61, 2023.



ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi

Is licensed under a [Creative Commons Attribution International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)