

EVALUASI *WEBSITE* PT. INTI DIVA MANDIRI MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

ABSTRAK

Abstract: *A website requires an attractive design so that users can be comfortable and interested in processing the information contained on the website. User interface and user experience are two important things that cannot be separated in the design process of a digital product. This study discusses the problems faced by website users of PT. Inti Diva Mandiri. The problems faced by users are in the website's user interface and user experience such as layout, features, typography, colors, navigation, and speed in accessing the website. This study aims to solve the problem with a solution in the form of an interface design. This research uses qualitative research methods. Researchers used the design thinking method as a data processing method. In the data processing stage, the researcher used figma and the user experience questionnaire (UEQ) as testing instruments. The results of the study are prototypes and UEQ predicate values.*

Keywords: *design thinking, figma, user experience, user experience questionnaire, user interface*

Abstrak: *Sebuah website memerlukan desain yang menarik agar user dapat dengan nyaman dan tertarik dalam mengolah informasi yang terdapat di dalam website. User interface dan user experience merupakan dua hal penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses desain suatu produk digital. Penelitian ini membahas permasalahan yang dihadapi pengguna website PT. Inti Diva Mandiri. Adapun masalah yang dihadapi pengguna ada pada user interface dan user experience website seperti layout, fitur, tipografi, warna, navigasi, dan kecepatan dalam mengakses website. Penelitian ini bertujuan memecahkan permasalahan dengan sebuah solusi berupa desain interface. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Peneliti menggunakan metode design thinking sebagai metode pengolahan data. Dalam tahap mengolah data peneliti menggunakan figma dan user experience questionnaire (UEQ) sebagai instrumen pengujian. Hasil dari penelitian berupa prototype dan nilai predikat UEQ.*

Kata kunci: *design thinking, figma, user experience, user experience questionnaire, user interface*