

Perancangan *Website* UKM KSR Unit Universitas Telkom Purwokerto Untuk Menarik Minat Bergabung Menggunakan Metode *Design Thinking*

Mivtakhul Janah
Fakultas Informatika
Purwokerto, Indonesia
mvtkhjlnh@student.telkomuniversity.ac.id

Ipam Fuaddina Adam, ST., M.KOM
Fakultas Informatika
Purwokerto, Indonesia
ipamya@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di perguruan tinggi berfungsi sebagai wadah pengembangan minat, bakat, dan potensi mahasiswa di luar kegiatan akademik. UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto menghadapi tantangan dalam menarik minat mahasiswa baru untuk bergabung, terutama karena promosi yang kurang efektif dan informasi yang sulit diakses. Penelitian ini bertujuan merancang *website* untuk UKM KSR menggunakan metode *Design Thinking*, yang mencakup tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. *Website* ini dirancang untuk menyediakan informasi UKM, dokumentasi kegiatan, serta sistem pendaftaran *online* yang lebih mudah diakses dan menarik bagi mahasiswa. Proses pengembangannya memanfaatkan *framework* Laravel untuk menciptakan solusi digital yang efektif dan efisien. Evaluasi kelayakan *website* ini dilakukan dengan dua metode: *System Usability Scale* (SUS) untuk memastikan kenyamanan dan kepuasan pengguna, serta pengujian *black box* untuk memverifikasi fungsionalitas sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website* UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto memperoleh rata-rata skor SUS sebesar 91,07, yang mengindikasikan tingkat usability 'Excellent' atau 'Best Imaginable'. Selain itu, pengujian *black box* mengonfirmasi bahwa seluruh fitur dan fungsi *website*, baik untuk pengurus maupun calon anggota, berjalan sesuai persyaratan fungsional tanpa ditemukan kesalahan signifikan. Hasil ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik UKM KSR, mempermudah proses rekrutmen, dan menjadi referensi untuk pengembangan teknologi serupa.

Kata kunci: UKM, *Website*, Laravel, *Design Thinking*, *System Usability Scale*

I. PENDAHULUAN

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) berperan penting dalam pengembangan minat dan bakat mahasiswa, namun menghadapi penurunan minat bergabung akibat promosi kurang efektif, informasi sulit diakses, dan proses pendaftaran yang rumit. Penelitian ini bertujuan merancang

website untuk UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto menggunakan metode *Design Thinking* (*empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*) dan *framework* Laravel. *Website* ini akan menyediakan informasi UKM, dokumentasi kegiatan, serta sistem pendaftaran *online* yang lebih mudah diakses dan menarik. Evaluasi kelayakan dilakukan dengan *System Usability Scale* (SUS) untuk kepuasan pengguna dan *black box testing* untuk fungsionalitas sistem. Hasil penelitian menunjukkan skor SUS rata-rata 91,07, mengindikasikan usability 'Excellent' atau 'Best Imaginable', serta semua fitur berfungsi sesuai persyaratan fungsional. Ini diharapkan meningkatkan daya tarik UKM KSR, mempermudah rekrutmen, dan menjadi referensi pengembangan teknologi serupa.

II. KAJIAN TEORI

A. Website

Website adalah sebuah platform digital yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi, menyediakan layanan, dan memfasilitasi interaksi antara pengguna dengan konten yang disajikan.

B. Metode *Desain Thinking*

Design Thinking didefinisikan sebagai metode yang berpusat pada pengguna untuk menyelesaikan masalah dengan cara memahami kebutuhan pengguna, mendefinisikan masalah, menghasilkan ide, membuat prototipe, dan mengujinya. Pendekatan ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize* (memahami kebutuhan pengguna), *define* (merumuskan masalah), *ideate* (mengembangkan ide kreatif), *prototype* (membuat model awal solusi), dan *test* (mengumpulkan umpan balik dari pengguna untuk perbaikan).

C. *Unified Modeling Language* (UML)

Unified Modeling Language (UML) *Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk mendokumentasikan, merancang, dan mengkomunikasikan desain suatu sistem secara terstruktur

dan sistematis. Beberapa diagram yang mendasar yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*.

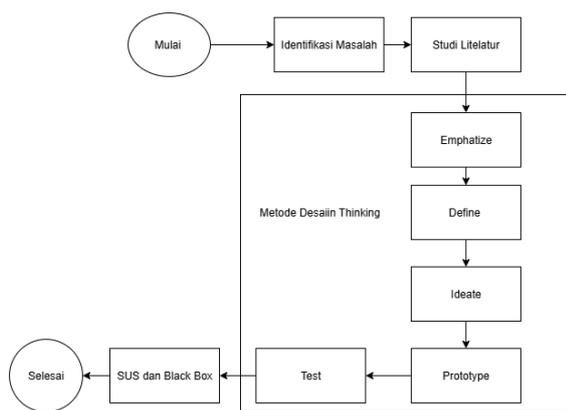
D. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah metode evaluasi usability yang dirancang untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan suatu sistem.

E. Black Box Testing

Pengujian *black box Testing*, yang juga dikenal sebagai pengujian perilaku, merupakan metode evaluasi perangkat lunak di mana penguji tidak memiliki pengetahuan mengenai struktur internal atau logika kode yang sedang diuji. Pendekatan ini sepenuhnya berlandaskan pada spesifikasi kebutuhan sistem, sehingga analisis kode tidak diperlukan.

III. METODE



GAMBAR 1 (FLOWCHART METODE PENELITIAN)

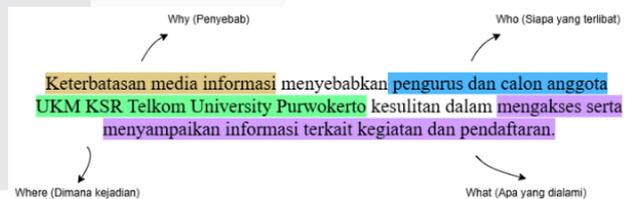
Untuk mengidentifikasi masalah pada penelitian ini dilakukan melalui wawancara dengan salah satu pengurus UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto serta observasi langsung di Sekretariat UKM. Wawancara dilakukan dengan Talitha Veda, yang menjabat sebagai komandan UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto. Dari wawancara tersebut mendapatkan informasi bahwa menurunnya minat bergabung mahasiswa sebagai anggota UKM KSR Universitas Telkom. Selanjutnya peneliti melanjutkan untuk menganalisis lebih dalam dan melakukan brainstorming terkait kemungkinan penyebab rendahnya minat bergabung. Hasil analisis menunjukkan beberapa faktor utama, seperti kurangnya promosi yang efektif, terbatasnya informasi yang sampai kepada calon anggota, serta proses pendaftaran yang dianggap terlalu rumit. Studi literatur dilaksanakan untuk memahami bagaimana organisasi kemahasiswaan di berbagai perguruan tinggi memanfaatkan *website* sebagai sarana meningkatkan minat bergabung mahasiswa. Pada tahap *empathize*, peneliti melakukan observasi secara langsung ke Sekretariat UKM KSR Unit Universitas Telkom Purwokerto (DSP It 2). Hasil dari observasi tersebut adalah UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto masih mengandalkan unggahan di Instagram—baik feed maupun story sementara—untuk menyebarkan profil organisasi serta selebaran cetak untuk membuka pendaftaran anggota. Penggunaan ini ternyata menimbulkan dua kendala utama.

Pertama, konten digital di Instagram cepat sekali “tenggelam” di kerumunan unggahan lain; mahasiswa yang baru berminat beberapa hari kemudian harus menggulir panjang atau menunggu sorotan/highlight yang belum tentu lengkap sehingga pencarian informasi menjadi lambat. Kedua, formulir pendaftaran yang dibagikan lewat story/postingan sementara bersifat temporer: tautannya hilang dalam 24 jam, sehingga calon anggota kerap melewatkan jadwal pengisian dan perlu menanyakan ulang kepada pengurus.

TABEL 1 HASIL OBSERVASI

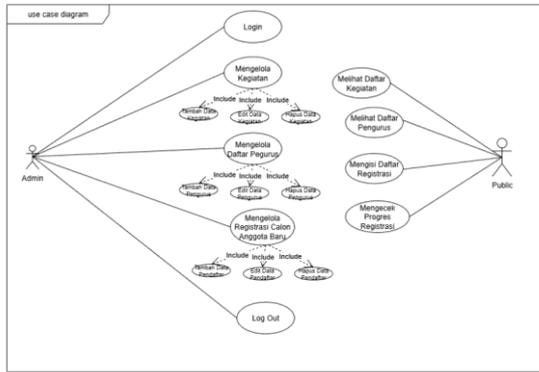
Hasil Oservasi
Penyebaran informasi profil dan rekrutmen UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto masih bertumpu pada unggahan Instagram yang cepat tenggelam dan selebaran fisik yang mudah tercecer, sehingga proses pendaftaran menjadi tidak efisien dan sulit diakses secara berkelanjutan.

Kesimpulan dari hasil wawancara dengan salah satu pengurus UKM KSR TUP yaitu Talitha Veda selaku Komandan UKM KSR TUP bahwa promosi UKM saat ini masih bergantung pada student expo, Instagram, dan selebaran fisik, sehingga informasi mudah terlewat dan harus diulang. Dokumentasi kegiatan pun tersimpan dan tercecer di Google Drive dan media sosial. Karena belum memiliki laman *website* terpusat, UKM kesulitan menyediakan arsip kegiatan serta formulir pendaftaran yang selalu dapat diakses. Setelah melakukan observasi dan wawancara, selanjutnya peneliti melakukan tahap *define* yaitu menganalisis data dari hasil diatas kemudian dari inti permasalahan tersebut dikerucutkan menjadi sebuah pernyataan masalah yang tepat. Sehingga didapatkan solusi yang tepat untuk UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto yaitu membuat *website* UKM dengan kebutuhan pengguna yang disesuaikan dengan temuan kebutuhan pengguna tersebut, sehingga seluruh informasi, dokumentasi kegiatan, dan proses pendaftaran dapat terintegrasi dalam satu *platform* digital yang mudah diakses dan dikelola.



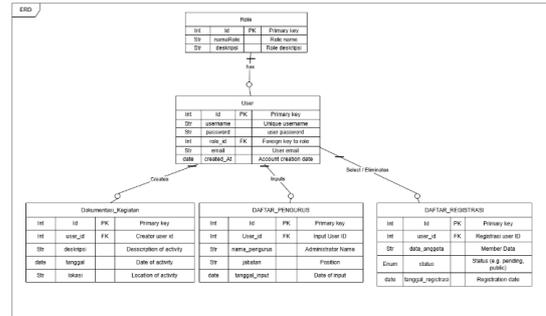
GAMBAR 2 (PROBLEM STATEMENT)

Lanjut ke tahap *ideate* yang merupakan suatu tahapan untuk menghasilkan ide. Hasil dari tahapan-tahapan sebelumnya disimpulkan pada tahap *ideate* yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan. Lalu dilanjutkan melakukan brainstorming guna untuk mengumpulkan berbagai ide tersebut akan diimplementasikan kedalam *use case*, *User flow*, *Information Architecture*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *Entity Relationship Diagram*,



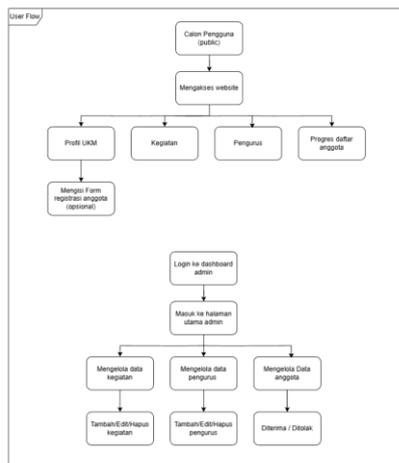
GAMBAR 3
(USE CASE DIAGRAM)

Use case diagram "Website UKM KSR Unit Universitas Telkom Purwokerto" tersebut menampilkan dua aktor utama, yaitu Admin dan Public (pengguna umum atau calon anggota). Admin memiliki akses penuh terhadap fitur-fitur internal sistem seperti *log in*, pengelolaan kegiatan, pengelolaan data pengurus, serta manajemen pendaftaran anggota.



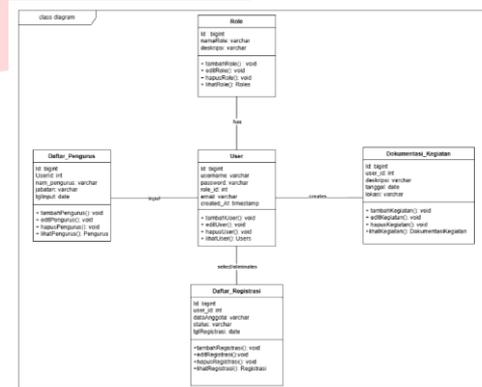
GAMBAR 6
(ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM (ERD))

ERD diagram ini menggambarkan hubungan antar entitas dalam sistem manajemen informasi UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto. Terdapat enam entitas utama, yaitu Role, User, Dokumentasi_Kegiatan, Daftar_Pengurus, Daftar_Registrasi, dan Testimoni.



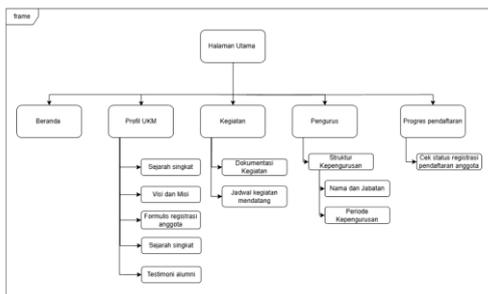
GAMBAR 4
(USER FLOW DIAGRAM)

User flow adalah penggambaran langkah yang dilakukan oleh suatu user dalam menggunakan suatu produk atau website. User flow penting dibuat agar dalam pembuatan produk bisa dipahami oleh siapapun terutama memudahkan peneliti dalam perancangan *design website* dan sebagai dokumentasi alur suatu produk



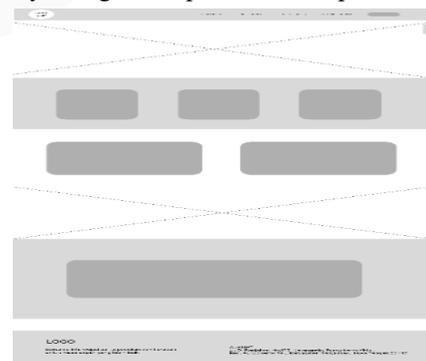
GAMBAR 7
(CLASS DIAGRAM)

Class diagram ini menggambarkan struktur sistem manajemen informasi UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto, di mana setiap class memiliki tanggung jawab tertentu dalam menjalankan fungsionalitas sistem. Terdapat lima class utama, yaitu Role, User, Dokumentasi Kegiatan, Daftar_Pengurus, dan Daftar_Registrasi. Class Role menyimpan informasi tentang peran pengguna dalam sistem, seperti pengurus atau publik, dan terhubung langsung dengan class User yang menyimpan data akun pengguna seperti *username*, *password*, serta email. Class User memiliki hubungan dengan beberapa class lain. Selanjutnya tahap *prototype* yaitu desain *wireframe* digunakan sebagai gambaran layouting untuk proses Development, halaman



GAMBAR 5
(INFORMATION ARCHITECTURE)

Information Architecture merupakan perancangan struktur menu dalam sebuah website yang dibuat untuk mengatur dan mengelompokkan informasi agar lebih mudah diakses oleh pengguna. Melalui struktur ini, pengguna bisa mengetahui isi dan alur dari website secara menyeluruh.

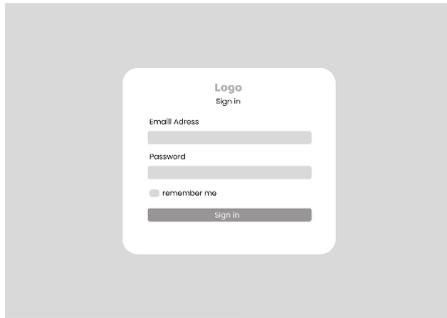


GAMBAR 8
(WIREFRAME LANDING PAGE)

wireframe terdiri dari landing page (beranda), log in page, dashboard dan management data (view, create, edit, delete).

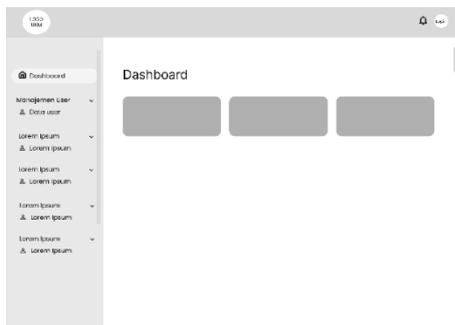
Wireframe landing page menggambarkan desain terkait layout halaman utama yang berisi navbar, header informasi umum, aktivitas terbaru, tentang kami, dokumentasi, lokasi, dan footer.

GAMBAR 9



(LOG IN ADMIN PAGE)

Wireframe log in page menggambarkan tampilan untuk form log in yang berisi logo, input email dan password, dan tombol sign in.



GAMBAR 10
DASHBOARD PAGE

Wireframe dashboard page menggambarkan halaman utama user setelah log in. Halaman ini berisi navbar, sidebar menu menu management data, dan card informasi ringkasan total jumlah data. Navbar berisi logo dan bagian profil akun. Sidebar berisi kategori-kategori menu yang didalamnya terbagi lagi menjadi beberapa menu. Card berisi informasi ringkasan mengenai data-data penting seperti data pengurus, data kegiatan dan data pendaftaran anggota UKM KSR Unit Universitas Telkom Purwokerto.

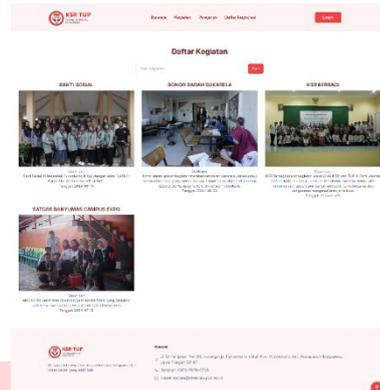


GAMBAR 11
(DESAIN SYSTEM LANDING PAGE)

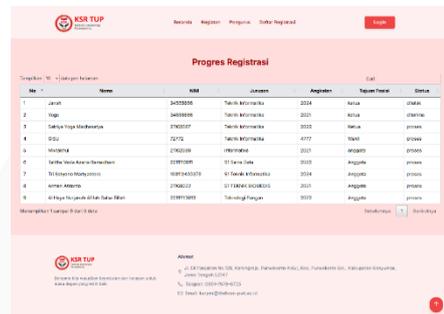
Landing page pada website UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto didesain untuk menyambut pengunjung dengan tampilan yang informatif dan menarik. Di bagian atas terdapat logo dan menu navigasi untuk berpindah halaman seperti profil, kegiatan, dan pendaftaran. Bagian utama menampilkan ilustrasi dan deskripsi singkat tentang UKM KSR serta tombol ajakan untuk bergabung. Di bawahnya terdapat informasi tentang kegiatan terbaru yang ditampilkan dalam bentuk kartu dengan gambar dan penjelasan singkat.

GAMBAR 12
(DESAIN SYSTEM KEGIATAN)

Pada halaman ini menampilkan daftar kegiatan dalam

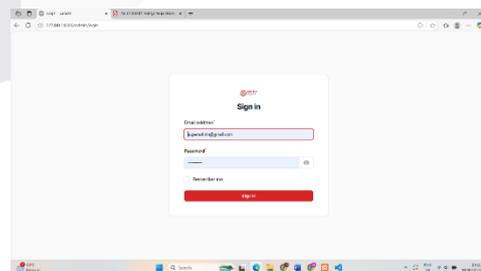


tampilan grid dengan tiga kartu di baris pertama dan satu kartu di baris kedua. Setiap kartu berisi gambar, judul kegiatan, dan deskripsi singkat. Di bagian atas terdapat kolom pencarian dan tombol "Cari" untuk memfilter kegiatan. Tampilan bersih dengan latar putih dan elemen-elemen yang tertata rapi, memberi kesan sederhana dan informatif.



GAMBAR 13
(DESAIN SYSTEM PROGRESS REGISTRASI)

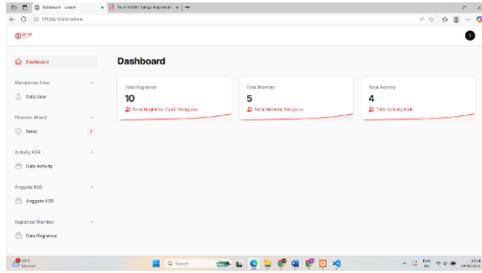
Halaman ini menampilkan daftar progres registrasi dalam format tabel yang terstruktur. Setiap baris tabel menyajikan detail pendaftar meliputi Nomor, Nama, NIM, Jurusan, Angkatan, Tujuan Posisi, dan Status registrasi yang dapat berupa 'Diterima', 'Ditolak', atau 'Diproses'. Di bagian atas, terdapat opsi untuk mengatur jumlah data per halaman serta kolom pencarian untuk memfilter data. Tampilan yang bersih dengan latar putih dan penataan elemen yang teratur memberikan kesan sederhana dan informatif, memudahkan pemantauan progres pendaftaran.



GAMBAR 14
(DESAIN SYSTEM LOG IN PAGE)

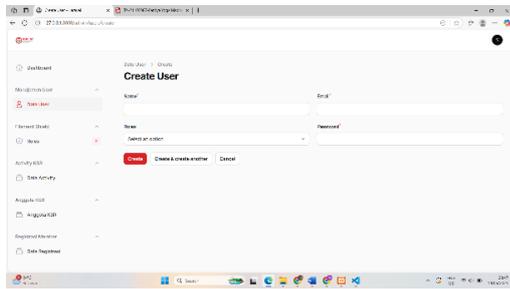
Hasil Development log in page ini dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang sederhana dan aman saat mengakses aplikasi. Dengan antarmuka yang bersih, pengguna diminta untuk memasukkan alamat email dan kata sandi mereka, serta opsi untuk tetap masuk. Desain yang responsif memastikan halaman ini dapat diakses dengan

baik di berbagai perangkat, meningkatkan kenyamanan pengguna.



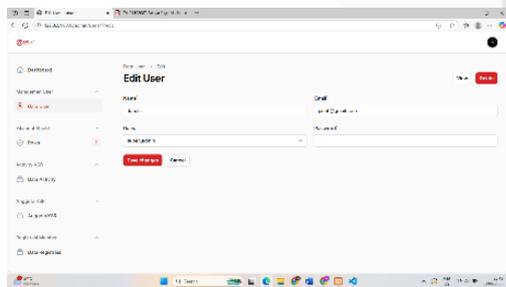
GAMBAR 15
(DASHBOARD PAGE)

Setelah pengguna berhasil melakukan *log in* sebagai admin, mereka akan diarahkan ke halaman *dashboard* utama. Pada *dashboard* ini, pengguna dapat melihat ringkasan informasi penting terkait manajemen UKM, seperti jumlah total calon anggota yang telah mendaftar, total anggota pengurus yang terdaftar, serta total kegiatan UKM yang tercatat dalam sistem. Tampilan *dashboard* yang sederhana dan terstruktur memudahkan admin dalam memantau data serta mengelola fitur-fitur lain untuk mendukung operasional UKM secara efisien.



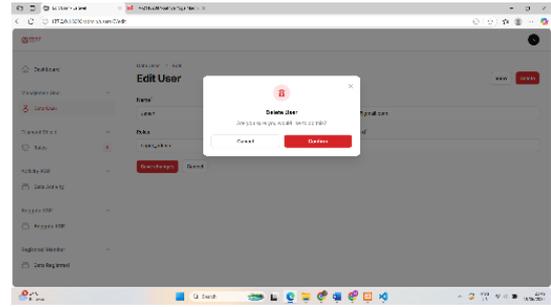
GAMBAR 16
(HASIL DEVELOPMENT CREATE)

Halaman *Create User* pada sistem ini menyediakan formulir untuk menambahkan data pengguna baru. Terdapat kolom input untuk memasukkan nama, email, role, dan password pengguna. Setelah semua data diisi, admin dapat memilih tombol "Create" untuk menyimpan data atau tombol "Create & create another" jika ingin langsung menambah pengguna lainnya. Selain itu, tersedia opsi "Cancel" untuk membatalkan proses. Tampilan halaman ini dibuat sederhana agar memudahkan admin dalam pengelolaan data pengguna.



GAMBAR 17
(HASIL DEVELOPMENT EDIT)

Halaman *Edit* digunakan untuk memperbarui data pengguna yang sudah terdaftar. Pada halaman ini, admin dapat mengubah informasi seperti nama, email, role, dan password. Setelah melakukan perubahan, admin dapat menyimpan data dengan tombol "Edit" atau membatalkan proses dengan tombol "Cancel". Desain halaman ini dibuat sederhana agar proses pengeditan data pengguna lebih mudah dan efisien.



GAMBAR 18
(HASIL DEVELOPMENT DELETE)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian sistem ini dilaksanakan dengan fokus pada dua aspek penting: dimulai dari penilaian usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk memahami persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, kemudian dilanjutkan dengan pengujian black box untuk memastikan seluruh fungsionalitas sistem telah bekerja dengan benar sehingga secara holistik mendukung upaya menarik minat calon mahasiswa untuk bergabung ke dalam UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto.

Pengujian *system usability scale* berfokus utama menilai kenyamanan dan kemudahan penggunaan sistem oleh pengguna akhir. Pengguna (mahasiswa aktif Universitas Telkom Purwokerto) diminta untuk mencoba sistem lalu mengisi kuesioner SUS melalui *Google Form*. Kuesioner terdiri dari 10 pernyataan yang masing-masing dinilai dengan skala Likert (1–5). Percobaan ini dilakukan menggunakan perangkat laptop dan ponsel Android dengan akses browser (*Chrome, Firefox*). Jumlah populasi yang menjadi sasaran dari sistem ini adalah seluruh mahasiswa aktif Universitas Telkom Purwokerto Kampus Purwokerto, yang berjumlah sekitar 5.400 orang. Untuk menentukan jumlah responden dalam pengujian usability dengan metode *System Usability Scale* (SUS), digunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (*margin of error*) sebesar 10% ($e = 0,1$).

TABEL 1
HASIL RUMUS SLOVIN

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

$$n = \frac{5.400}{1 + 5.400 \cdot (0,1)^2}$$

$$n = \frac{5.400}{1 + 5.400 \cdot 0,01}$$

$$n = \frac{5.400}{1 + 54}$$

$$n = \frac{5.400}{55} \approx 98,18$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, jumlah minimum responden yang dibutuhkan adalah sebanyak 98 responden (dibulatkan ke atas). Oleh karena itu, minimal 98 mahasiswa aktif dijadikan partisipan dalam pengujian usability sistem ini. Responden diminta mencoba fitur-fitur utama pada

website UKM KSR, seperti melihat profil UKM, mengakses dokumentasi kegiatan, serta mengisi formulir pendaftaran online. Setelah interaksi tersebut, responden diminta memberikan penilaian terhadap pengalaman penggunaannya melalui kuesioner SUS yang disediakan secara daring menggunakan *Google Form*. Pengujian *black box* dilakukan untuk memverifikasi apakah semua fitur dan fungsi *website* berjalan sesuai dengan persyaratan fungsional yang telah ditentukan, tanpa melihat struktur internal kode. Pengujian ini berfokus pada masukan dan keluaran sistem, serta perilaku sistem terhadap berbagai skenario penggunaan. Untuk pengujian ini, dua responden dilibatkan: satu pengurus UKM KSR dan satu calon anggota mahasiswa Universitas Telkom Purwokerto.

Pengujian usability dan fungsionalitas merupakan tahapan krusial dalam perancangan *website* UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto yang bertujuan untuk menarik minat bergabung mahasiswa baru. Evaluasi kelayakan *website* ini dilakukan dengan metode System Usability Scale (SUS) untuk memastikan kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem, serta pengujian *black box* untuk memverifikasi fungsionalitasnya. Metode SUS dipilih karena kemampuannya dalam mengukur tingkat kepuasan pengguna melalui sepuluh pernyataan dalam format kuesioner skala Likert, menghasilkan satu skor tunggal dalam rentang 0-100 yang mudah dipahami. Pendekatan ini secara spesifik menitikberatkan pada sudut pandang pengguna akhir, sehingga hasil evaluasi dapat merefleksikan pengalaman pengguna secara lebih relevan. Untuk memastikan validitas hasil, jumlah responden ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%, yang menghasilkan jumlah minimum responden sebanyak 98 orang dari total populasi mahasiswa aktif Universitas Telkom Purwokerto Kampus Purwokerto yang berjumlah sekitar 5.400 orang. Para responden ini diminta untuk berinteraksi langsung dengan *website* UKM KSR, mencoba fitur-fitur utama seperti melihat profil UKM, mengakses dokumentasi kegiatan, dan mengisi formulir pendaftaran online. Setelah sesi interaksi, mereka kemudian memberikan penilaian terhadap pengalaman penggunaannya melalui kuesioner SUS yang disediakan secara daring menggunakan *Google Form*. Data mentah yang terkumpul dari kuesioner SUS kemudian diolah melalui serangkaian tahap perhitungan yang sistematis. Proses ini meliputi pemberian skor yang disesuaikan untuk setiap pertanyaan (di mana pertanyaan ganjil dihitung dengan nilai respon - 1 dan pertanyaan genap dengan 5 - nilai respon), dilanjutkan dengan perhitungan total skor SUS per responden, dan akhirnya konversi menjadi skor SUS akhir dalam skala 0-100 dengan mengalikan total skor yang disesuaikan dengan 2.5. Setelah seluruh skor SUS akhir individu diperoleh, rata-rata keseluruhan tingkat usability sistem dihitung untuk mendapatkan indikasi umum persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan dan kepuasan. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, dengan menjumlahkan seluruh skor SUS akhir dari 98 responden dan membaginya dengan jumlah responden, didapatkan rata-rata skor SUS sebesar 91,07.

Hasil rata-rata skor 91,07 ini mengindikasikan bahwa tingkat usability *website* UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto berada dalam kategori 'Excellent' atau 'Best Imaginable' jika merujuk pada standar interpretasi skor SUS.

Angka yang sangat tinggi ini secara signifikan menunjukkan bahwa sebagian besar responden atau pengguna merasakan kemudahan yang luar biasa dalam menggunakan *website* ini, sistem mudah dipelajari, efisien dalam operasionalnya, dan memberikan tingkat kepuasan yang optimal selama interaksi. Persepsi positif ini mencerminkan keberhasilan perancangan yang berpusat pada pengguna, di mana *website* secara konsisten dipersepsikan sebagai sistem yang sangat intuitif, tidak rumit, dan dapat dioperasikan tanpa kesulitan berarti oleh penggunanya. Tingginya skor ini merefleksikan keberhasilan desain antarmuka (UI) dan fungsionalitas sistem yang telah memenuhi, bahkan melampaui, kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Selain aspek *usability*, pengujian *black box* juga menegaskan bahwa *website* berfungsi sesuai dengan persyaratan fungsionalnya. Semua fitur, mulai dari *login* admin, manajemen data (user, roles, activities, anggota, registrasi), hingga fungsionalitas publik (menampilkan informasi, pendaftaran *online*, cek progres), berjalan dengan baik tanpa ditemukan kesalahan fungsional yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa sistem tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga handal dalam menjalankan tugas-tugas intinya. Keberadaan *website* yang dirancang untuk memuat informasi UKM, dokumentasi kegiatan, serta sistem pendaftaran online yang lebih mudah diakses dan menarik bagi mahasiswa, terbukti efektif. Proses pengembangan yang memanfaatkan *framework* Laravel juga mendukung penciptaan solusi digital yang efektif dan efisien ini. Dengan demikian, hasil ini secara jelas menunjukkan bahwa investasi dalam pengembangan usability dan fungsionalitas telah memberikan dampak yang sangat positif terhadap penerimaan pengguna, dan diharapkan mampu meningkatkan daya tarik UKM KSR serta mempermudah proses rekrutmen, sejalan dengan tujuan penelitian.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang *website* UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto menggunakan metode Design Thinking, sesuai dengan kebutuhan organisasi untuk menarik minat bergabung mahasiswa baru. *Website* ini berfungsi sebagai media promosi dan informasi yang informatif serta mempermudah proses pendaftaran anggota baru secara digital, menjadikan promosi UKM lebih efisien dan mudah diakses. Evaluasi kelayakan *website* melalui System Usability Scale (SUS) menunjukkan rata-rata skor sebesar 91,07. Skor ini mengkategorikan usability *website* sebagai 'Excellent' atau 'Best Imaginable', menandakan bahwa *website* sangat mudah digunakan, efisien, dan memberikan kepuasan optimal bagi pengguna. Selain itu, pengujian *black box* mengonfirmasi bahwa seluruh fitur dan fungsionalitas *website* berjalan dengan baik dan sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan. Hasil ini mengonfirmasi bahwa pengembangan *website* telah efektif dalam memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Dengan demikian, *website* UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto yang telah dirancang ini terbukti *usabel* dan fungsional, serta berpotensi besar dalam meningkatkan daya tarik serta mempermudah rekrutmen anggota baru, sejalan dengan tujuan penelitian. Selain itu, hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan *website* organisasi sejenis di masa mendatang.

REFERENSI

- [1] T. Hartono, "UNIT KEGIATAN MAHASISWA DAN PERANNYA DALAM MEMBENTUK KARAKTER MAHASISWA (Studi Kasus di Unit Kegiatan Mahasiswa Jam'iyah al-Qurra' wa al-Huffazh Al-Furqan Institut Agama Islam Negeri Salatiga)," *Potensia*, vol. 5, no. 1, p. 99, Oct. 2019, doi: 10.24014/potensia.v5i1.6521.
- [2] R. Wati and S. Komalasari, "PROSES REKRUTMEN DAN SELEKSI: POTENSI KETIDAKEFEKTIFAN DAN FAKTORNYA," vol. 12, no. 2, 2023.
- [3] N. P. Ardiasari, N. D. Fitria, R. T. Ulfah, L. D. Al Khusna, B. Ni'mah, and R. Kusumawati, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Berorganisasi Studi Kasus Mahasiswa D4 Administrasi Negara Universitas Negeri Surabaya," *ikraith-humaniora*, vol. 9, no. 1, pp. 236–245, Oct. 2024, doi: 10.37817/ikraith-humaniora.v9i1.4350.
- [4] R. Mallawing, F. Akib, and A. A. Faisal, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEGIATAN DAN PEREKRUTAN ANGGOTA BARU UNIT KEGIATAN MAHASISWA INSTITUT PARAHIKMA INDONESIA BERBASIS WEBSITE," *INSYPRO*, vol. 5, no. 1, May 2020, doi: 10.24252/insypro.v5i1.14858.
- [5] [6] M. Zaky, "PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PROSES REKRUTMEN DAN SELEKSI SUMBER DAYA MANUSIA," vol. 2, no. 2, 2021.
- [6] J. Jatmiko, M. F. K. Syams, and N. Awalia, "Peran Teknologi Informasi dalam Proses Rekrutmen Pada Perencanaan Sumber Daya Manusia," *JEDB*, vol. 4, no. 1, pp. 123–130, Jan. 2024, doi: 10.56145/ekonomibisnis.v4i1.139.
- [7] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis *Website* Pada Laportea Company," *jitter*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, Dec. 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [8] M. Nurdin, D. Asmarajati, and I. A. Ihsanuddin, "PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* E-NASHAT".
- [9] S. Soedewi, "PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN *WEBSITE* UMKM KIRIHUCI," *Visualita*, vol. 10, no. 02, p. 17, Apr. 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.
- [10] M. Dafa Choirudin, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI UKM BERBASIS APLIKASI MOBILE DI STMIK AMIKOM SURAKARTA," *SIBATIK*, vol. 2, no. 2, pp. 497–512, Jan. 2023, doi: 10.54443/sibatik.v2i2.605.
- [11] I. Sholihin and F. Ariyani, "Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Anggota Baru Berbasis *Website* Pada UKMI Ar-Rahman Universitas Teknokrat Indonesia," *JDMSI*, vol. 4, no. 1, p. 23, Mar. 2023, doi: 10.33365/jdmsi.v4i1.2618.
- [12] A. Harits, B. Rahayudi, and B. T. Hanggara, "Pengembangan Sistem Informasi Rekrutmen Anggota Organisasi berbasis *Website* dengan Pemberitahuan dan Konfirmasi Memanfaatkan Simple Mail Transfer Protocol (SMTP), SMS, dan Whatsapp Gateway (Studi Kasus Universitas Brawijaya)"
- [13] A. C. Hutauruk and A. F. Pakpahan, "Perancangan Sistem Informasi Organisasi Kemahasiswaan Berbasis *Website* pada Universitas Advent Indonesia Menggunakan Metode *Agile Development* (Studi Kasus: Universitas Advent Indonesia)," *CogITo Smart Journal*, vol. 7, no. 2, pp. 315–328, Dec. 2021, doi: 10.31154/cogito.v7i2.328.315-328.
- [14] A. Hadiyanoor and Y. Y. Naftalie, "APLIKASI PENERIMAAN ANGGOTA BARU UKM HIMAPEMSI STMIK INDONESIA BANJARMASIN BERBASIS WEBSITE," vol. 17, no. 2, 2022.
- [15] A. K. Dewi, S. B. S. Karim, R. A. Kusumah, R. H. Prabowo, and R. A. Rachman, "Perancangan *Website* Informasi Tentang Rumah Belajar 'MASAGI' Kota Bandung Untuk Mendukung Ketercapaian Literasi Digital".
- [16] V. C. Sabrina, N. C. Wibowo, and S. F. A. Wati, "Perancangan Ulang UI/UX *Website* Learning Management System Startup XYZ Dengan Metode *User-Centered Design*".
- [17] D. S. Ramdan and S. A. B. Putra, "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA UKM (UNIT KEGIATAN MAHASISWA) BERBASIS WEBSITE DI POLITEKNIK TEDC BANDUNG," vol. 14, no. 1, 2020.
- [18] E. Wijayanti, R. Meimaharani, and H. Hidayati, "DESAIN APLIKASI PENDAFTARAN DONOR DARAH KORP SUKARELA (KSR) UNIVERSITAS MURIA KUDUS BERBASIS ANDORID," vol. 13, no. 1, 2023.
- [19] K. Nisa, R. Aulianita, S. N. Rakhmah, and N. Yunita, "PELATIHAN UI/UX MENGGUNAKAN FIGMA UNTUK *DESIGN* PEMASARAN PENJUALAN PRODUK PADA PKK PAPAN MAS TAMBUN SELATAN," vol. 1, no. 2, 2023.
- [20] S. Rosyida, "SISTEM INFORMASI PENERIMAAN KARYAWAN BARU PADA PT. BATANG NARAS JAYA BERBASIS WEBSITE," vol. 2, no. 3, 2022.
- [21] B. W. Hartanto and S. Subagyo, "KERANGKA KERJA PERENCANAAN PENGEMBANGAN PRODUK SEBAGAI PENINGKATAN DAYA SAING INDUSTRI KECIL MENENGAH," *teknosains*, vol. 8, no. 1, p. 26, Jan. 2019, doi: 10.22146/teknosains.35574.
- [22] T. A. Felicia, R. Fauzi, and F. M. A. Anshary, "Perancangan UI/UX Aplikasi Crowdfunding Syariah Untuk UMKM Menggunakan Metode *User-Centered Design*".
- [23] S. Pranoto, S. Sutiono, and D. D. Nasution, "Penerapan UML Dalam Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Dan Evaluasi Pembangunan

Pada Bagian Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Kota Tebing Tinggi”.

