

ABSTRAK

Portal Satu Data Kabupaten Karanganyar merupakan sarana penyedia informasi publik yang menyajikan data kependudukan serta statistik sosial, ekonomi, dan pendidikan. Namun, berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan survei awal, tampilan *website* versi *mobile* masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti keterbacaan teks yang kurang optimal, tampilan grafik yang padat, serta penyajian informasi yang kurang jelas dan membingungkan. Kondisi tersebut menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam memahami informasi visualisasi data dan berpotensi menimbulkan kesalahan penafsiran. Permasalahan ini menunjukkan bahwa kualitas *usability website* perlu ditingkatkan agar informasi dapat disampaikan secara lebih jelas, efektif, dan mudah dipahami oleh masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan melakukan *redesign* antarmuka visualisasi data pada Portal Satu Data Kabupaten Karanganyar versi *mobile* menggunakan metode *Design Thinking*. Tahapan penelitian meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, penyebaran kuesioner, serta observasi terhadap pengguna dan staf Diskominfo Kabupaten Karanganyar. Evaluasi *usability* dilakukan menggunakan *usability testing* dengan bantuan Maze untuk mengukur efektivitas dan efisiensi, serta kuesioner *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. *Prototype* dirancang menggunakan Figma berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna pada tahap awal penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* mampu meningkatkan kualitas *usability website* versi *mobile*. Hasil pengujian menggunakan Maze memperoleh tingkat efektivitas sebesar 89,23% dan nilai efisiensi sebesar 0,017 *goals/sec*, sedangkan hasil pengukuran menggunakan SUS memperoleh skor sebesar 80,22 yang termasuk dalam kategori *acceptable* dengan *grade B* dan *good usability*. Evaluasi kualitatif juga menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai desain hasil *redesign* lebih mudah dipahami, lebih terstruktur, dan lebih nyaman digunakan dibandingkan desain sebelumnya. Dengan demikian, *prototype* hasil *redesign* dapat dijadikan sebagai rekomendasi bagi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Karanganyar dalam pengembangan Portal Satu Data agar mampu meningkatkan pemahaman informasi visualisasi data serta kepuasan pengguna.

Kata Kunci: *redesign website*, *design thinking*, *usability testing*, *system usability scale*, visualisasi data, portal satu data

ABSTRACT

The Portal Satu Data of Karanganyar Regency serves as a public information platform that provides population data as well as social, economic, and educational statistics. However, based on the results of observations, interviews, and preliminary surveys, the mobile version of the website still has several limitations, such as suboptimal text readability, crowded graphical displays, and unclear and confusing information presentation. These conditions cause users to experience difficulties in understanding data visualizations and potentially lead to misinterpretation. This indicates that the usability quality of the website needs to be improved so that information can be delivered more clearly, effectively, and easily understood by the public.

This study aims to evaluate and redesign the data visualization interface of the mobile version of the Portal Satu Data of Karanganyar Regency using the Design Thinking method. The research stages include empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through interviews, questionnaires, and observations involving users and staff of Diskominfo Kabupaten Karanganyar. Usability evaluation was conducted using usability testing with the assistance of Maze to measure effectiveness and efficiency, as well as the System Usability Scale (SUS) questionnaire to measure user satisfaction. The prototype was designed using Figma based on the identification of user needs and problems in the initial research stage.

The results show that the application of the Design Thinking method successfully improves the usability quality of the mobile website. Testing using Maze achieved an effectiveness rate of 89.23% and an efficiency value of 0.017 goals/sec, while the SUS measurement obtained a score of 80.22, which falls into the acceptable category with a grade B and good usability. Qualitative evaluation also indicates that most respondents consider the redesigned interface to be easier to understand, more structured, and more comfortable to use compared to the previous design. Therefore, the redesigned prototype can be used as a recommendation for Diskominfo Kabupaten Karanganyar in developing the Portal Satu Data to enhance users' understanding of data visualizations and overall user satisfaction.

Keywords: *website redesign, design thinking, usability testing, system usability scale, data visualization, portal satu data*