

Perancangan Platform Belajar Design Digital Untuk Perempuan Minim Literasi Teknologi Dengan Metode Pendekatan Design Thinking

Amelia Gustiana¹, Ikhwanul Kurnia Rahman²

^{1,2}Politeknik IDN Bogor

E-mail: ameliagustiana16@gmail.com¹, ikhwanulkurniarahman@gmail.com²

Article History:

Received: 11 Mei 2026

Revised: 17 Mei 2026

Accepted: 30 Mei 2026

Keywords: *Design Thinking, Pembelajaran Desain Digital, Literasi Digital, Usability, Platform Pembelajaran, DigiSister*

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk merancang platform pembelajaran desain digital berbasis website bagi perempuan dengan literasi teknologi rendah menggunakan pendekatan Design Thinking. Metode yang digunakan meliputi lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing, guna memahami kebutuhan pengguna serta menghasilkan solusi yang tepat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna mengalami kesulitan dalam memahami platform yang kompleks, kurangnya panduan pembelajaran, serta rendahnya rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi. Oleh karena itu, dikembangkan platform DigiSister dengan konsep pembelajaran yang sederhana, terstruktur, dan user-friendly. Hasil pengujian menggunakan metode Single Ease Question (SEQ) menunjukkan bahwa platform memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi. Dengan demikian, platform yang dirancang mampu menjadi solusi efektif dalam mendukung pembelajaran desain digital bagi pengguna pemula.*

PENDAHULUAN

Dalam satu dekade terakhir, perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi besar terhadap cara masyarakat belajar, bekerja, dan mengakses informasi secara fundamental. Di tengah revolusi ini, kemampuan literasi digital yang mencakup penggunaan perangkat serta produksi konten menjadi kompetensi dasar yang sangat krusial. Namun, realitasnya kemampuan ini tidak tersebar merata, di mana Indonesia masih menghadapi fenomena kesenjangan digital gender (gender digital gap). Perempuan sering kali memiliki tingkat literasi teknologi yang lebih rendah, yakni sekitar 25% di bawah laki-laki, akibat hambatan sosial-budaya dan akses pelatihan yang terbatas (Wulandari et al., 2022). Kesenjangan ini menghambat partisipasi aktif perempuan dalam ruang publik digital dan memperlebar jarak peluang karier di masa depan (Sari & Setiawan, 2023).

Rendahnya literasi ini menjadi ironi karena sektor ekonomi kreatif sebenarnya menawarkan peluang kemandirian finansial yang besar bagi perempuan. Melalui keterampilan desain grafis dan pembuatan aset digital untuk microstock, perempuan dapat memperoleh penghasilan dari rumah tanpa harus bergantung pada pekerjaan formal (Putri & Yusuf, 2023). Digitalisasi keterampilan ini secara tidak langsung membuka sekat geografis, memungkinkan perempuan untuk terlibat dalam pasar global melalui komodifikasi aset kreatif yang berkelanjutan (Saraswati & Utomo, 2021). Secara teoritis, penguasaan teknologi informasi merupakan kunci utama untuk memperluas akses

ekonomi. Namun, bagi mereka yang memiliki literasi rendah, antarmuka platform pembelajaran yang kompleks justru sering kali menjadi tembok penghalang yang membingungkan.

Hambatan yang dihadapi perempuan pemula bukan hanya bersifat teknis, melainkan juga kognitif dan psikologis. Istilah teknis yang rumit serta alur belajar yang tidak terstruktur sering kali memicu rasa cemas, takut berbuat salah, hingga munculnya fenomena impostor syndrome. Penelitian menunjukkan bahwa aspek psikologis UX sangat memengaruhi kepercayaan diri perempuan; antarmuka yang intimidatif sering kali memicu kecemasan teknologi (technophobia) yang menghambat proses belajar (Kurniawan & Wardani, 2023). Hal ini diperparah oleh minimnya dukungan sosial dan panduan visual yang memadai pada platform pembelajaran daring saat ini (Fatimah & Rahardjo, 2021).

Untuk menjawab tantangan ini, perancangan Pengalaman Pengguna (User Experience) menjadi faktor penentu. Menurut Norman, desain yang ideal harus mampu memenuhi kebutuhan pelanggan secara tepat tanpa hambatan teknis yang berarti (Loranger, 2014). Pengalaman positif akan muncul ketika sebuah desain berhasil menyeimbangkan aspek fungsi dan emosi (Hassenzahl, 2010). Oleh karena itu, platform harus dirancang dengan orientasi pada pengguna pemula melalui kejelasan instruksi dan kehangatan interaksi (Zaharias & Poylymenakou, 2009). Desain antarmuka yang inklusif harus mengedepankan aspek navigasi prediktif guna mengurangi ambiguitas operasional (Pratama & Wijaya, 2021).

Dalam mewujudkan solusi yang inklusif, penelitian ini mengadopsi metode Design Thinking yang berpusat pada manusia (Fauzi & Sukoco, 2019). Metode ini menekankan pada empati mendalam melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Implementasi metode ini memungkinkan perancang mengidentifikasi kebutuhan laten pengguna sehingga solusi yang dihasilkan memiliki resonansi emosional yang kuat (Ramadhan & Santoso, 2022). Penerapan tahapan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan pengguna secara signifikan (Astuti & Handayani, 2022). Dengan pendekatan berbasis empati, kecemasan teknologi dapat dikurangi hingga 70% (Astari & Prasetyo, 2023).

Melalui pengembangan platform DigiSister, penelitian ini berupaya menjembatani jurang keterampilan digital pada kelompok perempuan. DigiSister dirancang sebagai ruang belajar yang sederhana, terarah, dan berbasis hasil (outcome-oriented). Penelitian ini diharapkan tidak hanya berkontribusi pada penguatan kapasitas ekonomi kreatif perempuan, tetapi juga memberikan model inovasi bagi desain layanan pendidikan digital di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan kerangka kerja Design Thinking sebagai metodologi utama yang berorientasi pada pemecahan masalah secara kreatif dan berpusat pada manusia. Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya dalam mengeksplorasi kebutuhan pengguna secara mendalam melalui lima tahapan sistematis, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Pada fase awal, pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan studi lapangan yang melibatkan teknik wawancara semi-terstruktur serta penyebaran kuesioner digital. Proses ini bertujuan untuk memvalidasi hambatan psikologis seperti rendahnya rasa percaya diri serta kendala teknis yang dialami perempuan dengan literasi teknologi terbatas dalam mengakses platform edukasi konvensional.

Setelah data empiris terkumpul, tahap selanjutnya difokuskan pada perancangan solusi melalui pembuatan wireframe dan prototipe interaktif sebagai representasi visual dari platform yang dikembangkan. Prototipe tersebut kemudian diuji menggunakan metode Usability Testing dengan skenario tugas tertentu untuk mengukur tingkat efektivitas dan kemudahan penggunaan sistem. Evaluasi dilakukan dengan pendekatan Single Ease Question (SEQ) untuk mendapatkan

umpan balik langsung mengenai pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan antarmuka platform. Seluruh rangkaian proses ini memastikan bahwa platform DigiSister yang dihasilkan benar-benar adaptif, sederhana, dan mampu menjawab kebutuhan spesifik perempuan di era ekonomi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Define

Tahap define bertujuan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil analisis pada tahap empathize. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta hambatan yang dialami sebagai dasar dalam merancang solusi yang tepat.



Gambar 1 Dokumentasi Hasil HMW

Berdasarkan Gambar 1, pendekatan How Might We (HMW) digunakan untuk merumuskan peluang solusi dari permasalahan pengguna. Pertanyaan yang dihasilkan berfokus pada bagaimana membantu pengguna menghasilkan karya desain serta menciptakan pengalaman belajar yang tidak membebani.



Gambar 2 User Persona

Berdasarkan Gambar 2, user persona menggambarkan karakteristik pengguna secara lebih spesifik, termasuk kebutuhan, motivasi, serta hambatan yang dialami dalam mempelajari desain digital. Persona ini menjadi acuan utama dalam proses perancangan agar solusi yang dihasilkan tetap berpusat pada pengguna.

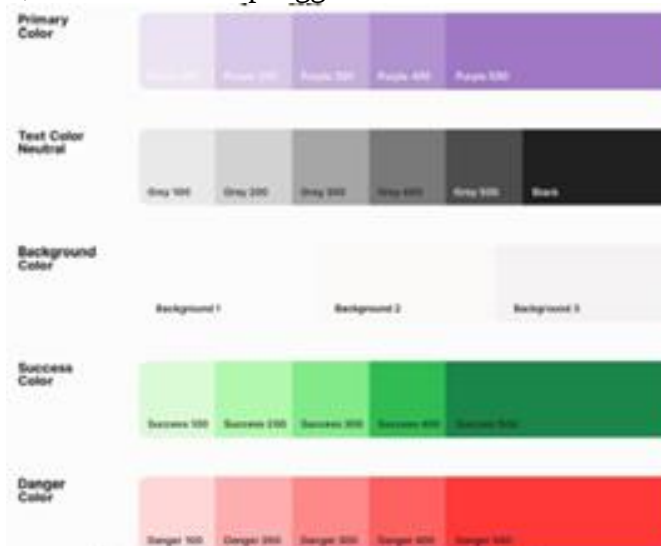


Gambar 3 User Journey

Berdasarkan Gambar 3, user journey menunjukkan perjalanan pengguna mulai dari tahap ketertarikan hingga akhirnya berhenti dalam proses pembelajaran. Ditemukan bahwa pengguna mengalami kebingungan dalam memilih materi, kesulitan memahami tools, serta kehilangan motivasi di tengah proses belajar.

Tahap Prototype

Tahap prototype merupakan proses perancangan visual dan struktur platform DigiSister yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik. Desain difokuskan pada kesederhanaan, konsistensi, dan kemudahan penggunaan.



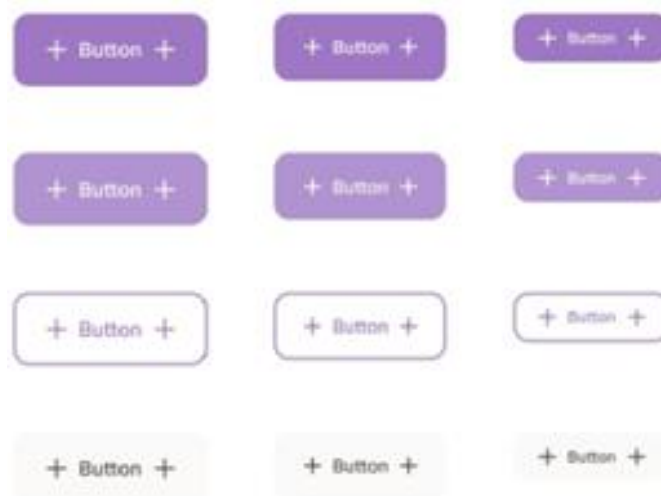
Gambar 4 Color Palette DigiSister

Berdasarkan Gambar 4, pemilihan warna utama ungu digunakan untuk menciptakan kesan ramah dan mendukung secara emosional. Warna ini juga berperan dalam membangun identitas visual platform.



Gambar 5 Typography Style

Berdasarkan Gambar 5, penggunaan font yang sederhana dan mudah dibaca bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan konten serta memudahkan pengguna dalam memahami informasi yang disajikan.



Gambar 6 Button Style DigiSister

Berdasarkan Gambar 6, desain tombol dibuat dengan mempertimbangkan visibilitas dan kemudahan interaksi, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami fungsi dari setiap aksi yang tersedia pada platform.

Tahap Testing

Tahap testing dilakukan untuk mengevaluasi tingkat usability dari prototype yang telah dirancang. Pengujian dilakukan dengan melibatkan pengguna secara langsung untuk mengetahui kemudahan penggunaan sistem.

**Gambar 7 SEQ**

Berdasarkan Gambar 7, metode Single Ease Question (SEQ) digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas pada platform. Metode ini menggunakan skala 1 hingga 7 untuk menilai pengalaman pengguna.

Gambar 8 Data Single Ease Question

Berdasarkan Gambar 8, hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna memberikan penilaian tinggi terhadap kemudahan penggunaan platform. Hal ini menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan platform pembelajaran desain digital berbasis website menggunakan pendekatan Design Thinking berhasil menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, khususnya perempuan dengan literasi digital rendah. Melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan testing, diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai hambatan pengguna, baik dari aspek teknis maupun psikologis. Permasalahan utama yang ditemukan meliputi kesulitan dalam memahami platform yang kompleks, kurangnya panduan pembelajaran yang terstruktur, serta rendahnya rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi.

Solusi yang dikembangkan dalam bentuk platform DigiSister dirancang dengan prinsip kesederhanaan, kemudahan navigasi, serta penyajian materi yang bertahap. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan kenyamanan dan pemahaman pengguna dalam proses pembelajaran desain digital. Hasil pengujian menggunakan metode Single Ease Question (SEQ) menunjukkan bahwa platform memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi, yang mengindikasikan bahwa desain yang dihasilkan telah efektif dan user-friendly. Dengan demikian, platform yang dirancang dapat menjadi alternatif solusi dalam mendukung pembelajaran desain digital bagi pengguna pemula.

DAFTAR REFERENSI

Astari, A., & Prasetyo, A. B. (2023). Pengaruh pendekatan empati dalam mengurangi technostress

- dan meningkatkan kepercayaan diri pengguna perempuan. *Jurnal Psikologi Teknologi*, 15(1), 45–58.
- Astuti, R. D., & Handayani, S. (2022). Penerapan metode design thinking dalam meningkatkan efektivitas user interface pada aplikasi edukasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 112–125.
- Fatimah, S., & Rahardjo, T. (2021). Hambatan psikologis dan kognitif perempuan pemula dalam penggunaan platform e-learning. *Jurnal Komunikasi Digital*, 4(3), 89–102.
- Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 37–45.
- Hassenzahl, M. (2010). *Experience Design: Technology for all the Right Reasons*. Morgan & Claypool Publishers.
- Kurniawan, D., & Wardani, S. K. (2023). Pengaruh Aspek Psikologis User Experience terhadap Kepercayaan Diri Pengguna Perempuan dalam Mempelajari Perangkat Lunak Desain. *Jurnal Psikologi Teknologi*, 4(1), 22-37.
- Loranger, H. (2014). *User Experience Design: Norman's Principles in Digital Education*. Nielsen Norman Group.
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Pratama, M. L., & Wijaya, K. (2021). Evaluasi Heuristik pada Platform E-Learning untuk Pengguna Marginal. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Kreatif*, 6(2), 112-125.
- Putri, A. S., & Yusuf, M. (2023). Pemberdayaan ekonomi perempuan melalui pemanfaatan platform microstock di era ekonomi kreatif. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 12(1), 20–34.
- Ramadhan, A., & Santoso, H. (2022). Implementasi Design Thinking dalam Pengembangan Antarmuka Aplikasi Edukasi Berbasis Inklusi Digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(2), 145-158.
- Saraswati, M., & Utomo, B. (2021). Pemberdayaan Ekonomi Perempuan melalui Literasi Visual dan Pemanfaatan Platform Microstock di Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ekonomi Kreatif*, 7(3), 210-225.
- Sari, A. P., & Setiawan, R. (2023). Tantangan Literasi Digital Perempuan di Era Ekonomi Fleksibel. *Jurnal Komunikasi Global*, 12(1), 45-62.
- UN Women. (2022). *Progress on the Sustainable Development Goals: The Gender Snapshot 2022*.
- Wulandari, S., et al. (2022). Analisis kesenjangan digital gender dan literasi teknologi pada masyarakat Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*, 26(2), 150–167.
- Zaharias, P., & Poylymenakou, A. (2009). Developing a usability evaluation method for e-learning applications: Beyond functional usability. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 25(1), 75–98.
-