

Strategi Pengembangan Website Online Dan Offline Course “Crygle Academy” Di Bidang IT Menggunakan Metode Design Thinking

Dimas Pradipa Abiyuda¹, Ikhwanul Kurnia Rahman²

^{1,2}Politeknik IDN Bogor

E-mail: uiux.dimas@gmail.com¹, ikhwan@idn.sch.id²

Article History:

Received: 11 Mei 2026

Revised: 17 Mei 2026

Accepted: 30 Mei 2026

Keywords: Design Thinking, E-Learning, User Interface, User Experience, Usability Testing

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk merancang platform pembelajaran digital bernama Crygle Academy dengan menggunakan pendekatan Design Thinking guna meningkatkan pengalaman belajar pengguna. Metode yang digunakan terdiri dari lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing, yang berfokus pada pemahaman kebutuhan serta permasalahan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna mengalami kesulitan dalam memahami alur pembelajaran, navigasi yang kurang jelas, serta kurangnya sistem pembelajaran yang terstruktur. Oleh karena itu, dikembangkan platform dengan fitur pembelajaran yang lebih sistematis, interaktif, dan user-friendly. Hasil pengujian menggunakan metode Single Ease Question (SEQ) menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan sebesar 88%. Dengan demikian, platform yang dirancang mampu meningkatkan usability serta memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi pengguna.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir telah menciptakan standar baru dalam dunia pendidikan dan industri kreatif. Generasi muda saat ini dituntut untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga memiliki keahlian teknis seperti desain grafis, robotik, dan pemrograman. Namun, realitas di Indonesia menunjukkan bahwa akses terhadap kurikulum yang sistematis untuk tingkat SD hingga SMK masih sangat terbatas. Hal ini sering kali diperparah oleh ketiadaan dokumentasi perancangan yang jelas pada platform edukasi yang sudah ada. Brown (2010) menekankan bahwa perencanaan dan dokumentasi situs web yang matang adalah kunci utama untuk mengomunikasikan visi desain secara efektif kepada target pengguna.

Kesenjangan akses tersebut melahirkan kebutuhan akan sebuah wadah yang mampu menjembatani antara minat pelajar dengan kebutuhan industri secara praktis. Melalui gagasan "CRYGLE Academy", penelitian ini mencoba merancang sebuah ekosistem bootcamp yang menggabungkan metode belajar daring dan luring. Strategi ini diambil untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan tidak hanya bersifat teoretis, tetapi juga memiliki sisi aplikatif yang kuat. Dalam konteks perancangan platform digital, Sutanto (2018) berpendapat bahwa sebuah media online harus mampu memberikan kenyamanan navigasi agar pengguna merasa betah dan mudah mendapatkan informasi yang mereka cari. Hal ini didukung oleh Preece, Rogers, dan Sharp (2015) yang menyatakan bahwa desain interaksi yang baik harus melibatkan keterlibatan pengguna secara aktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu aspek krusial yang sering kali terabaikan dalam membangun platform edukasi adalah pengalaman pengguna (User Experience). Pengguna dari kalangan anak muda cenderung memiliki ekspektasi tinggi terhadap kemudahan akses dan responsivitas sistem. Terkait hal ini, Nielsen (1993) menyatakan bahwa penerapan usability engineering yang tepat dapat meminimalisir kesalahan desain dan meningkatkan efisiensi interaksi antara manusia dengan komputer. Jika sebuah website pembelajaran sulit dioperasikan, maka fokus pengguna akan terpecah antara memahami cara kerja situs dengan memahami isi materi pelajaran itu sendiri.

Untuk menghasilkan solusi yang tepat sasaran, penelitian ini mengadopsi metode Design Thinking sebagai landasan berpikir utama. Metode ini sangat relevan karena mengedepankan empati terhadap pengguna sebelum solusi teknis diciptakan. Sebagaimana dijelaskan oleh Nandy (2023), tahapan dalam Design Thinking memungkinkan seorang perancang untuk menggali akar permasalahan yang dihadapi calon pengguna melalui proses iterasi yang kreatif. Lebih lanjut, Norman (2004) menekankan bahwa desain yang sukses tidak hanya harus fungsional, tetapi juga harus mampu menyentuh sisi emosional pengguna sehingga menciptakan rasa percaya dan keterikatan terhadap platform edukasi tersebut.

Lebih lanjut, integrasi aspek visual juga memegang peranan penting dalam membangun kepercayaan serta profesionalisme sebuah lembaga pendidikan digital. Penggunaan style guide dan palet warna yang konsisten tidak hanya mempercantik tampilan, tetapi juga membantu dalam memperkuat identitas merek di mata publik. Hal ini sejalan dengan teori perancangan antarmuka yang menyatakan bahwa elemen visual yang harmonis dapat meningkatkan kognisi pengguna terhadap informasi yang disampaikan. Oleh karena itu, tahap pembuatan prototipe dalam penelitian ini dilakukan secara detail untuk memastikan setiap elemen visual berfungsi sesuai dengan logika penggunaan yang diinginkan.

Selain fokus pada aspek teknis, keberlanjutan CRYGLE Academy juga sangat bergantung pada strategi pengembangan bisnis yang adaptif. Di era yang serba cepat ini, sebuah model bisnis bootcamp harus mampu merespons perubahan kebutuhan pasar secara dinamis. Osterwalder dan Pigneur (2010) menjelaskan bahwa perancangan model bisnis yang kokoh memerlukan pemetaan proporsi nilai (value proposition) yang jelas agar sebuah platform dapat memberikan dampak jangka panjang bagi penggunanya. Integrasi antara kurikulum berbasis proyek (Project-Based Learning) dengan platform yang user-friendly diharapkan mampu menciptakan nilai tambah bagi para peserta. Pendekatan ini bertujuan agar lulusan CRYGLE Academy tidak hanya memiliki sertifikat, tetapi juga portofolio nyata yang diakui oleh dunia kerja.

Sebagai kesimpulan dari kerangka pemikiran ini, sinergi antara metode Design Thinking, prinsip usability, dan strategi bisnis yang solid merupakan fondasi utama dalam pengembangan CRYGLE Academy. Dengan mengacu pada standar perancangan yang diakui secara akademis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam upaya pemerataan pendidikan teknologi di Indonesia. Melalui pengujian yang ketat dan perbaikan berkelanjutan, prototipe yang dihasilkan akan menjadi standar baru bagi platform pembelajaran kreatif yang inklusif dan berkualitas bagi talenta muda masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Design Thinking sebagai kerangka kerja utama untuk merancang platform "CRYGLE Academy" yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya dalam memberikan solusi inovatif melalui pemahaman mendalam terhadap masalah nyata yang dihadapi calon peserta didik. Menurut Nandy (2023), metode ini terdiri dari lima fase iteratif yang meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Seluruh tahapan tersebut digunakan secara sistematis untuk menyelaraskan strategi

.....

pengembangan bisnis dengan kebutuhan teknis platform pembelajaran kreatif bagi anak muda.

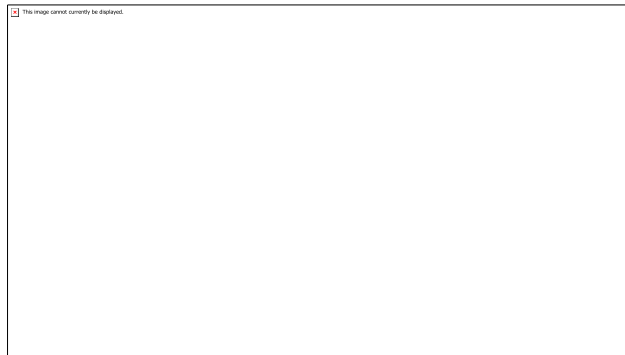
Proses diawali dengan tahap empathize dan define untuk memetakan hambatan belajar serta merumuskan solusi melalui user persona. Selanjutnya, pada fase ideate, peneliti merancang arsitektur informasi dan user flow yang menjadi fondasi navigasi sistem. Sutanto (2018) menegaskan bahwa alur yang logis pada media digital sangat krusial dalam menciptakan pengalaman pengguna yang nyaman. Setelah alur terbentuk, penelitian dilanjutkan ke tahap prototype untuk membangun visualisasi antarmuka beresolusi tinggi (Hi-Fi). Hal ini sejalan dengan pandangan Brown (2010) yang menyatakan bahwa dokumentasi desain dan perencanaan visual yang mendetail sangat diperlukan agar visi produk dapat dikomunikasikan dengan baik kepada pengguna.

Pada tahap akhir, dilakukan proses testing untuk mengevaluasi efektivitas dan fungsionalitas prototipe yang telah dibuat. Pengujian ini menggunakan metode Usability Testing untuk mendapatkan umpan balik langsung dari calon pengguna mengenai kemudahan pengoperasian platform. Sebagaimana dijelaskan oleh Nielsen (1993), pengujian kegunaan adalah langkah vital dalam usability engineering untuk mendeteksi kelemahan desain serta memastikan kepuasan pengguna sebelum tahap implementasi final. Melalui siklus pengujian ini, platform CRYGLE Academy dapat terus disempurnakan hingga mencapai standar kualitas yang diharapkan oleh industri pendidikan digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Empathize (Pengumpulan Data)

Tahap empathize dilakukan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna melalui metode survei dan wawancara. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam merancang solusi yang sesuai dengan kondisi nyata pengguna.



Gambar 1 Dokumentasi Hasil Survei Google Form

Berdasarkan Gambar 1, survei dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait pengalaman pengguna dalam menggunakan platform pembelajaran digital. Hasil menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan sistem pembelajaran yang lebih terstruktur dan mudah dipahami.

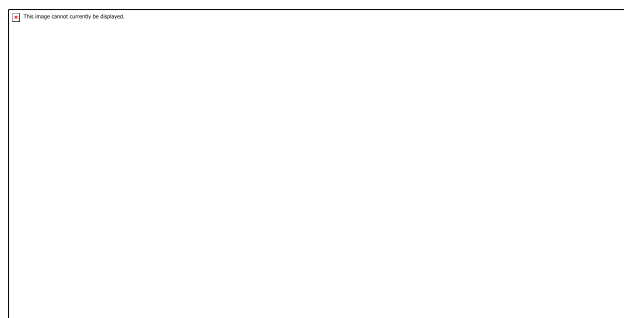


Gambar 2 Hasil Data Responden (Diagram)

Berdasarkan Gambar 2, data responden menunjukkan adanya variasi latar belakang pengguna, namun sebagian besar mengalami kesulitan dalam memahami alur pembelajaran yang tidak sistematis. Hal ini menunjukkan perlunya perancangan platform yang lebih sederhana dan terarah

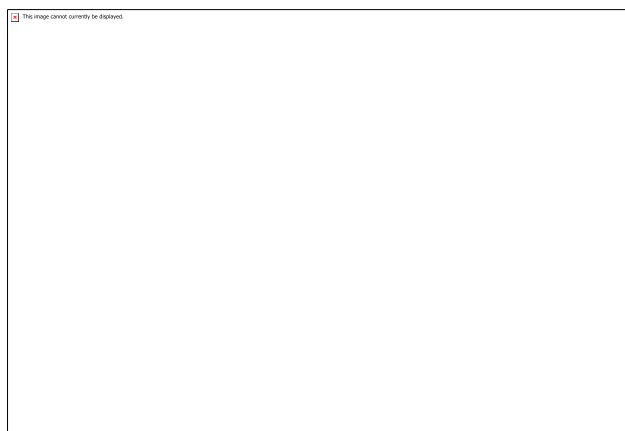
Tahap Define (Sintesis Data)

Tahap define bertujuan untuk menganalisis dan merumuskan permasalahan utama berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Proses ini menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebutuhan pengguna.



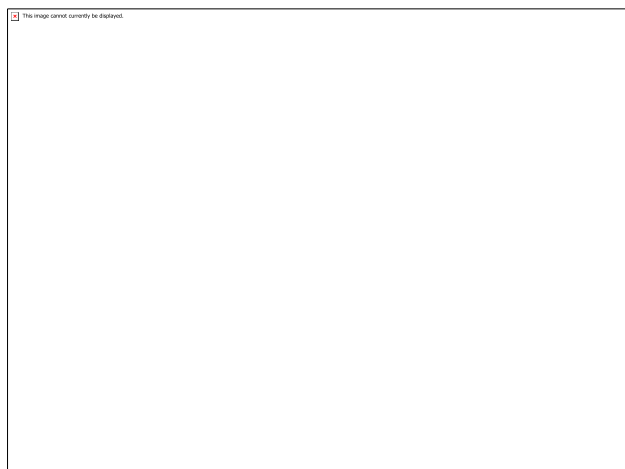
Gambar 3 User Persona

Berdasarkan Gambar 3, user persona menggambarkan karakteristik pengguna, termasuk tujuan, kebutuhan, dan hambatan dalam proses pembelajaran. Persona ini menjadi acuan dalam merancang solusi yang berpusat pada pengguna.



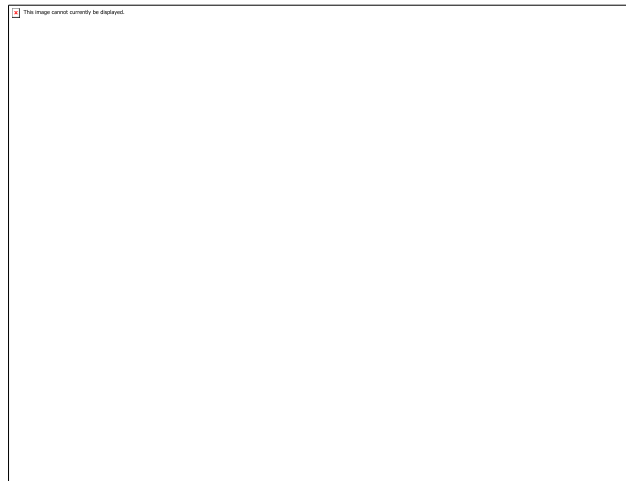
Gambar 4 User Journey

Berdasarkan Gambar 4, user journey menunjukkan pengalaman pengguna dalam menggunakan platform, mulai dari tahap awal hingga akhir. Ditemukan beberapa titik kesulitan yang menghambat proses belajar pengguna.



Gambar 5 Pain Points Pengguna

Berdasarkan Gambar 5, pain points menunjukkan permasalahan utama yang dialami pengguna, seperti kesulitan memahami materi, navigasi yang membingungkan, serta kurangnya panduan yang jelas.

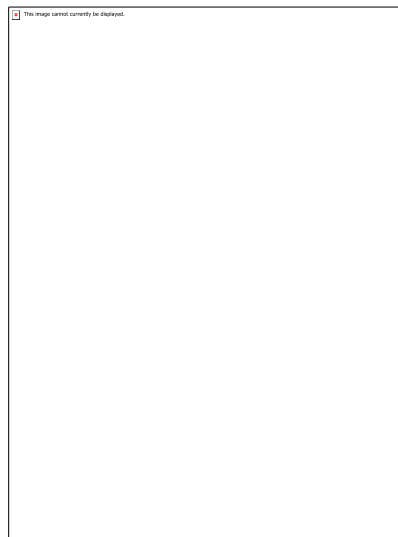


Gambar 6 How Might We (HMW)

Berdasarkan Gambar 6, metode How Might We digunakan untuk merumuskan peluang solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi. Pendekatan ini membantu menghasilkan ide yang berfokus pada kebutuhan pengguna.

Tahap Ideate

Tahap ideate dilakukan untuk menghasilkan solusi berdasarkan hasil analisis pada tahap define. Proses ini menghasilkan berbagai ide yang kemudian diseleksi untuk dikembangkan lebih lanjut.

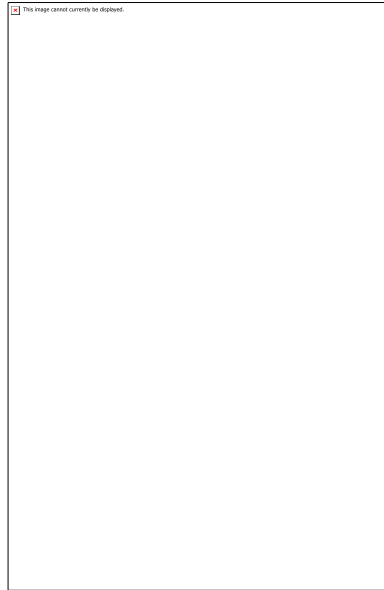


Gambar 7 Feature List Crygle Academy

Berdasarkan Gambar 7, fitur-fitur utama yang dirancang meliputi sistem pembelajaran terstruktur, navigasi yang sederhana, serta penyajian materi yang interaktif. Fitur ini dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar pengguna.

Tahap Prototype

Tahap prototype merupakan proses perancangan visual dan struktur sistem yang akan digunakan dalam platform Crygle Academy. Desain dibuat dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan kenyamanan pengguna.



Gambar 8 Information Architecture (IA)

Berdasarkan Gambar 8, struktur informasi dirancang secara sistematis untuk memudahkan pengguna dalam memahami alur pembelajaran serta navigasi platform.

4.6 Tahap Testing

Tahap testing dilakukan untuk mengukur tingkat usability dari prototype yang telah dirancang menggunakan metode Single Ease Question (SEQ).

Hasil pengujian menunjukkan bahwa platform Crygle Academy memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi dengan nilai sebesar 88%, yang menunjukkan bahwa sistem mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan Design Thinking yang diterapkan berhasil menghasilkan solusi yang efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar pengguna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan platform pembelajaran digital Crygle Academy dengan menggunakan pendekatan Design Thinking berhasil menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan testing, diperoleh pemahaman yang komprehensif terkait permasalahan pengguna, terutama dalam hal navigasi yang kurang jelas, alur pembelajaran yang tidak terstruktur, serta kesulitan dalam memahami materi.

Solusi yang dikembangkan berfokus pada penyederhanaan sistem, penyusunan materi yang lebih terstruktur, serta perancangan antarmuka yang user-friendly. Fitur-fitur yang dirancang mampu meningkatkan kenyamanan serta efektivitas proses pembelajaran pengguna.

Hasil pengujian menggunakan metode Single Ease Question (SEQ) menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan sebesar 88%, yang mengindikasikan bahwa platform yang dikembangkan memiliki tingkat usability yang tinggi. Dengan demikian, Crygle Academy dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar pengguna pada platform pembelajaran digital.

DAFTAR REFERENSI .

- Brown, D. M. (2010). *Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning*. New Riders.
- Hartono, R., & Wijaya, P. (2024). Strategi Bisnis dan Pengembangan Platform Bootcamp Kreatif di Indonesia. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*.
- Lee, H., & Kim, J. (2022). Applying the Double Diamond Model to Web-Based UX Design for Digital Learning Systems. *International Journal of Design*.
- Nandy. (2023). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan, dan Contohnya*. Gramedia Blog.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Morgan Kaufmann Publishers.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Books.
- Oktalao, W. K., Putri, L. A. A. R., & Muliantara, A. (2022). Desain UI/UX CLIK: Platform Pembelajaran Online Menggunakan Figma. *Jurnal Pengabdian Informatika*, 1(1), 273–279.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers*. John Wiley & Sons.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. John Wiley & Sons.
- Rahim, N. A., & Kassim, E. S. (2021). UX Design Framework for Online Learning Platforms: Case Study on Creative Bootcamps. *Journal of User Experience*.
- Saptajiah, I. S., & Slameto. (2024). Improving of Creative Thinking Skill through Coding for all at Elementary Students. *Jurnal Pendidikan*.
- Sari, D. A., & Nugroho, A. (2023). Pengembangan Platform Bootcamp Kreatif Berbasis Design Thinking untuk Siswa SMK. *Jurnal Rekayasa Sistem*.
- Setiawan, D., & Ardiansyah, B. (2022). Pengembangan Website Bootcamp Kreatif Menggunakan Metode Double Diamond. *Jurnal Informatika*.
- Strouse, G. A., & Chesnut, S. R. (2021). *Parent-Child Interaction with Digital Media*.
- Sutanto, R. P. (2018). Studi Kasus Website Gramedia sebagai Media Online untuk Membeli Buku. *Nirmana*, 17(1), 37–41.
- Wibowo, T., & Veronica, J. (2022). IT Curriculum for Boot Camp: An Iterative Development In Applying OBE In Computer Science Education for Non-Formal Institution. *International Journal of Computer Science*.
- Zhao, X., et al. (2022). Hybrid Learning Models for Creative Education: Integrating Online and Offline Pedagogies. *Creative Education Journal*