

## **PENGEMBANGAN USER INTERFACE PADA LANDING PAGE WICARAKU SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TERAPI GANGGUAN BERBICARA**

**Arnoldus Jofianto Adhi Wicaksono<sup>1</sup>, Tri Cahyo Kusumandyoko<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email :arnoldus.19107@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: tricahyo@unesa.ac.id

### **Abstrak**

*Landing page* Wicaraku memiliki masalah dalam memberikan informasi dan *usability* bagi *user*. Pengembangan *landing page* Wicaraku bertujuan menghasilkan prototipe *User Interface* (UI). Pengembangan UI ini menggunakan metode pendekatan *Design Thinking* oleh Kelley & Brown (2018) dengan teknik analisis data Miles & Huberman yang berfokus terhadap pendekatan kualitatif. Proses pengembangan diawali dengan mengumpulkan data primer dan sekunder melalui observasi, kuesioner, *usability test*, SUS, analisa kompetitor, dan studi literatur untuk kemudian dianalisis. Data mengenai masalah yang dihadapi *user* digunakan sebagai dasar dalam pembentukan solusi perancangan fitur, *user flow*, hingga perancangan prototipe. Pengembangan prototipe kemudian diujicobakan terhadap *user* untuk mengevaluasi hambatan dan masalah yang dihadapi *user*, sehingga dilakukan perbaikan. Pengembangan ini menghasilkan desain prototipe intuitif *landing page* Wicaraku yang memberikan pengalaman dan kemudahan optimal bagi *user* dalam mencapai tujuannya dengan 79.1 SUS Score yang didapatkan melalui uji pascapengembangan.

**Kata Kunci:** Terapi Wicara, *Design Thinking*, Prototipe UI, Pengembangan, *Landing Page*.

### **Abstrak**

*Wicaraku landing page* has problems in providing information and *usability* for users. The development of the *Wicaraku landing page* aims to produce a *User Interface* (UI) prototype. This UI development uses the *Design Thinking* approach method by Kelley & Brown (2018) with Miles & Huberman data analysis techniques that focus on qualitative approaches. The development process begins with collecting primary and secondary data through observation, questionnaires, *usability tests*, SUS, competitor analysis, and literature studies to be analyzed. Data about the problems faced by users is used as a basis for forming feature design solutions, *user flow*, and prototype design. The prototype development was then tested on users to evaluate the obstacles and problems faced by users, so that improvements were made. This development resulted in the design of an intuitive prototype of the *Wicaraku landing page* that provides optimal experience and convenience for users in achieving their goals with a 79.1 SUS Score obtained through post-development testing.

**Keywords:** *Speech Therapy, Design Thinking, UI Prototype, Development, Landing Page.*

## PENDAHULUAN

Dalam proses tumbuh kembang anak, seringkali ditemukan kasus – kasus gangguan berbicara. Berdasarkan penelitian yang mengevaluasi keterlambatan bicara dan bahasa pada anak-anak prasekolah usia 2 hingga 4,5 tahun, prevalensi keterlambatan bicara dan bahasa berkisar antara 5 hingga 8 persen, sementara studi hanya melaporkan angka keterlambatan bahasa sebesar 2,3 hingga 19 persen (Berkman, et al., 2015). Di Indonesia, data mengenai gangguan bicara di Indonesia yang diterbitkan oleh Kementerian Kesehatan RI pada tahun 2021 menunjukkan adanya penurunan dibandingkan dengan data pada tahun 2013 (7,6%). Anak laki-laki masih lebih rentan mengalami gangguan bicara dibandingkan dengan anak perempuan, dengan rasio prevalensi sebesar 1,2:1. Faktor risiko gangguan bicara pada anak antara lain faktor genetik, kelahiran prematur, rendahnya berat badan lahir, infeksi, dan gangguan pendengaran (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2021).

Dalam penanganan gangguan bicara tentunya diperlukan kerja sama dari beberapa ahli salah satunya ahli terapi wicara. Namun, jumlah serta persebaran terapi wicara di Indonesia masih belum merata dan sebagian besar berada di Pulau Jawa dan beberapa hanya terdapat pada rumah sakit besar. Berdasarkan Abidin (2018), Ketua Umum Ikatan Terapis Wicara Indonesia (IKATWI) mengatakan bahwa sumber daya terapis di Indonesia masih sangat kurang di mana baru terdapat 1.300 terapis wicara di Indonesia dengan jumlah paling banyak berada di DKI Jakarta sebanyak 300 orang, Jawa Barat 280 orang, Jawa Tengah 225 orang, Daerah Istimewa Yogyakarta 32 orang, khususnya pada Jawa Timur, jumlah terapis wicara yang ada saat ini hanya berjumlah Jawa Timur 45 orang. Untuk seluruh Sulawesi hanya terdapat 19 orang dan seluruh Kalimantan hanya terdapat 14 orang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Wicaraku hadir sebagai salah satu startup yang bergerak di bidang layanan *health-tech*. Di bawah naungan PT. Revolusi Kesehatan Indonesia, Wicaraku merupakan startup *health-tech* yang menyediakan Terapis Wicara yang dapat melakukan *home-visit* dengan para pasien gangguan bicara yang dapat diakses melalui

*landing page* resmi Wicaraku. Namun, dalam penggunaannya, melalui hasil serangkaian *test* pertama (pra-pengembangan) yang diberikan kepada 8 orang Pasien atau Orang Tua Pasien Penderita Gangguan Wicara, ditemukan beberapa masalah diantaranya, terjadi kesalahan klik (*misclick*) pada beberapa tugas (*task*) yang diberikan, durasi yang diperlukan cukup memakan waktu saat akan mengakses fitur, sehingga *landing page* dari Wicaraku kurang mampu menyediakan pengalaman yang nyaman dan mudah digunakan oleh pengguna (*User*) sesuai dengan target market dari Wicaraku. Redesain perlu dilakukan untuk menghasilkan sebuah *Landing page website* yang mampu memberikan pengalaman yang nyaman sesuai fungsionalitas fitur bagi pengguna dan sesuai dengan target market dari Wicaraku. Adapun scope redesain UI/UX *Landing page* Wicaraku adalah tampilan (*User Interface*), fitur, fungsionalitas, dan target audience.

Dilihat dari latar belakang masalah yang ditemukan, maka disusun rumusan masalah dalam penelitian ini yang berfokus pada pengembangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk *website landing page* Wicaraku, untuk memberikan pengalaman pengguna yang nyaman. Proses pengembangan ini melibatkan langkah-langkah yang memastikan bahwa UI pengenalan dan layanan terapi wicara yang disediakan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, penelitian ini juga mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan *landing page* tersebut, guna memastikan bahwa desain yang dihasilkan efektif serta *user-centered*. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *User Interface* (UI) baru pada *landing page* Wicaraku yang lebih nyaman bagi pengguna, membuat prototipe UI yang merepresentasikan pengenalan dan layanan terapi wicara, serta mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap *landing page* Wicaraku. Hal ini dilakukan dengan memahami konsep UI yang efektif, melakukan proses pengembangan UI yang terstruktur, menggunakan metode penelitian yang sesuai, dan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna.

Dalam penyusunan penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu menjadi acuan untuk menemukan aspek kebaruan. Penelitian pertama, “Perancangan Media Informasi dan Promosi

Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik Dengan Pendekatan *Design Thinking*” oleh Idhar Resmadi dan Rendy Pandita Bastari, berfokus pada pembuatan *website* untuk UMKM Warkop Musik yang melayani subkultur musik independen, tanpa menyinggung aplikasi terapi gangguan bicara.

Penelitian kedua, “Implementasi Metode *Design Thinking* Pada Perancangan UI/UX *Website Tracking* GPS Tiara Track” oleh M Imamul Ikhlas dan Zainudin Zuhri, mengimplementasikan UX pada *web tracking* menggunakan *design thinking*, namun tidak mencakup terapi gangguan bicara atau terapi anak.

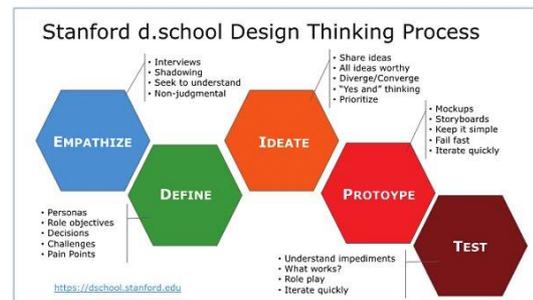
Penelitian ketiga, “Aplikasi Android Untuk Terapi Gangguan Bicara Pada Anak” oleh Agas Arya Widodo, Alif Gibran Syarvani, Satrio Wisnugrobo, dan Rahadian Kurniawan, mengembangkan aplikasi terapi gangguan bicara anak dengan metode *waterfall*, mencakup fitur seperti *flash card* dan tebak suara, namun tanpa penerapan *design thinking* yang menekankan pengujian pengguna dan pengembangan iteratif.

Ketiga penelitian sebelumnya menyimpulkan pentingnya merancang antarmuka yang memudahkan pengguna dalam menggunakan produk *website* dan aplikasi dengan metode *Design Thinking* dan *Waterfall*. Namun, terdapat celah penelitian yang belum banyak dieksplorasi, yaitu mengintegrasikan konsep *design thinking* dengan tahap awal pengujian khusus untuk platform terapi gangguan berbicara yang berfokus pada pengguna. Ini akan membuat *landing page* Wicaraku tidak hanya ramah pengguna tetapi juga memenuhi kebutuhan informasi dan edukasi terkait terapi wicara.

## METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan memperbaiki *User Interface* dari *Landing page* Wicaraku. Untuk mencapai tujuan tersebut, pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan pada UI *landing page*. Perancangan yang dilakukan menggunakan metode penelitian campuran oleh Miles & Huberman melalui pendekatan kualitatif dengan melalui 3 tahapan proses yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data atau kesimpulan.

Dalam proses pengembangan *Landing page* Wicaraku terdapat alur proses desain dengan menerapkan konsep *design thinking* yang diawali dengan tahapan *Usability Test*. *Design thinking* adalah suatu pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang yang digunakan untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk mencapai kesuksesan bisnis dengan 5 tahapan seabgai berikut (Kelley & Brown, 2018):



**Gambar 1.** Diagram Proses *Design Thinking*  
Sumber : *Stanford University* (2019)

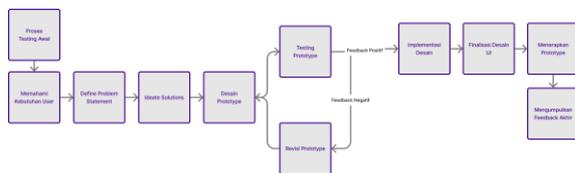
1. *Empathize*  
Langkah pertama adalah memahami perspektif dan kebutuhan pengguna melalui observasi, kuesioner, dan uji *Usability* dengan prototipe awal. Ini membantu memperoleh data untuk memahami masalah yang ingin dipecahkan.
2. *Define*  
Langkah selanjutnya adalah mendefinisikan masalah secara spesifik berdasarkan pemahaman kebutuhan pengguna. Membuat daftar kebutuhan pengguna untuk fokus pada tujuan penelitian.
3. *Ideate*  
Pada tahap ini, dilakukan kegiatan *brainstorming* ide-ide kreatif sebagai solusi masalah yang telah didefinisikan. Menggunakan teknik seperti mind mapping dan SCAMPER untuk membantu dalam proses ini.
4. *Prototype*  
Setelah menghasilkan ide-ide baru, langkah selanjutnya adalah membuat model sederhana dari solusi yang dihasilkan. Mengimplementasikan ide ke dalam

prototipe produk uji coba berupa *Landing page*.

5. *Test*

Dari produk atau aplikasi uji coba yang telah dibuat, maka dilakukan pengujian prototipe dengan melibatkan pengguna untuk mengevaluasi efektivitas solusi. Mengumpulkan masukan dari pengguna untuk memperbaiki dan memenuhi kebutuhan mereka.

Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan Data Primer dan Data Sekunder yang diperoleh dari sampel yaitu individu yang dapat memberikan respon yang dibutuhkan dalam hal ini orang tua/wali, kerabat pasien atau pasien penderita gangguan bicara. Untuk dapat memahami metode serta alur yang digunakan, dibentuk sebuah kerangka pengembangan sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Alur Proses *Design Thinking* (Sumber : Wicaksono,2024)

**KERANGKA TEORETIK**

**Peran *User Interface Design* dalam Pengembangan *Landing Page***

*User Interface Design* adalah sebuah bagian dari bidang studi yang disebut dengan *Human-Computer Interaction* (HCI), dimana *Human-Computer Interaction* merupakan studi, perencanaan, dan desain mengenai bagaimana orang dan komputer bekerja bersama sehingga kebutuhan seseorang dapat terpenuhi melalui cara yang paling efektif. Dalam perancangannya, seorang desainer HCI harus mempertimbangkan sejumlah faktor, seperti : apa yang diinginkan dan diharapkan, apa saja keterbatasan fisik dan kemampuan yang dimiliki setiap orang, bagaimana persepsi mereka dan sistem pemrosesan informasi mereka bekerja, dan apa yang menurut orang dianggap tersebut menyenangkan serta menarik. Selain itu, seorang desainer juga harus mempertimbangkan karakteristik teknis serta keterbatasan perangkat

keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software) komputer (Galitz, 2007).

*User Interface Design* merupakan keseluruhan proses dalam mendesain sebuah antarmuka pengguna, yang diawali dengan pembuatan model fungsi sistem yang beragam. Selanjutnya, tugas-tugas yang berorientasi pada manusia dan komputer diperlukan dalam mencapai fungsi sistem yang kemudian digambarkan secara terperinci. Desainer antarmuka pengguna (*User Interface*) juga menggunakan alat-alat untuk membuat sebuah prototipe dan menerapkan model desain yang dihasilkan. Terakhir, dilakukan evaluasi hasil desain untuk memastikan kualitas dari antarmuka pengguna (*User Interface*) yang dirancang. (Sridevi, 2014)

Dalam perancangan *User Interface Design*, terdapat 2 hal yang menjadi bagian dari proses dalam mendesain antarmuka bagi *user* atau pengguna. *User Interface* atau antarmuka pengguna adalah bagian dari komputer serta perangkat lunak yang dapat untuk dilihat, didengar, disentuh atau menyentuh, berbicara, ataupun memahami dan mengarahkan. *Interface* terbaik merupakan *interface* yang memungkinkan pengguna untuk fokus pada informasi serta tugas yang ada (Galitz, 2007). Dalam perancangan *user interface*, terdapat berbagai elemen seperti tombol, *icon*, *menu*, panel, dan beberapa elemen lainnya yang memungkinkan bagi pengguna dalam melakukan tindakan terhadap sistem (Norman, *The Design of Everyday Things*, 2013).

Selain *User Interface* atau antarmuka pengguna, dalam perancangan sebuah *landing page* terdapat pengalaman pengguna atau *User Experience* yang turut dirancang. *User Experience* (UX) adalah bentuk keseluruhan dari pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan sebuah produk, baik dalam aspek kognitif, emosional, dan fisik. *User Experience* tidak hanya mengenai bagaimana sebuah produk terlihat atau berfungsi, namun tentang bagaimana pengguna mampu merasakan dan memahami pengalaman mereka dalam menggunakan produk tersebut. *User Experience* merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan kepuasan dan kesuksesan pengguna terhadap sebuah produk sehingga dapat mempengaruhi keputusan mereka untuk menggunakan produk tersebut (Hassenzahl,

2006). *User Experience* dapat diartikan sebagai setiap aspek interaksi antar pengguna dan produk, layanan, atau perusahaan (Norman & Nielsen, *The Definition of User Experience*, 2014).

### **Komponen utama dalam pengembangan *Landing Page* Wicaraku**

#### ***Landing Page***

*Landing page* adalah sebuah halaman *web* yang dikunjungi oleh pengunjung (*visitor*) setelah mereka mengklik sebuah iklan online, tautan email, atau mengikuti suatu hasil pencarian dari search engine serta segala bentuk iklan offline kampanye seperti iklan radio. Umumnya *Landing page* akan berisi Call to Action (CTA) yang digunakan untuk mendatangkan traffic. *Landing page* merupakan sebuah perpanjangan dari iklan tersebut dan dirancang secara khusus untuk membangkitkan minat dan membujuk pengunjung untuk mengambil tindakan yang diinginkan (Harwood & Harwood, 2009).

*Landing page* seringkali dioptimalkan sebagai media untuk mengkonversi, ini berarti *Landing page* memiliki format partisipasi pengunjung yang menonjol dan tidak memiliki navigasi situs *web* pada umumnya sehingga berdasarkan fungsinya, *landing page* terbagi kedalam beberapa jenis yaitu; 1) *Squeeze Page*, 2) *Splash Page*, 3) *Lead Capture Page*, 4) *Video Landing page*, 5) *Click Through Landing page*, 6) *Sales Landing page*, 7) *Advertorial Landing page*, 8) *Lead Magnet Landing page*, 9) *Pre Launch Landing pages*, 10) *Thank You Pages*, 11) *Unsubscribe Landing page*, 12) *Referral Landing page*, 13) *404 Landing page*, 14) *Landing pages by Traffic Source* (Meesala, 2022).

#### ***Layout Responsif dalam User Interface***

*Layout* merupakan sebuah pengaturan elemen-elemen desain dalam ruang yang ditempati atau tersedia, dan selaras dengan skema estetika. Dalam *Layout* atau tata letak, tidak terdapat aturan baku dalam pembuatannya, kecuali bahwa konten harus diutamakan. *Layout* bertujuan menyajikan elemen-elemen visual dan tekstual sedemikian rupa yang akan dikomunikasikan dengan cara yang memungkinkan bagi pembaca untuk dapat menerima dan memahaminya dengan upaya yang minimal (Ambrose & Harris, 2011).

Dalam menyusun *layout* responsif terdapat 5 pola yang dapat digunakan baik secara individual

maupun kombinasi pola untuk membuat laman yang responsif, yaitu (Himawan & Yanu F., 2020):

1. *Mostly Fluid*: Pola ini menggunakan *grid* fleksibel yang tetap konsisten di layar besar dan sedang, hanya menyesuaikan margin. Pola ini membutuhkan satu *breakpoint* antara layar kecil dan besar.
2. *Kolom Drop*: Pola dengan kolom ditumpuk secara vertikal saat lebar layar terlalu sempit. *Breakpoint* bergantung pada konten dan bervariasi dengan setiap desain.
3. *Layout Shifter*: Pola kompleks ini memiliki beberapa *breakpoint* untuk memastikan konten bergerak dan tetap mempertahankan elemen sesuai lebar layar.
4. *Tiny Tweaks*: Pola ini melibatkan perubahan kecil pada *layout*, seperti penyesuaian *font*, ukuran elemen, dan posisinya. Digunakan untuk *layout web* linear kolom tunggal atau artikel teks panjang.
5. *Off Canvas*: Materi yang jarang digunakan, seperti navigasi, hanya ditampilkan saat ukuran layar cukup besar.

#### ***Grid System***

*Grid* merupakan sarana yang digunakan untuk memposisikan serta memuat berbagai elemen desain guna memfasilitasi dan memudahkan pengambilan keputusan. Dengan menggunakan *grid*, mampu menghasilkan pendekatan yang dapat lebih dipertimbangkan dan memungkinkan mendapatkan akurasi yang lebih tepat dalam penempatan elemen halaman, dari segi pengukuran maupun ruang proporsional (Ambrose & Harris, 2011).

*Grid* memiliki beberapa komponen utama yaitu; margins, markers, columns, *flowlines*, spatial zones, dan modules. Berdasarkan strukturnya, sistem *grid* atau *grid* dapat dibedakan menjadi beberapa bagian (Gambar 2.8), diantaranya (Tondreau, 2009):

1. *Single-Column Grid* - *grid* yang ideal untuk teks berurutan seperti esai atau buku, di mana blok teks adalah komponen utama halaman.
2. *Two-Column Grid* - digunakan untuk menampilkan data dalam kolom terpisah atau mengontrol banyak teks. Kolom bisa memiliki lebar yang sama atau berbeda, dengan kolom yang lebih lebar biasanya dua kali lebar kolom yang lebih sempit.

3. *Multicolumn Grids* - Menggabungkan beberapa kolom dengan lebar yang berbeda, memberikan fleksibilitas lebih besar, cocok untuk situs web dan majalah.
4. *Modular Grids* - terbaik untuk mengelola informasi kompleks dalam tabel, bagan, koran, dan kalender dengan menggabungkan kolom vertikal dan horizontal menjadi potongan ruang yang lebih kecil.
5. *Hierarchical Grids* – membagi halaman menjadi beberapa zona, tersusun atas kolom-kolom horizontal untuk menciptakan hierarki informasi.

### Tipografi untuk Website

Tipografi merupakan bentuk bahasa visual. Dengan merepresentasikan pikiran manusia tipografi memfasilitasi pertukaran informasi dan menjaga intelektualitas melalui penglihatan, ucapan, dan suara. Tipografi menyatukan desain melalui kombinasi dan kontras dengan semua elemen visual. Sistem yang dirancang dengan tegas dan baik meningkatkan keterbacaan dan pemahaman (Cullen, *Layout Workbook*, 2005).

Dalam menyusun tipografi untuk *web* terdapat beberapa faktor untuk membantu membentuk fondasi yang kuat. Beberapa faktor yang dapat digunakan dalam sistem tipografi diantaranya : 1) Hirarki dan kontras ,2) Paragraf ,3) *Small Type* ,4) *Notable Types* ,dan 5) *Interface* (Maria, 2014).

### Perangkat Lunak untuk Perancangan UI Website

Saat ini, dalam merancang sebuah *user interface* baik aplikasi maupun website, desainer telah dimudahkan dengan tersedianya berbagai tools yang dapat membantu proses desain. Dalam buku *UI/UX Design: Panduan, Teori dan Aplikasi* oleh Basatha, et al (2022), terdapat beberapa tools desain yang dapat digunakan dalam mendesain *user interface* diantaranya Adobe XD, Axure RP, dan Figma.

Figma mempunyai keunggulan dalam hal kolaborasi kelompok, dimana pengerjaan proyek yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang ditempat yang berbeda. Hal tersebut yang membuat Figma dipilih oleh UI/UX designer dalam menciptakan sebuah *prototype* website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif (Muhyidin, Sulhan, & Sevtiana, 2020). Figma berfungsi tidak hanya sebagai aplikasi desain,

namun juga sebagai komunitas dan platform untuk berbagi ide dan solusi. Desainer dari seluruh dunia menggunakan Figma untuk berbagai keperluan, termasuk desain ilustrasi vector, desain grafis untuk media digital, dan kegiatan membangun tim, hal ini memperkuat peran Figma sebagai alat multifungsi dalam ekosistem desain (Staiano, 2022). Dengan berbagai kelebihan sebelumnya, fleksibilitas yang diberikan dan fitur yang terus mendapat pembaruan, Figma digunakan oleh penulis sebagai tools dalam mendesain *prototype Landing page*.

### Terapi Wicara

Menurut Sardjono (2007:147) dalam (Yuvillavianni, 2021) Terapi wicara adalah sebuah upaya perbaikan atau pengobatan kekurangan yang berhubungan dengan bicara melalui latihan yang baik. Terapi wicara berfungsi dalam membantu anak-anak yang memiliki hambatan dalam bicara agar mampu berbicara dengan baik.

Dalam penerapan kepada pasien, terdapat beberapa prosedur yang dilalui saat melakukan terapi wicara, yaitu; 1) Asesmen, 2) Diagnosis dan Prognosis, 3) Perencanaan terapi wicara, 4) Pelaksanaan terapi wicara, 5) Evaluasi, 6) Pelaporan Hasil (Sunanik, 2013).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan memperbaiki *User Interface* dari *Landing page* Wicaraku. Untuk mencapai tujuan tersebut, pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* oleh Kelley & Brown dengan 5 tahap pengembangan pada *User interface landing page*. Hasil tahapan *design thinking* yang dilakukan dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut:

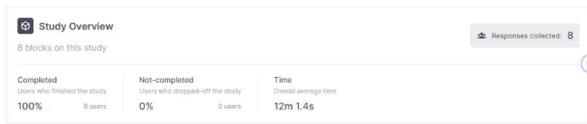
### 1. *Empathize*

Pada tahap *Empathize*, peneliti memahami perspektif dan kebutuhan pengguna *Landing page* melalui observasi, kuesioner, *testing*, dan analisis kompetitor. Data dikumpulkan untuk validasi kebutuhan pengguna *Landing page* Wicaraku. Kuesioner diisi oleh 59 responden dari 10 April 2024 hingga 17 April 2024 menggunakan Google Form, membantu mengidentifikasi basis

“Pengembangan *User Interface* pada *Landing Page* Wicaraku sebagai Media Pengenalan Terapi Gangguan Berbicara”

pengguna yang sesuai dengan kriteria untuk pengujian prototipe awal *landing page* Wicaraku.

Setelah mendapatkan data basis akan pengguna atau *user*, observasi dilakukan terhadap prototipe *landing page* Wicaraku. Observasi juga dilakukan melalui pelaksanaan *Usability Testing* tampilan awal (*existing*) *landing page* Wicaraku. Tujuan dilakukannya observasi dan *Usability test* adalah untuk memahami pengguna dalam menggunakan *landing page* serta menemukan kekurangan dan kelebihan dari *landing page* *existing* Wicaraku. Melalui *usability test* *landing page* awal dari Wicaraku diperoleh data seperti dalam Gambar 3.



Gambar 3. Hasil *Overall Average Time Testing* Awal (Sumber : Wicaksono,2024)

Melalui data tersebut menampilkan *Overall Average Time* atau rata-rata waktu pengguna saat menggunakan *landing page* Wicaraku yang cukup memakan waktu dalam menyelesaikan seluruh task yang diberikan sehingga dapat ditemukan bahwa *user* atau pengguna *landing page* memiliki beberapa tantangan atau kesulitan dalam menggunakan *landing page* Wicaraku.

Selain observasi dan uji *usability*, analisis kompetitor juga dilakukan dengan mengidentifikasi pesaing yang menawarkan layanan serupa. Pengamatan terhadap pesaing seperti MyHealthCare, IndoHomecare, dan Primaya Hospital dilakukan untuk mengumpulkan data komprehensif, membandingkan faktor kekuatan, kelemahan, dan fitur yang dimiliki oleh setiap kompetitor. Data ini kemudian disusun dalam tabel Gambar 4.

BRAND	wicaraku	MyHealthCare	PRIMAYA HOSPITAL	INDOHOMECARE
TARGET AUDIENCE	Pasien yang memiliki dan butuh terapi Gangguan Wicara	Pasien yang membutuhkan layanan terapi	Pasien yang membutuhkan layanan rumah sakit	Pasien yang membutuhkan layanan terapi / rehab dan medik
STRENGTH	Berfokus pada layanan terapi wicara home visit	Menyediakan beberapa layanan terapi	Menyediakan layanan dari Rumah Sakit dan fitur appointment dengan dokter	Menyediakan layanan home visit mulai dari medik, terapi, dan penunjang kesehatan
WEAKNESS	Berfokus pada layanan terapi wicara home visit, flow kurang jelas	Kurangnya informasi seputar layanan, tidak adanya live CS	Opsi terlalu luas, flow yang kurang runtut, tidak ada layanan home visit, perlu login	Opsi terlalu luas, kurangnya informasi tentang terapi wicara, perlu login
LAYANAN TERAPI WICARA	✓	✓	✓	✓
LAYANAN KESEHATAN	Terapi wicara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisioterapi</li> <li>• Terapi Okupasi</li> <li>• Terapi Wicara</li> <li>• Perawatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jantung</li> <li>• Ibu &amp; Anak</li> <li>• Trauma</li> <li>• Onkologi</li> <li>• Telemedicine</li> <li>• Med CheckUp</li> <li>• Terapi Wicara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medis &amp; Keperawatan</li> <li>• Rehabilitasi &amp; Terapi</li> <li>• Terapi Wicara</li> <li>• Penunjang Kesehatan</li> </ul>
HOME CARE	✓	✓	☐	✓
TIKUI LAYANAN GRATIS	✓ Konsul Gratis (WA)	✓ Melalui Form	☐ Konsul melalui Aplikasi	✓ Konsul Gratis (WA)
MOBILE RESPONSIVE	✓	✓	✓	✓
FEATUR LANDING PAGE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banner</li> <li>• About Us</li> <li>• Cust Service (WA)</li> <li>• Layanan</li> <li>• Package Layanan</li> <li>• Blog Artikel</li> <li>• Testimoni</li> <li>• How to Order</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banner</li> <li>• About Us</li> <li>• Cust Service (WA)</li> <li>• Layanan</li> <li>• Package Layanan</li> <li>• Blog Artikel</li> <li>• Testimoni</li> <li>• How to Order</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banner</li> <li>• About Us</li> <li>• Chat Box (WA)</li> <li>• Lokasi</li> <li>• Divisi Ten Medis</li> <li>• Blog Artikel</li> <li>• Promo</li> <li>• Event</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banner</li> <li>• About Us</li> <li>• Promo</li> <li>• Cust Service (WA)</li> <li>• Blog</li> <li>• Help Center</li> <li>• Profil Ten Medis</li> <li>• FAQ</li> </ul>
VISUAL	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★

Gambar 4. Analisis Kompetitor (Sumber : Wicaksono,2024)

Hasil analisis menunjukkan beberapa kekurangan pada *landing page* Wicaraku, seperti *flow* yang kurang baik dan tidak adanya fitur FAQ serta laman Promo.

## 2. Define

Tahap *Define*, informasi serta data yang telah didapatkan dalam tahap *Empathize* akan dianalisis menggunakan teknik analisis data oleh Miles & Huberman, dimana dalam prosesnya terdapat 3 tahapan yaitu,

### a) Reduksi Data

Pada tahap awal reduksi data, peneliti menggunakan kuesioner yang diisi oleh 59 responden untuk mengidentifikasi jawaban yang relevan terkait informasi dan pemesanan layanan terapi wicara. Selain itu, observasi melalui *Usability Testing* dengan SUS (*System Usability Scale*) terhadap 8 pengguna membantu mengidentifikasi kekurangan pada *landing page* Wicaraku. Berdasarkan hasil ini, pengembangan *landing page* difokuskan pada *user*, prototipe, design system, dan *information architecture*.

### b) Penyajian Data

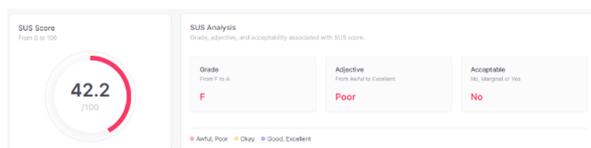
Dalam tahap penyajian data, berbagai data yang telah dikumpulkan peneliti seperti hasil

kuesioner, hasil *usability testing*, dan hasil SUS (*System Usability Scale*) digunakan untuk membantu verifikasi dan penyimpulan data. Dari pelaksanaan kuesioner yang telah dilakukan peneliti, didapatkan hasil terkumpul melalui 59 responden yang dilanjutkan dengan mengumpulkan data kebutuhan dan permasalahan *user* dengan *usability testing* atau pengujian dipaparkan untuk mempermudah proses analisis data seperti dalam Gambar 5.

No.	Single Task Scenario	User 1	User 2	User 3	User 4	User 5	User 6	User 7	User 8	Rata-Rata
<b>1 Mencari Informasi Wicaraku</b>										
Success		YES	100%							
Time (Menit)		0.34	0.31	0.62	0.49	0.62	0.74	0.71	1.02	0.61
Click		4	1	3	1	2	3	5	19	4.75
<b>2 Melihat Layanan dan langkah Pemesanan</b>										
Success		YES	100%							
Time (Menit)		0.2	0.37	0.47	0.68	0.93	0.39	0.38	0.59	0.50
Click		4	1	4	2	3	3	4	20	5.13
<b>3 Memesan Layanan Wicaraku</b>										
Success		YES	100%							
Time (Menit)		0.24	0.12	0.6	1.94	0.23	1.01	0.96	1.14	0.78
Click		6	4	7	6	2	8	8	45	10.75
<b>4 Melakukan Konsultasi Gratis</b>										
Success		YES	100%							
Time (Menit)		0.36	0.22	0.78	0.19	1.12	1.49	0.43	0.85	0.68
Click		6	3	2	2	6	9	7	36	8.875
<b>5 Mencari Artikel</b>										
Success		YES	NO	88%						
Time (Menit)		0.33	0.71	0.23	0.8	0.93	0.89	0.63	2.07	0.82
Click		8	13	4	3	10	2	3	38	10.125

**Gambar 5.** Hasil Pra-Uji *Landing Page* (Sumber : Wicaksono,2024)

Pada Gambar 5 informasi penting mencakup task atau tugas yang diberikan kepada responden, jumlah partisipan, hasil penilaian terhadap task yang dikerjakan, serta hasil pengujian yang kemudian diubah menjadi data yang dapat digunakan untuk kebutuhan analisis. Untuk mengetahui tingkat kelayakan atau *usability* dari *landing page* Wicaraku, turut dilakukan uji SUS (*System Usability Scale*), dimana hasil Uji SUS pada *landing page* existing (Gambar 6), menunjukkan skor SUS (*System Usability Scale*) serta nilai, kriteria, dan kelayakan yang terkait dengan skor SUS yang digunakan dalam kebutuhan analisis *usability* dari *landing page*. Pada Gambar 6 ditemukan bahwa Skala *Usability landing page* Wicaraku dinilai Buruk (*Poor*) dengan skor akhir **42.2** dari **100** skor SUS.



**Gambar 6.** Hasil Uji SUS (*System Usability Scale*) Existing *landing page* (Sumber : Wicaksono,2024)

c) Verifikasi Data/Kesimpulan

Tahap akhir dari analisis data melibatkan verifikasi dan penyusunan kesimpulan berdasarkan data yang telah diperoleh dan direduksi. Target pengguna adalah orang tua/wali, kerabat pasien, atau pasien dengan gangguan bicara. Berdasarkan hasil reduksi dan penyajian data, peneliti mengidentifikasi masalah menggunakan *Point of View (POV) Problem Statement* untuk memberikan deskripsi jelas mengenai masalah yang ingin ditangani dengan fokus pada pengguna. Data yang diperoleh disusun dalam *POV Problem Statement* sebagai berikut:

- 1) “Seorang ibu rumah tangga yang memiliki anak yang mempunyai masalah dengan kemampuan berbicara yang mencoba untuk mencari tempat terapi wicara, namun merasa kesulitan menemukan website *Landing page* dengan informasi yang jelas mengenai jasa pelayanan yang disediakan hingga tata cara pemesanannya, dikarenakan kebingungan saat mengakses atau menggunakan website *landing page*.”
- 2) “Seorang kerabat dari penderita stroke ingin mencari layanan terapi wicara home visit, namun merasa ragu dan bingung saat akan memesan layanan, dikarenakan solusi atas munculnya pertanyaan-pertanyaan yang minimal.”

Setelah menentukan masalah, peneliti membentuk pertanyaan (*how*) dan jawaban (*might*) untuk mengatasi masalah tersebut. Pertanyaan “*How Might We*” diubah menjadi pertanyaan (*how*) dan dijawab dengan kemungkinan solusi (*might*), yang kemudian disusun dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil *How Might We*

HOW	MIGHT
Bagaimana membuat pengalaman <i>User</i> dalam mencari informasi menjadi lebih memuaskan?	Menyusun ulang hierarki dan <i>flow page</i> dari <i>Landing page</i> .
Bagaimana cara membuat <i>User</i> yakin akan informasi yang diberikan?	Merancang halaman FAQ ( <i>Frequently Asked Question</i> ).

“Pengembangan *User Interface* pada *Landing Page* Wicaraku sebagai Media Pengenalan Terapi Gangguan Berbicara”

HOW	MIGHT
Bagaimana memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dengan terapis sebelum pemesanan?	Merancang fitur konsultasi gratis bersama terapis melalui Whatsapp <i>Chat</i> .
Bagaimana memudahkan <i>User</i> dalam mengakses <i>landing page website</i> Wicaraku?	Merancang <i>landing page</i> yang responsif serta optimal untuk berbagai perangkat.
Bagaimana membuat <i>User</i> yakin dan tertarik untuk melakukan pemesanan layanan terapi?	Menyediakan CTA ( <i>Call to Action</i> ) yang jelas dan menarik bagi <i>User</i> .

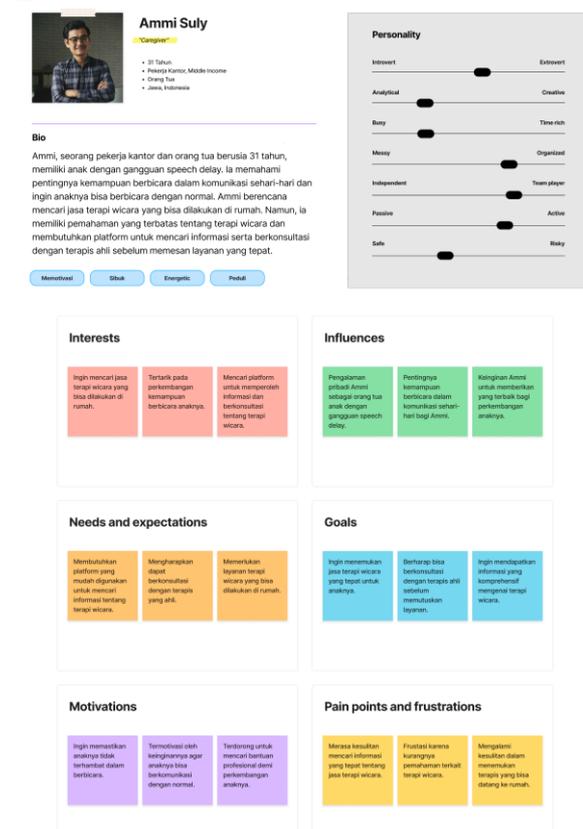
3. *Ideate*

Pada tahap *Ideate*, perumusan solusi atau ide-ide dilakukan melalui beberapa tahapan proses, yang dimulai dengan proses *Brainstorming*. Pada proses *Brainstorming* penulis menuliskan ide-ide dalam *sticky note* pada *tools* Figjam dalam Figma. Penulisan jumlah ide pada tahap *brainstorming* tidak terbatas namun tetap mengacu pada fokus penyelesaian masalah yang telah ditemukan sebelumnya.

Setelah ide atau solusi terkumpul melalui *Brainstorming*, pengelompokan ide dilakukan menggunakan metode *2x2 Narrowing* untuk menentukan prioritas berdasarkan dampak dan kemudahan pengembangan. Hasil prioritas ide disusun dalam rangkaian pengembangan fitur dengan fitur-fitur yang akan dikembangkan diantaranya : 1) *Page FAQ*, 2) *Page Promo*, 3) *Whatsapp Floating Button*, 4) *Landing page Footer*, 5), *Input Field* Pemesanan.

Selanjutnya, *User Persona* disusun berdasarkan data dari kuesioner dan uji *Usability*. Data ini mencakup usia, hubungan dengan pasien, kebutuhan informasi, pain points, dan goals pengguna. *Persona* ideal adalah Ammi Suly, seorang pekerja kantor berusia 31 tahun dan orang tua dari anak dengan *speech delay*. Ammi membutuhkan platform yang memudahkan mencari informasi dan konsultasi terkait terapi wicara sebelum memesan layanan terapi yang tepat. Berdasarkan keterangan diatas *User*

*Persona* kemudian disusun seperti dalam Gambar 7.



Gambar 7. *User Persona* Ammi Suly (Sumber : Wicaksono,2024)

4. *Prototype*

Proses pengembangan dilanjutkan ke dalam tahapan *prototype*. Dalam tahap ini, terdapat beberapa alur yang digunakan untuk dapat menciptakan hasil pengembangan *landing page* yang optimal.

a) Perancangan *Information Architecture* dan *User Flow*

Pada proses ini, *Information Architecture* disusun menggunakan struktur diagram hierarki untuk membuat informasi pada *landing page* Wicaraku mudah dipahami. Penyusunan sitemap didasarkan pada permasalahan dan solusi fitur yang telah ditemukan sebelumnya. *Information Architecture* berisi halaman dan fitur pada *landing page*, dimulai dari *home page*, kemudian pencarian informasi terapi wicara atau layanan Wicaraku, dengan fitur seperti *information card* dan pemesanan layanan. Pengguna juga dapat mengakses berita atau artikel terkait terapi wicara

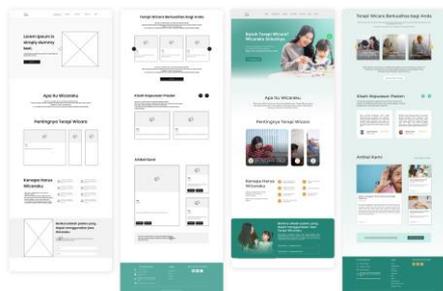


“Pengembangan *User Interface* pada *Landing Page* Wicaraku sebagai Media Pengenalan Terapi Gangguan Berbicara”

c) Perancangan *Low-Fidelity (Lo-Fi)* dan *High Fidelity (Hi-Fi)* Wireframe

Dalam pengembangan *landing page* Wicaraku, sebelum merancang prototipe *User Interface*, dilakukan tahapan penyusunan *Lo-Fi* dan *Hi-Fi Wireframe* berdasarkan hasil dari tahap *Empathize*, *Define*, dan *Ideate*. Prinsip penggunaan ruang kosong dan layout grid digunakan untuk menciptakan desain *interface* yang fokus, teratur, dan mudah diakses pengguna. Pengembangan *User Interface* mencakup dua versi desain: *Desktop* dan *Mobile*, untuk memastikan responsivitas pada perangkat yang berbeda.

Desain *Lo-Fi Wireframe* dibuat untuk menyusun struktur dasar dan navigasi *landing page* dengan bentuk sederhana sebelum beralih ke *Hi-Fi Wireframe*. *Hi-Fi Wireframe* memberikan representasi visual yang rinci, termasuk tampilan visual, interaksi, dan pengalaman pengguna yang mendekati hasil akhir dari *landing page*. Desain antarmuka untuk versi *desktop* dan *mobile*, dengan perangkat *desktop* dan iPhone 14 sebagai acuan page dirancang sebagai berikut.



Gambar 11. Tampilan Lo-Fi dan Hi-Fi Wireframe Home (Sumber : Wicaksono,2024)



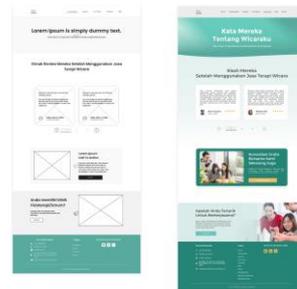
Gambar 12. Tampilan Lo-Fi dan Hi-Fi Wireframe Tentang Kami (Sumber : Wicaksono,2024)



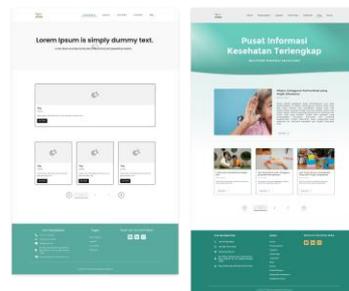
Gambar 13. Tampilan Lo-Fi dan Hi-Fi Wireframe Layanan (Sumber : Wicaksono,2024)



Gambar 14. Tampilan Lo-Fi dan Hi-Fi Wireframe Langkah Pemesanan (Sumber : Wicaksono,2024)



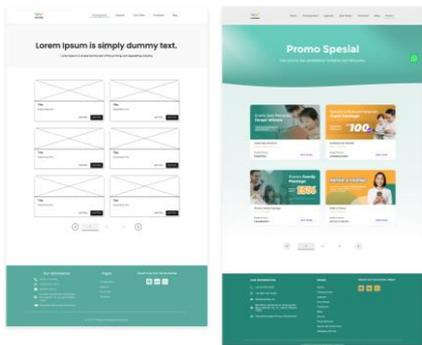
Gambar 15. Tampilan Lo-Fi dan Hi-Fi Wireframe Testimoni (Sumber : Wicaksono,2024)



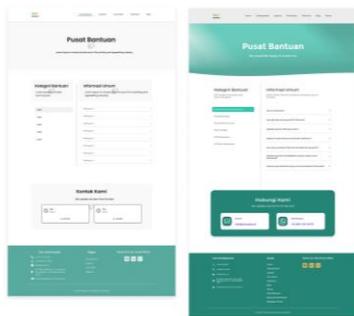
Gambar 16. Tampilan Lo-Fi dan Hi-Fi Wireframe Testimoni (Sumber : Wicaksono,2024)



Gambar 17. Tampilan Lo-Fi dan Hi-Fi Wireframe Artikel (Sumber : Wicaksono,2024)



**Gambar 18.** Tampilan Lofi dan HiFi *Wireframe* Promo  
(Sumber : Wicaksono,2024)



**Gambar 19.** Tampilan Lofi dan HiFi *Wireframe* FAQ  
(Sumber : Wicaksono,2024)

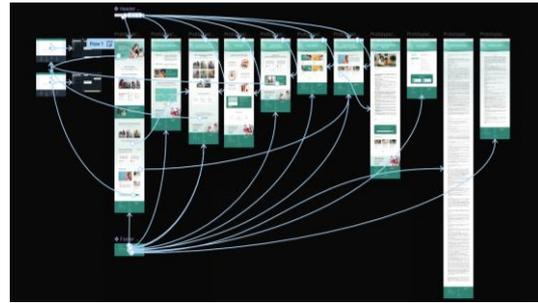


**Gambar 20.** Tampilan Lofi dan HiFi *Wireframe* Kebijakan Privasi beserta Syarat & Ketentuan  
(Sumber : Wicaksono,2024)

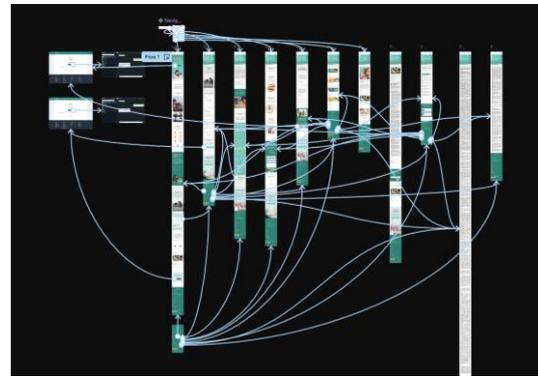
d) *Prototype*

Setelah merancang High Fidelity *Wireframe*, tahap berikutnya adalah visualisasi dalam bentuk *Prototype* interaktif menggunakan aplikasi Figma. Desain *Hi-Fi Wireframe* dikembangkan menjadi *prototype* yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan elemen dan halaman *landing page* Wicaraku. Proses penyusunan *prototype* ini mencakup enam alur utama, disesuaikan dengan pain points pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya. *Prototype* versi *Desktop* ditunjukkan pada Gambar 21 dan versi *Mobile* pada Gambar

22, yang membantu dalam menyusun skenario pengujian pengguna pada tahap *Testing*.



**Gambar 21.** Penyusunan *Prototype Desktop*  
(Sumber : Wicaksono,2024)



**Gambar 22.** Penyusunan *Prototype Mobile*  
(Sumber : Wicaksono,2024)

e) Uji Validasi

Sebelum menguji *prototype landing page* Wicaraku, desain *prototype* perlu divalidasi oleh praktisi UI/UX. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian dan kelayakan *prototype*. Syifa Fauzianah, seorang ahli UI/UX, dilibatkan sebagai validator. Penilaian kelayakan menggunakan skala likert melalui instrumen validasi yang mencakup berbagai aspek. Hasil penilaian dari validator akan diolah menggunakan rumus dan perhitungan berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Hasil} = \frac{75}{85} \times 100$$

$$\text{Hasil} = 88\%$$

Setelah melalui tahap validasi, *prototype landing page* Wicaraku mendapat skor 88%, yang menunjukkan kriteria "Sangat Baik" dan layak digunakan. Selain itu, validator memberikan masukan mengenai aspek visual, terutama penggunaan warna

“Pengembangan *User Interface* pada *Landing Page* Wicaraku sebagai Media Pengenalan Terapi Gangguan Berbicara”

dalam elemen design system dan action button. Saran ini digunakan untuk memperbaiki warna elemen card dan button agar desain lebih konsisten. Berikut ada hasil prototype final *landing page* Wicaraku yang dapat diakses melalui link berikut:

- a) <https://bit.ly/PrototypeLandingPageWICARAKU Desktop>
- b) <https://bit.ly/PrototypeLandingPageWICARAKU Mobile>

5. Test

Tahap *testing* merupakan tahap terakhir dalam metode *Design Thinking*, di mana prototipe *landing page* Wicaraku diuji coba kepada pengguna. Tujuannya adalah untuk menguji kelayakan dan mendapatkan umpan balik dari pengguna utama seperti orang tua, wali, kerabat pasien, atau pasien gangguan bicara. Pengujian melibatkan 8 responden yang sesuai dengan *User Persona* target, dan dilakukan selama 1 minggu, dari 3 hingga 8 Juni 2024, menggunakan platform Useberry.

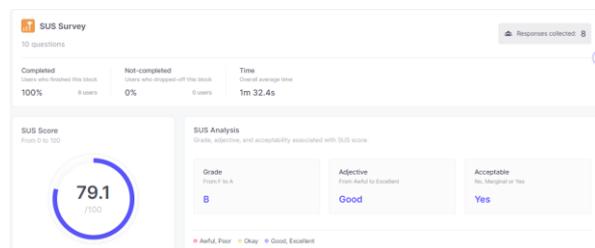
Responden dipilih berdasarkan karakteristik berikut: tinggal di Pulau Jawa, berusia 18-60 tahun, WNI, dan memiliki akses internet serta perangkat pendukung seperti *desktop*, Android, atau iOS. Pengujian usability melibatkan perencanaan skenario yang rinci, mencakup langkah-langkah dan tugas yang harus diselesaikan oleh pengguna. Hal ini membantu mengidentifikasi titik kesulitan dan kesalahan yang dialami *user* selama pengujian.

Setelah menentukan skenario pengujian Usability, dilakukan tahap pengujian untuk mengevaluasi kemudahan dan efektivitas penggunaan *landing page* Wicaraku. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, mengukur kepuasan pengguna, dan memvalidasi desain prototipe serta fiturnya. Platform Useberry digunakan sebagai alat pengujian, yang menyediakan fitur untuk mengumpulkan data dan mengukur kelayakan prototipe, termasuk pengujian SUS (*System Usability Scale*). Pengujian dilakukan secara daring, dengan pengguna mengakses prototipe *landing page* melalui Useberry dengan hasil pengujian disusun kedalam gambar tabel sebagai berikut.

No.	Single Task Scenario	Pengujian Prapengembangan	Pengujian Pascapengembangan
		Rate	Rate
<b>1 Mencari Informasi Tentang Wicaraku</b>			
Success		100%	100%
Time (Menit)		0.61	0.48
Click		4.75	1.38
<b>2 Melihat Layanan Wicaraku [Dan Langkah Pemesanan (Prapengembangan)]</b>			
Success		100%	100%
Time (Menit)		0.50	0.14
Click		5.13	1.25
<b>3 Melihat Langkah Pemesanan [Pascapengembangan]</b>			
Success			100%
Time (Menit)			0.18
Click			1.63
<b>4 Memesan Layanan Wicaraku</b>			
Success		100%	100%
Time (Menit)		0.78	0.62
Click		10.75	4.13
<b>5 Melakukan Konsultasi Gratis</b>			
Success		100%	100%
Time (Menit)		0.68	0.26
Click		8.88	3.88
<b>6 Mencari Artikel</b>			
Success		88%	100%
Time (Menit)		0.82	0.32
Click		10.13	6.38
<b>7 Mengakses Promo [Pascapengembangan]</b>			
Success			100%
Time (Menit)			0.10
Click			1.13
<b>8 Mengakses Pusat Informasi FAQ [Pascapengembangan]</b>			
Success			100%
Time (Menit)			0.70
Click			2.13

Gambar 23. Tabel Hasil Perbandingan Uji Prapengembangan dengan Pascapengembangan (Sumber : Wicaksono,2024)

Pengguna menjalankan skenario yang telah dirancang, mengisi SUS, dan survei singkat setelah pengujian. Hasil pengujian mengungkap bagaimana pengguna berinteraksi dengan prototipe dan tingkat kelayakan serta pengalaman pengguna. Data hasil pengujian dipaparkan dalam tabel perbandingan hasil Pra-pengembangan dan Pasca-pengembangan untuk analisis. Gambar tabel tersebut memuat informasi tentang tugas, waktu total, dan jumlah klik, memberikan gambaran jelas tentang peningkatan *usability*. Melalui data tersebut dapat disimpulkan bahwa *landing page* Wicaraku telah mampu secara efektif memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi *user* dalam mencari informasi atau memesan layanan terapi wicara.



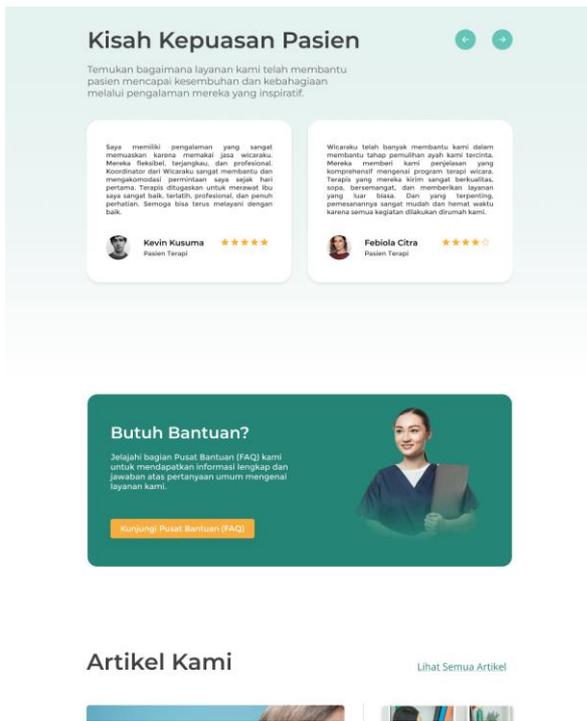
Gambar 24. Hasil Pengujian SUS Pasca Pengembangan (Sumber : Wicaksono,2024)

Selain pengujian Usability, uji SUS pasca-pengembangan (Gambar 24) juga dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan *landing page*. Hasil

uji SUS menunjukkan skor 79.1 dari 100, dinilai sebagai Baik (Good), yang menyatakan bahwa desain prototipe *landing page* Wicaraku dapat diterima dan digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

Pengujian *Usability* menghasilkan data dan informasi mengenai pengalaman pengguna saat mengakses dan menggunakan prototipe *landing page*. Data seperti jumlah klik dan waktu penyelesaian tugas digunakan untuk evaluasi dan perbandingan hasil pengujian sebelum dan setelah pengembangan. Evaluasi hasil pengujian disusun berdasarkan skenario yang telah dijalankan oleh pengguna dimana dilakukan evaluasi pada skenario Melihat Pusat Informasi (FAQ)

Dalam skenario ini, pengguna mengalami kesulitan mengakses laman FAQ, mengakibatkan kesalahan klik dan kebingungan. Untuk mengatasi ini, evaluasi dilakukan pada halaman Home dengan menambahkan section berbentuk Card untuk memudahkan akses ke FAQ, seperti ditunjukkan pada Gambar 25.



**Gambar 25.** Hasil Evaluasi Penambahan *Card Section* FAQ  
(Sumber : Wicaksono,2024)

Section Card yang ditambahkan berisi *CTA Button* yang akan menuntun atau mengarahkan *user* menuju laman FAQ. Evaluasi dan penyesuaian ini dilakukan dengan harapan mampu membantu dan memberi kemudahan bagi *user* saat akan mencari informasi atau bantuan yang terdapat pada laman FAQ serta mengurangi kesalahan yang dapat dilakukan *user*.

## SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan *Landing page* Wicaraku bertujuan untuk memperbaiki *User Interface* dan fitur agar lebih intuitif dan *user-centered*. Proses ini dimulai dengan *Usability Testing* prapengembangan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah *user*, yang kemudian dianalisis menggunakan metode Miles & Huberman. Hasil analisis digunakan untuk mengembangkan ide fitur, menyusun *User Persona* dan *User Flow*, serta membuat *Lo-fi* dan *Hi-fi Wireframe* yang menghasilkan prototipe interaktif dan responsif untuk versi *Desktop* dan *Mobile*.

Pengujian pascapengembangan menggunakan platform Useberry menunjukkan bahwa prototipe *Landing page* Wicaraku memberikan kepuasan tinggi kepada *user*. Fitur, navigasi, dan elemen antarmuka yang intuitif dinilai memadai, dan *landing page* terbukti efektif dalam memberikan informasi yang jelas dan sesuai kebutuhan *user*. Hal ini terlihat dari skor SUS yang tinggi dan efisiensi penyelesaian tugas dengan minim kesalahan klik.

Untuk meningkatkan pengalaman pengguna lebih lanjut dalam *landing page* Wicaraku, disarankan untuk melakukan pengujian menggunakan skenario di mana *user* bebas menyelesaikan tugas tanpa alur khusus, untuk mendapatkan hasil perilaku *user* yang lebih akurat. Selain itu, mengembangkan lebih lanjut *user flow*, design system, serta elemen interaktif, juga memperbaiki konsistensi UI agar desain *landing page* lebih intuitif dan meningkatkan responsivitas *landing page* agar dapat digunakan pada berbagai perangkat, tidak hanya *desktop* dan *mobile* iOS, sehingga lebih banyak *user* dapat mengakses layanan terapi Wicara melalui *landing page*.

## REFERENSI

- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basic Design 02: Layout, 2nd Edition*. Lausanne: AVA Publishing SA.
- Basatha, R., Kristianto, A., Rahmawati, T., Adiwena, B., Sutjiadi, R., Hariyanti, N., & Wirapraja, A. (2022). *UI/UX Design: Panduan, Teori dan Aplikasi*. Surabaya: IKADO Press.
- Berkman, N., Wallace, I., Watson, L., Coyne-Beasley, T., Cullen, K., Wood, C., & Lohr, K. (2015). *Screening for Speech and Language Delays and Disorders in Children Age 5 Years or Younger: A Systematic Review for the U.S. Preventive Services Task Force*. North Carolina: RTI International–University of North Carolina Evidence-based Practice Center Research Triangle Park, NC.
- Cullen, K. (2005). *Layout Workbook*. Massachusetts: Rockport Publisher, Inc.
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Hartanto, W. S. (2018). *Deteksi Keterlambatan Bicara dan Bahasa pada Anak*. Bangka Belitung: Puskesmas Air Itam/RSUD Depati Hamzah.
- Harwood, M., & Harwood, M. (2009). *Landing Page Optimization For Dummies*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Hassenzahl, M. (2006). Behaviour and Information Technology. *User Experience - A Research Agenda*, 91-97.
- Himawan, H., & Yanu F., M. (2020). *Interface User Experience*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An Introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2021). *Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2020*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Maria, J. S. (2014). *On Web Typography*. New York: Jeffrey Zeldman.
- Meesala, S. (2022). The Role of a *Landing Page* in Digital Marketing. *Journal Of Emerging Technologies and Innovative Research (JETIR)*, 1-6.
- Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *JURNAL DIGIT Vol. 10*, 211.
- Mutia, A. (2022, April 13). *katadata.co.id*. Retrieved February 16, 2023, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/04/13/hebat-jumlah-startup-indonesia-terbanyak-ke-5-di-dunia>
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books.
- Norman, D., & Nielsen, J. (2014, September 29). *The Definition of User Experience*. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- Sridevi, S. (2014). *User Interface Design*. *International Journal of Computer Science and Information Technology Research*, 415-426.
- Staiano, F. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- Sunanik. (2013). Pelaksanaan Terapi Wicara dan Terapi Sensori Integrasi pada Anak Terlambat Bicara. *Jurnal Pendidikan Islam*, 20-45.
- Tondreau, B. (2009). *Layout Essentials: 100 Design Principles For Using Grids*. Massachusetts: Rockport Publisher, Inc.
- Yuvillavianni, M. A. (2021). Hubungan Pemberian Terapi Wicara dengan Kemampuan Berbicara Anak Autis di Pusat Layanan Autis Provinsi Jambi. *Skripsi*, 8.