

Implementasi Metode *Design Thinking* dalam Perancangan UI/UX *Design* Pada Website IT Asset Management

Muhamad Fikri¹, Anna Mukhayaroh^{2*}

^{1,2*} Sistem Informasi; Universitas Nusa Mandiri; Jl. Raya Jatiwaringin, Jaticepaka, Kec. Pondokgede, Kota Bekasi, Jawa Barat; e-mail: ¹muhamadfikri624m@gmail.com,

^{2*}anna.auh@nusamandiri.ac.id.

* Korespondensi: e-mail: ^{2*}anna.auh@nusamandiri.ac.id

Diterima: 05 Juni 2026; Review: 11 Juni 2026; Disetujui: 30 Juni 2026

Cara sitasi: Fikri M, Mukhayaroh A. 2026. Implementasi Metode *Design Thinking* dalam Perancangan UI/UX *Design* Pada Website IT Asset Management. Information System for Educators and Professionals. Vol 11(1): 82-91.

Abstrak: Pengelolaan aset IT yang efektif sangat penting untuk menjaga efisiensi kerja. Sebelumnya, pencatatan aset dilakukan manual melalui Google Form yang sering menimbulkan masalah seperti data tidak lengkap, format tidak konsisten, dan sulitnya pengecekan ulang spesifikasi perangkat. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* untuk merancang UI/UX sistem IT Asset Management berbasis web. Hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS) memperoleh skor 87 dengan kategori Grade A, yang menunjukkan tingkat kegunaan sistem sangat baik. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah pencatatan, pelaporan, serta pengelolaan aset IT secara lebih terstruktur dan efisien.

Kata kunci: IT, UI/UX, *Design Thinking*, *System Usability Scale*.

Abstract: Effective IT asset management is crucial for maintaining work efficiency. Previously, asset recording was done manually using Google Forms, which often led to issues such as incomplete data, inconsistent formats, and difficulty in double-checking device specifications. This study used the *Design Thinking* method, which includes the stages of *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, and *Test*, to design the UI/UX of a web-based IT Asset Management system. The *System Usability Scale* (SUS) test results obtained a score of 87, with a Grade A category, indicating excellent system usability. This system is expected to facilitate the recording, reporting, and management of IT assets in a more structured and efficient manner.

Keywords: IT, UI/UX, *Design Thinking*, *System Usability Scale*.

1. Pendahuluan

Seiring berkembangnya teknologi informasi, pengelolaan aset teknologi di perusahaan menjadi hal penting untuk menjaga efektivitas kerja serta efisiensi dalam pengelolaan sumber daya. Salah satu sistem yang mulai diterapkan untuk mendukung hal tersebut adalah website *IT Asset Management*. Manajemen Aset pada dasarnya adalah suatu tindakan pengelolaan aset, agar aset tersebut bisa memberikan manfaat yang sebesar-besarnya dengan biaya yang sekecil mungkin dan aset tersebut jangan sampai punah, kecuali memang sebaiknya harus dimusnahkan atau dihapuskan [1]. Sebelum sistem ini dirancang, pencatatan aset dilakukan secara manual menggunakan Google Form, yang digunakan oleh pengguna untuk mencatat spesifikasi perangkat masing-masing. Namun, metode ini menimbulkan berbagai

permasalahan, seperti tidak tertatanya penyimpanan data, informasi yang tidak lengkap, serta sering kali format pendataan yang berubah-ubah. Hal ini menyebabkan kendala besar saat dilakukan pengecekan ulang terhadap perangkat tertentu, misalnya ketika akan dilakukan upgrade RAM, namun tidak tersedia data spesifikasi DDR generasi ke berapa dan kapasitas memori yang akurat, sehingga membutuhkan pengecekan manual kembali yang memakan waktu. Nilai penyusutan suatu perangkat tidak jelas, sehingga banyak perangkat yang masih digunakan meskipun sudah waktunya, menunjukkan ketidakjelasan dalam penilaian nilai sebuah perangkat. Depresiasi itu sendiri merupakan sebuah perhitungan sistematis untuk menyusutkan jumlah aset dari awal masa perolehan hingga akhir masa manfaat dari aset tersebut, guna mengukur penurunan nilai aset secara akurat [2].

File pencatatan yang ada tidak tersimpan dalam satu master file yang terstruktur, dan dalam kegiatan pendataan rutin, format yang digunakan sering berubah. Akibatnya, proses rekapitulasi dan validasi data menjadi tidak efisien. Tidak adanya standar pengecekan serta format pencatatan yang konsisten juga menyebabkan laporan aset menjadi tidak lengkap dan tidak akurat.

Penulisan ini bertujuan untuk mengembangkan desain sistem yang bertahap, mudah dipahami, dan mampu diimplementasikan secara praktis. Dengan pendekatan design thinking, desain yang dihasilkan diharapkan memiliki kualitas, inovasi, dan objektivitas yang lebih tinggi. Hasil akhir yang diharapkan adalah sistem berbasis web yang dapat diakses dengan mudah, memberikan informasi yang lengkap, serta efisien dalam pencatatan dan pelaporan aset IT.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking dalam merancang tampilan dan pengalaman pengguna *UI/UX* pada sistem IT Asset Management. Metode ini terdiri dari lima tahapan yaitu: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pendekatan ini memungkinkan desainer memahami kebutuhan pengguna dengan lebih dalam, menyusun solusi yang tepat, serta menghasilkan prototipe yang dapat diuji secara langsung untuk mendapatkan umpan balik.

2.1 Manajemen Aset

Manajemen aset melibatkan proses pengelolaan aset untuk memastikan manfaat maksimal dengan biaya minimal, serta mencegah punahnya aset kecuali jika harus dimusnahkan atau dihapuskan. Pemikiran awal mengenai konsep dasar pengelolaan aset fasilitas juga termasuk dalam hal ini. Aset adalah harta atau kekayaan yang bergerak maupun tidak bergerak, baik berwujud (*tangible*) dan tidak berwujud (*intangible*) dalam aktiva entitas usaha [3].

Manajemen aset IT menjadi penting karena membantu organisasi menghindari pemborosan, kehilangan aset, serta mempermudah proses audit dan pengambilan keputusan berbasis data. Dalam penulisan ini, sistem yang dikembangkan akan mencatat data spesifik dari setiap perangkat IT secara rinci, termasuk jumlah RAM, jenis DDR, aplikasi terinstal, dan histori penggunaannya. Hal ini bertujuan untuk menciptakan sistem informasi aset yang transparan, akurat, dan siap digunakan untuk perencanaan pengadaan atau pemeliharaan perangkat.

2.2 Depresiasi

Depresiasi adalah hasil pengurangan aktiva erwujud pengurangan tersebut berdampak pada aliran arus kas dari aktivitas operasi di masa mendatang [4].

Depresiasi berlaku untuk aset tetap, yaitu aset yang digunakan dalam operasional perusahaan dan diharapkan dapat memberikan manfaat ekonomi selama lebih dari satu periode akuntansi [5].

2.3 Helpdesk

Helpdesk merupakan sumber daya yang dirancang untuk memberikan informasi dan bantuan kepada pelanggan serta pengguna akhir terkait produk dan layanan dari perusahaan atau Lembaga [6]. Fungsi utama helpdesk mencakup menerima laporan kerusakan, mendiagnosis masalah, memberikan bantuan teknis, serta melakukan pencatatan atas setiap perangkat yang digunakan oleh pengguna.

2.4 User Experience (UX)

Pengalaman pengguna (UX) merujuk pada persepsi dan reaksi individu terhadap penggunaan atau harapan terhadap sebuah produk, sistem, atau layanan. Hal ini meliputi berbagai aspek seperti emosi, kepercayaan, pilihan, persepsi, respons fisik dan psikologis,

perilaku, serta keberhasilan pengguna yang terjadi sebelum, selama, dan setelah interaksi dengan sistem (ISO, 2010). Terdapat tiga faktor utama yang memengaruhi pengalaman pengguna, yaitu sistem, pengguna, dan konteks penggunaan [7].

2.5 User Interface (UI)

UI mencakup elemen-elemen seperti tombol, ikon, warna, tata letak (layout), dan tipografi yang mendukung interaksi pengguna [8]. UI yang baik tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dan intuitif.

2.6 Figma

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet [9].

2.7 Design Thinking

Design thinking digunakan sebagai pendekatan analisis yang melibatkan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna serta menitikberatkan pada bentuk, hubungan, perilaku, interaksi, dan emosi manusia untuk menciptakan solusi yang optimal [10]. Metode ini digunakan untuk menghasilkan solusi yang inovatif dengan memahami secara mendalam kebutuhan dan perilaku pengguna. Design Thinking terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pendekatan ini membantu desainer atau pembangun sistem dalam memahami sudut pandang pengguna, mengidentifikasi masalah utama, mengeksplorasi ide-ide kreatif, membangun prototipe, serta mengujinya untuk mendapatkan umpan balik. Dalam proyek ini, Design Thinking digunakan sebagai metodologi utama dalam merancang sistem IT Asset Management yang benar-benar relevan dengan kebutuhan pengguna di lapangan.

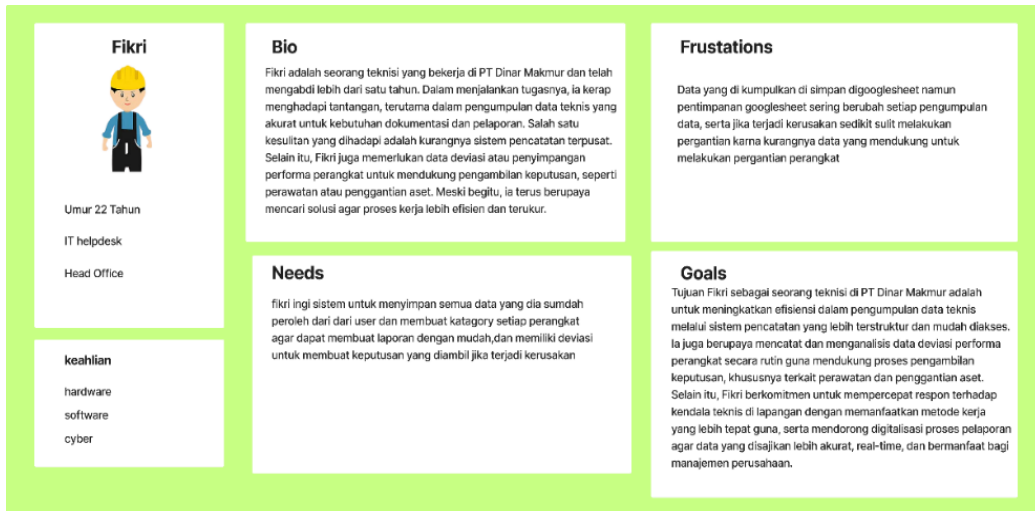
3. Hasil dan Pembahasan

Metode Design Thinking digunakan dalam penulisan ini karena terbukti relevan dengan kondisi nyata di lapangan, di mana penulis menemukan langsung permasalahan dalam proses pendataan aset yang tidak tertata, tidak efisien, dan tidak sesuai kebutuhan pengguna. Selain itu, metode ini banyak digunakan dalam referensi akademik untuk merancang sistem berbasis web yang fokus pada pengalaman pengguna, karena memiliki tahapan yang terstruktur mulai dari memahami masalah hingga menguji solusi secara langsung.

Design Thinking adalah bagian tak terpisahkan dari apa yang ada dalam pikiran seorang desainer adalah setiap proyek desain yang berguna untuk menghubungkan pengguna dengan teknologi. Tidak hanya sebatas perasaan, Design Thinking juga menitikberatkan pada pengalaman pengguna secara keseluruhan. Penulisan ini akan mengikuti lima tahap Design Thinking yang dimulai dari upaya memahami pengguna dan diakhiri dengan evaluasi desain.

3.1 Empathize

Langkah pertama yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna (teknisi) dan mengetahui kondisi yang sebenarnya terjadi di lapangan. Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Setelah mendapatkan hasil dari pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, maka selanjutnya membuat karakter fiksi digunakan untuk mengidentifikasi dan memahami kebutuhan pengguna dalam proses perancangan desain website. Karakter fiksi ini akan dijelaskan secara rinci pada Gambar 1 User Persona Fiksi dan Gambar 2 User Persona Reza.



Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 1 User Persona Fikri



Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 2 User Persona Reza



Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 3 Empathy Map

Berdasarkan hasil proses dari user persona dan empathy map, penulis dapat memahami dengan baik kebutuhan, informasi ini akan menjadi dasar untuk merancang solusi yang tepat untuk perancangan desain website dengan metode design thinking.

3.2 Define

Untuk memperluas sudut pandang pemecahan masalah, penulis menggunakan metode *How Might We* (HMW). Cara kerja metode *How Might We* adalah dengan mengubah pernyataan menjadi pertanyaan. Hakikat masalah yang telah ditemukan pada proses pendefinisian masalah kemudian diubah menjadi bentuk pertanyaan berupa *how* atau *bagaimana*. Pertanyaan tentang masalah ini dapat dijawab dengan mengacu pada setiap solusi atau kekuatan yang mungkin atau *might*. Informasi dan langkah-langkah menyelesaikan solusi adalah apa yang ingin didapatkan dengan menggunakan metode *How Might We*.

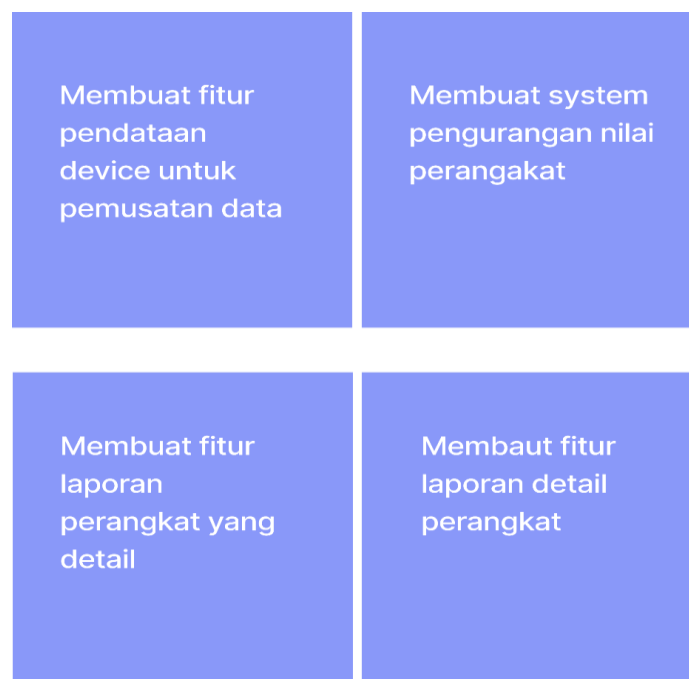
Tabel 1 *How Might We*

| Masalah/Need | Pertanyaan <i>How Might We</i> |
|--|--|
| Pengguna menggunakan <i>google sheet</i> atau <i>excel</i> untuk menginput data dan sering berubah lokasi penyimpanan data | Bagaimana caranya untuk membuat data yang terpusat agar tidak ada perubahan penyimpanan data? |
| Sering tidak sinkron antara data bulan lalu dan bulan sekarang dan sering terjadi data yang hilang. | Bagaimana caranya agar data yang ada, dan akan di update setiap bulan tetap sama dan jika ada perubahan tetap terpantau? |
| Barang lama dan tidak layak digunakan masih digunakan untuk bekerja | Bagaimana cara membuat keputusan yang tepat untuk pergantian <i>device</i> yang sudah lama digunakan? |

Sumber : Hasil Penelitian (2026)

3.3 Ideate

Selanjutnya berdasarkan hasil dari tahapan *define* sebelumnya, penulis akan mengumpulkan ide kreatif, pada tahapan ini penulis akan melakukan sesi solution idea dengan pengguna berdasarkan pernyataan *How Might We* yang telah di buat sebelumnya, penjelasan pada tahapan ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Sumber : Hasil Penelitian (2026)

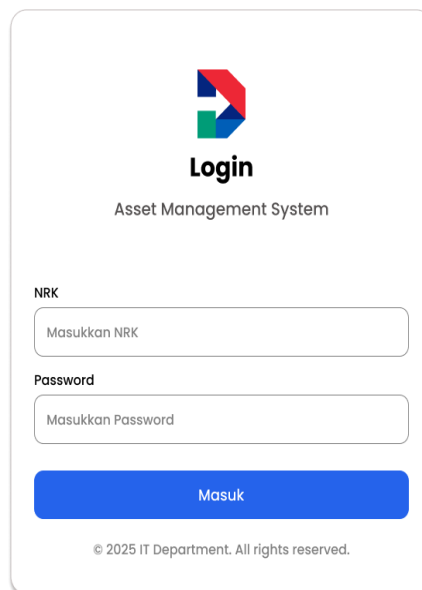
Gambar 3. *Solution Idea*

Melalui pengumpulan ide-ide kreatif, maka selanjutnya penulis membuat flowchart untuk menunjukkan secara visual urutan langkah yang akan dilakukan oleh pengguna ketika berinteraksi dengan situs website, hal ini akan membuat pengguna memahami fitur yang ada

3.4 Prototype

Proses desain yang akan dilakukan pada tahap ini adalah pembuatan *user flow*, *moodboard*, *style guideline*, dan *wireframe*. Hasil tahap *prototype* akan diuji kembali kepada responden atau calon pengguna untuk memvalidasi apakah desain yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna atau tidak. Sebelum mulai membuat *user flow* dan *wireframe*, penulis menyusun *sitemap* website Aset Management. Penyusunan *sitemap* sebagai struktur utama website dan menentukan alur setiap fitur di dalamnya. Informasi dan konten yang terdapat pada setiap fitur akan menyesuaikan *sitemap*.

1. Tampilan Login

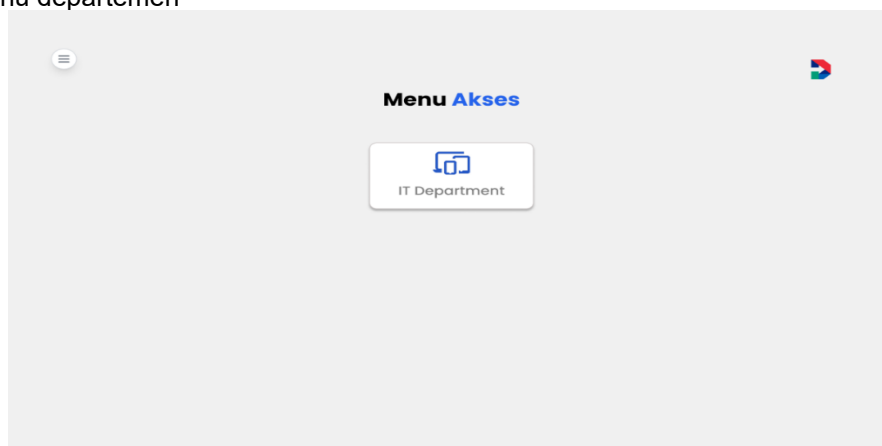


Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 4. Tampilan Login

Pada tampilan ini user akan di arakahkan untk memasukan NRK dan password user untuk bisa mengases web IT aset Management.

2. Menu departemen

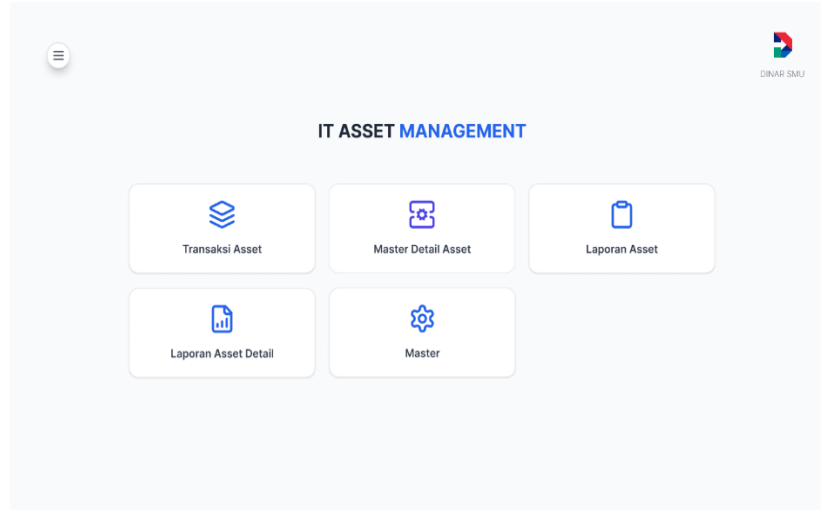


Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 5. Menu Departement

Pada menu ini user memilih departemen sesuai penempatan, untuk sekarang departemen yang tersedia hanya IT Departement Diharapkan kedepanya rancangan untuk derpartment lain bisa di realisasikan

3. Dashboard

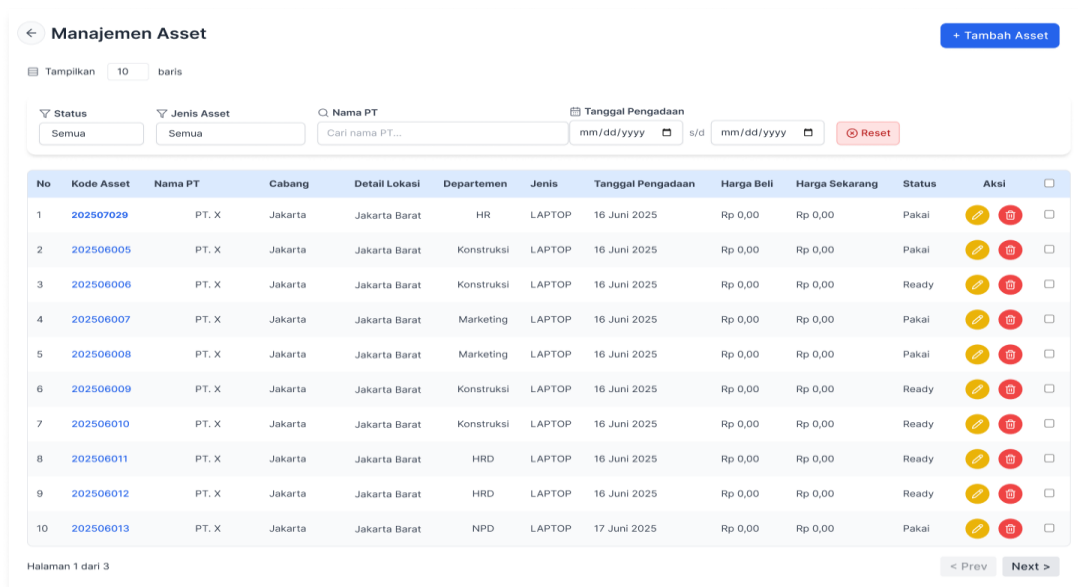


Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 6. Dashboard

Pada halaman ini merupakan tampilan dashboard yang terdiri dari 5 menu utama diantaranya Transaksi Aset, Master Detail Aset, Laporan Aset, Laporan Aset Detail, dan Master.

4. Transaksi Aset



Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 7. Transaksi Aset

Pada halaman ini, semua data perangkat yang telah didaftarkan ditampilkan secara lengkap. Halaman ini juga menampilkan kode aset, nama PT, cabang, detail lokasi, dan

informasi lainnya, sehingga memastikan bahwa data aset yang telah didaftarkan tersimpan secara terpusat dan tidak tersebar di tempat lain.

3.5 Testing

Tahap *Testing* dalam metode Design Thinking merupakan proses evaluasi akhir terhadap prototype yang telah dikembangkan sebelumnya. Tujuan utama dari tahap ini adalah memperoleh masukan langsung dari pengguna. Evaluasi dilakukan menggunakan pendekatan metode *System Usability Scale* (SUS). Metode SUS digunakan untuk menilai sejauh mana kemudahan pengguna aplikasi secara keseluruhan, dengan mengandalkan 10 pernyataan yang dijawab oleh responden menggunakan skala likert dengan rentang nilai 1 hingga 5.

Dalam menghitung skor usability, metode System Usability Scale (SUS) memiliki aturan tersendiri. Pada setiap pertanyaan bernomor ganjil (1,3,5,7,9), hasil jawaban responden dihitung dengan dikurangi 1. Pada setiap pertanyaan yang bernomor genap, skala paling tinggi yang digunakan dikurangi hasil jawaban responden. Berdasarkan skala likert yang digunakan, untuk menghitung pertanyaan bernomor genap (2,4,6,8,10) adalah 5 dikurang jawaban responden. Selanjutnya semua jawaban dari masing-masing responden dijumlahkan, lalu dikalikan dengan 2.5 untuk mendapatkan rentang nilai 0-100.

Perhitungan skor SUS berlaku untuk 1 responden. Untuk rumus perhitungan skor SUS, dapat dilihat pada persamaan berikut:

$$SUS = 2.5 \times \sum_{i=1}^{10} (U_i - 1) + (5 - U_i)$$

Perhitungan selanjutnya, mencari skor rata-rata (\bar{x}) yang diperoleh melalui jumlah seluruh skor ($\sum x$) dibagi dengan jumlah responden (n) menggunakan persamaan berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Setelah skor rata-rata diperoleh, selanjutnya hasil kuesioner dikaitkan dengan kriteria usability, yaitu learnability, efficiency, memorability, error, dan satisfaction. Pertanyaan pada nomor 1,3,5,7 dan 9, berkaitan dengan aspek learnability, efficiency dan memorability pada kriteria usability. Pertanyaan pada nomor 2,4,6,8 dan 10, berkaitan dengan aspek error pada kriteria usability. Pertanyaan 1 dan 9, berkaitan dengan aspek satisfaction pada kriteria usability.

Pada tahap ini dilakukan analisis data berdasarkan hasil kuesioner SUS. Setelah hasil rata-rata usability diperoleh, maka angka tersebut diterjemahkan berdasarkan skala interpretasi hasil skor SUS.

Tabel 2. *Persentasi Nilai Sus*

| Percentile RankSkor SUS | |
|-------------------------|------------------------|
| Grade | Keterangan |
| A | Skor > = 80,3 |
| B | SKOR > = 74 DAN < 80,3 |
| C | SKOR > = 68 DAN < 74 |
| D | KOR > = 51 DAN < 68 |
| E | SKOR <51 |

Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Berdasarkan acuan penilaian System Usability Scale (SUS) Percentile Rank, skor SUS dapat dikategorikan ke dalam beberapa tingkatan. Grade A diberikan untuk skor lebih besar atau sama dengan 80,3 yang menunjukkan kualitas kegunaan sistem sangat baik. Grade B berlaku untuk skor di atas 74 hingga kurang dari 80,3, yang mengindikasikan kegunaan sistem baik dan memuaskan. Grade C diberikan pada skor di atas 68 hingga kurang dari 74, mencerminkan kegunaan yang cukup baik namun masih memerlukan perbaikan. Grade D untuk skor di atas 51 hingga kurang dari 68, menunjukkan kegunaan yang rendah dan membutuhkan peningkatan signifikan. Sedangkan Grade E diberikan untuk skor di bawah 51, yang menandakan kualitas kegunaan sangat rendah dan perlu dilakukan perancangan ulang atau perbaikan menyeluruh terhadap system.

Tabel 3. Kuesioner SUS

| No | Pernyataan |
|----|---|
| 1 | Saya berpikir akan menggunakan website ini lagi |
| 2 | Saya merasa website ini rumit untuk digunakan |
| 3 | Saya merasa website ini mudah digunakan |
| 4 | Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan website ini |
| 5 | Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya |
| 6 | Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website ini) |
| 7 | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat |
| 8 | Saya merasa website ini membingungkan |
| 9 | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini |
| 10 | Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini |

Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Ini merupakan daftar pertanyaan yang disampaikan kepada pengguna (user) sebagai bagian dari proses pengumpulan data penelitian ini. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirancang untuk memperoleh informasi mendalam terkait pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem, mulai dari kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka. Selain itu, daftar pertanyaan ini juga bertujuan untuk mengetahui kendala yang dihadapi, kebutuhan tambahan yang diharapkan, serta memberikan ruang bagi pengguna untuk menyampaikan masukan yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan sistem di tahap selanjutnya. Dengan demikian, data yang terkumpul dari pertanyaan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas sistem yang sedang diuji

| Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 | Jumlah | X 2.5 |
|---------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|----------|
| 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 37 | 92.05.00 |
| 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 37 | 92.05.00 |
| 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 34 | 85 |
| 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 35 | 87.05.00 |
| 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 32 | 80 |
| 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 34 | 85 |
| 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 34 | 85 |
| 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 32 | 80 |
| 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 36 | 90 |
| 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 36 | 90 |
| 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 34 | 85 |
| 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 35 | 87.05.00 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 35 | 87.05.00 |
| 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 37 | 92.05.00 |
| 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 34 | 85 |
| Hasil | | | | | | | | | | 1305 | |
| Rata-rata Skor SUS | | | | | | | | | | | 87 |

Sumber : Hasil Penelitian (2026)

Gambar 8. 3 Hasil Sus

Berdasarkan hasil perhitungan *System Usability Scale* (SUS), diperoleh skor sebesar 87 yang termasuk dalam kategori *Grade A*. Nilai ini menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik serta memenuhi standar kualitas yang tinggi. Pencapaian ini mengindikasikan bahwa pengguna merasa nyaman, mudah, dan efisien dalam mengoperasikan sistem yang dirancang. Selain itu, skor ini mencerminkan bahwa layanan dan fungsi yang diberikan dapat berjalan secara konsisten, mampu menjawab kebutuhan pengguna, serta memberikan pengalaman positif dalam penggunaan sehari-hari. Dengan nilai ini, dapat disimpulkan bahwa sistem layak untuk diimplementasikan lebih luas dan berpotensi meningkatkan produktivitas kerja melalui pengelolaan aset yang lebih terstruktur dan efektif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penerapan metode *Design Thinking* pada perancangan tampilan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) website IT Asset Management, diperoleh hasil rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan efisiensi dalam proses pengelolaan aset. Website ini diharapkan menjadi sarana yang efektif bagi tim IT maupun pihak terkait untuk mengelola dan memantau aset secara terstruktur, akurat, dan dapat diakses dari berbagai lokasi. Sistem dirancang dengan tata letak yang intuitif dan informasi yang mudah dipahami untuk memberikan pengalaman pengguna yang nyaman. Hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan skor 87 dengan kategori Grade A, yang menandakan kualitas kegunaan sistem sangat baik, memenuhi standar tinggi, serta mampu memberikan pengalaman positif dan memuaskan bagi penggunanya.

Referensi

- [1] I. L. Putra, *Manajemen Aset*, 1st ed. Nganjuk: Dewa Publishing, 2024.
- [2] S. N. R. Putra and A. D. Pratiwi, "Pengaruh Depresiasi Terhadap Nilai Wajar Aset Dan Implikasinya Terhadap Penghapusan Barang Milik Negara (BMN)," *J. Ilm. Raflesia Akunt.*, vol. 10, no. 2, pp. 1044–1050, 2024.
- [3] M. S. Gasim and J. Devitra, "Sistem Informasi Manajemen Aset Pada SMK Negeri 5 Bungo," *Manaj. Sist. Inf.*, vol. 8, no. 3, pp. 461–469, 2023.
- [4] D. Nursya'adah, "Analisis Kemampuan Prediktif Laba Kotor, Laba Bersih, Arus Kas Operasi, Perubahan Hutang, Perubahan Piutang, Perubahan Persediaan Dan Perubahan Beban Depresiasi Terhadap Arus Kas Operasi Masa Depan (Studi Empiris pada Perusahaan subsektor property dan real estate yang terdaftar di BEI periode 2013-2017)", Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)., vol. 1, no. 2, pp. 120-135, 2020.
- [5] R. D. Laksana and Andriansyah, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pilihan Metode Depresiasi Di Perusahaan : Studi Kasus Pada Sektor Manufaktur," *Account. Inf. Syst. Taxes, Audit.*, vol. 3, no. 2, pp. 51–56, 2024.
- [6] M. R. Mahesa, "Pengembangan Aplikasi Helpdesk Ticketing System Berbasis Web di Badan Standardisasi Nasional," Depok, 2023.
- [7] P. S. Tinur, "Perancangan User Interface (UI) Berdasarkan User Experience (UX) Pada Aplikasi ipusnas Menggunakan Metode User-Centered Design," Jakarta, 2021.
- [8] T. P. Negara, *PERANCANGAN ULANG UI / UX DALAM PENGEMBANGAN SITUS WEB CROWDE.CO MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING SKRIPSI*. Jakarta: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH, 2023.
- [9] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, "PERANCANGAN UI / UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA," *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022.
- [10] S. Soedewi, A. Mustikawan, and W. Swasty, "Penerapan Metode Design Thinking Perancangan Website UMKM Kirihiuci Pada," *J. Online Desain Komun. Vis.*, vol. 10, no. 2, pp. 79–96, 2022.