



Perancangan UI/UX Landing Page Perusahaan Property99 Menggunakan Metode Design Thinking

Evy Nurmiati¹, Muhamad Miftahul Husna², Musthafa Kamil³

^{1,2}Department of Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

³Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia.

Email author: evy.nurmiati@uinjkt.ac.id¹, miftahul.husna21@mhs.uinjkt.ac.id², h.musthafa.hmk@bsi.ac.id³

Article Info

Article history:

Received July 15, 2025

Revised August 02, 2025

Accepted August 23, 2025

Keywords:

Black Box Testing

Design Thinking

Landing Page

Property99

UI/UX Design

ABSTRACT

This study aims to redesign the appearance of the Property99 company landing page with a user-based approach using the Design Thinking method. Property99 as a digital company in the field of building contractor and construction services faces challenges in creating an optimal user experience through the existing landing page. The main problems identified include unresponsive design, confusing navigation, and features that do not support user needs. Through the five stages of Design Thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, this study successfully designed a UI/UX Landing Page prototype that is more user-friendly, aesthetic, and functional. The tool used in the design was Figma, while testing was carried out using the Black Box Testing method. The results of the study indicate that this approach is able to improve navigation comfort, user trust, and the effectiveness of the company's information delivery. This research also makes a positive contribution to digital branding and user engagement in the context of the property business.

Corresponding Author:

Evy Nurmiati,

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Jl. Ir. H. Djuanda No. 95, Ciputat, Kota Tangerang Selatan 15412.

Email: evy.nurmiati@uinjkt.ac.id



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang tampilan landing page perusahaan Property99 dengan pendekatan berbasis pengguna menggunakan metode Design Thinking. Property99 sebagai perusahaan digital di bidang jasa kontraktor dan konstruksi bangunan menghadapi tantangan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal melalui landing page yang ada. Permasalahan utama yang diidentifikasi meliputi desain yang tidak responsif, navigasi yang membingungkan, serta fitur yang tidak mendukung kebutuhan pengguna. Melalui lima tahapan Design Thinking yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test penelitian ini berhasil merancang prototipe UI/UX landing page yang lebih user-friendly, estetis, dan fungsional. Tools yang digunakan dalam perancangan adalah Figma, sementara pengujian dilakukan dengan metode Black Box Testing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan kenyamanan navigasi, kepercayaan pengguna, serta efektivitas penyampaian informasi perusahaan. Penelitian ini juga memberikan kontribusi positif terhadap branding digital dan keterlibatan pengguna dalam konteks bisnis properti.

Kata Kunci : Black Box Testing, Design Thinking, Landing Page, Property99, UI/UX Design.

1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk industri bisnis. Teknologi informasi didefinisikan sebagai seperangkat alat dan metode yang digunakan untuk mengolah, menyimpan, dan menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Dalam konteks dunia usaha, teknologi informasi memungkinkan perusahaan untuk meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan membangun komunikasi yang lebih baik dengan konsumen [1].

Dalam sektor properti, penggunaan website menjadi salah satu strategi penting untuk menjangkau calon konsumen secara lebih luas. Website yang memiliki tampilan menarik dan fungsional dapat meningkatkan kepercayaan pengguna, memperkuat citra perusahaan, serta mendorong terjadinya konversi penjualan. Salah satu elemen penting dalam membangun website yang efektif adalah desain antarmuka pengguna (User Interface / UI) dan pengalaman pengguna (User Experience / UX). Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa desain UI/UX yang baik dapat memperpanjang durasi kunjungan pengguna, meningkatkan kenyamanan dalam navigasi, serta mendukung loyalitas pengguna terhadap merek [2].

Namun demikian, masih banyak perusahaan yang menghadapi tantangan dalam membangun landing page yang optimal. Permasalahan umum yang sering ditemui adalah desain yang tidak responsif di berbagai perangkat, struktur navigasi yang membingungkan, serta minimnya pemahaman terhadap kebutuhan pengguna. Hal ini juga dialami oleh perusahaan Property99, brand digital dari PT. Sembilan Pilar Property yang bergerak di bidang jasa kontraktor dan konstruksi bangunan di wilayah Jawa dan Bali. Hasil observasi menunjukkan bahwa landing page Property99 belum mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik, serta belum mencerminkan identitas digital perusahaan secara maksimal [3].

Untuk mengatasi persoalan tersebut, dibutuhkan pendekatan sistematis dan berpusat pada pengguna. Salah satu metode yang dinilai efektif adalah Design Thinking, sebuah pendekatan iteratif yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses perancangan. Metode ini terdiri dari lima tahapan: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test [4].

2. METHOD

METODE PENGUMPULAN DATA

A. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung, fenomena, atau perilaku di lapangan. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mencatat apa yang mereka lihat dalam situasi sebenarnya, tanpa campur tangan atau perubahan dari pihak peneliti.

B. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden, di mana peneliti mengajukan pertanyaan untuk menggali informasi mendalam tentang topik yang diteliti [5].

C. Studi Kasus

Metode ini dilakukan melalui studi pustaka dengan mengumpulkan teori-teori yang relevan dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal ilmiah, dan situs web yang membahas topik terkait. Informasi yang diperoleh kemudian dianalisis dan disusun secara sistematis guna mendukung pembahasan pada subjek penelitian ini [6].

METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Metode design thinking

Design Thinking adalah pendekatan kreatif dan inovatif untuk pemecahan masalah yang menekankan pemahaman mendalam dari pengguna akhir. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada aspek fungsional suatu produk atau jasa, tetapi juga mempertimbangkan aspek emosional, sosial, dan

kontekstual. Dalam pemikiran desain, proses pemecahan masalah dimulai dengan 5 fase utama yaitu: [7]

1. *Empathize* : *Empathize* merupakan tahap dimana dilakukannya pendekatan terhadap pengguna untuk mendapatkan informasi dan mengetahui apa yang diinginkan pengguna, pada proses ini dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pengguna [8].
2. *Define* : *Define* merupakan tahapan kedua dari design thinking dimana akan disimpulkan seluruh kebutuhan yang didapat dari pengguna dari tahap *empathize* [9]
3. *Ideate* : *Ideate* (*Ide/Inovasi*) tahapan ketiga dari design thinking merupakan proses untuk menghasilkan ide yang kreatif pada perancangan sebuah desain, serta dapat menyelesaikan topik permasalahan pada tahap proses pertama "*Empathize*" sehingga tahap ini menghasilkan pendapat, saran, ide, masukan untuk diimplementasikan pada perancangan desain [10].
4. *Prototype* : Secara umum, *prototype* adalah produk yang dikembangkan dalam versi yang diperkecil atau sebagai versi simulasi atau sampel, biasanya *prototype* dibuat dalam bentuk sketsa, paper mockup, digital mockup, dan sebagainya [11]

Test : *Test* merupakan tahapan untuk melakukan uji coba aplikasi yang sudah jadi secara random ke pengguna, dimana pengguna akan memberi masukan dan saran berdasarkan pengalaman menggunakan aplikasi, lalu masukan yang diberikan oleh pengguna akan dilakukan kajian ulang dan melakukan perbaikan aplikasi guna untuk membuat aplikasi menjadi lebih baik lagi. Pada Figure 1 tahapan design thinking.



Figure 1. 5 Tahapan Design Thinking

3. RESULT DAN ANALISIS (10 PT)

Penerapan metode *Design Thinking* dengan melalui beberapa tahapan, yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

A. *Empathize*

Tahap awal dalam perancangan ulang *landing page* Property99 dimulai dengan observasi dan wawancara langsung kepada pengguna guna memperoleh pemahaman mendalam tentang cara kerja website dan pengalaman mereka selama mengaksesnya. Pendekatan ini tidak hanya mencakup pengamatan visual, tetapi juga menggali kebutuhan, harapan, serta hambatan yang dialami pengguna melalui proses *empathize*. Hasil dari observasi dan wawancara tersebut kemudian dirangkum dalam empathy map untuk memvisualisasikan aspek emosional, pemikiran, dan motivasi pengguna secara lebih terstruktur. Berdasarkan analisis ini, ditemukan beberapa permasalahan utama, seperti tampilan yang tidak ramah pengguna, desain yang tidak responsif di berbagai perangkat, serta informasi yang

kurang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Temuan-temuan ini menjadi dasar penting dalam merumuskan strategi perbaikan UI/UX, dengan harapan dapat meningkatkan kepuasan, efisiensi, dan efektivitas penggunaan landing page secara keseluruhan.

Table1. Empathy Map

No	Aspek pada <i>empathy map</i>	Keterangan
1.	<i>Says</i>	Tampilan <i>websitenya</i> agak membingungkan. Saya kesulitan menemukan informasi properti yang saya cari
2.	<i>Thinks</i>	Apakah <i>website</i> ini bisa dipercaya Seharusnya ada fitur filter atau pencarian yang lebih mudah
3.	<i>Does</i>	Mengklik beberapa halaman namun sering kembali ke halaman awal Mencoba mencari properti namun berhenti di tengah jalan karena bingung
4.	<i>Feels</i>	Bingung dan frustrasi karena navigasi tidak jelas Merasa tidak nyaman dengan tampilannya
5.	<i>Pain</i>	Kurangnya kejelasan struktur informasi Tidak ada bantuan atau fitur panduan penggunaan <i>website</i>

B. Define

Data dari tahap sebelumnya dirumuskan menjadi beberapa masalah utama (*pain points*), yaitu:

- Navigasi tidak intuitif.
- Tampilan tidak responsif pada berbagai perangkat.
- Tidak adanya fitur pencarian/filter properti.
- Informasi properti tidak lengkap dan tidak diperbarui.
- Tombol Call to Action (CTA) kurang menonjol.
- Tidak ada panduan penggunaan dan testimoni dari pelanggan.

C. Ideate

Tahap Ideate merupakan proses eksploratif dalam metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide solusi dari masalah-masalah (*pain points*) yang telah diidentifikasi pada tahapan *Empathize* dan *Define*.

Table 2. Ide Solusi

No.	Pain Point	Ide Solusi (Fitur / Perbaikan)
1.	Tampilan tidak responsif di perangkat <i>mobile</i>	Mendesain ulang <i>layout</i> menjadi responsive design yang menyesuaikan berbagai ukuran layar.
2.	Navigasi <i>website</i> membingungkan	Menyederhanakan struktur menu dan menambahkan navigasi <i>sticky</i> serta ikon pendukung.
3.	Tidak ada fitur pencarian/filter properti	Menambahkan fitur filter dinamis berdasarkan lokasi, harga, tipe, dan ketersediaan.
4.	Informasi properti tidak lengkap	Menyediakan halaman detail properti lengkap dengan foto, lokasi, harga, dan kontak agen.
5.	Tombol CTA tidak menarik perhatian	Mendesain ulang tombol CTA dengan kontras warna tinggi, posisi strategis, dan label yang jelas.
6.	<i>Website</i> lambat saat <i>loading</i> gambar	Mengimplementasikan kompresi gambar otomatis dan teknik <i>lazy loading</i> .
7.	Tidak ada panduan pengguna baru	Menambahkan fitur <i>onboarding</i> sederhana atau <i>tooltip</i> interaktif.
8.	Tidak ada <i>testimoni</i> atau kepercayaan pengguna	Menambahkan <i>testimoni</i> pengguna, <i>rating</i> properti, dan badge "Terverifikasi".

D. Prototype

Pada tahap *Prototype* dalam metode *Design Thinking* bertujuan untuk merealisasikan ide-ide solusi yang telah dihasilkan pada tahap *Ideate* ke dalam bentuk representasi *visual* atau model awal. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji kelayakan dan efektivitas ide dalam bentuk nyata, sehingga dapat dievaluasi langsung oleh pengguna.

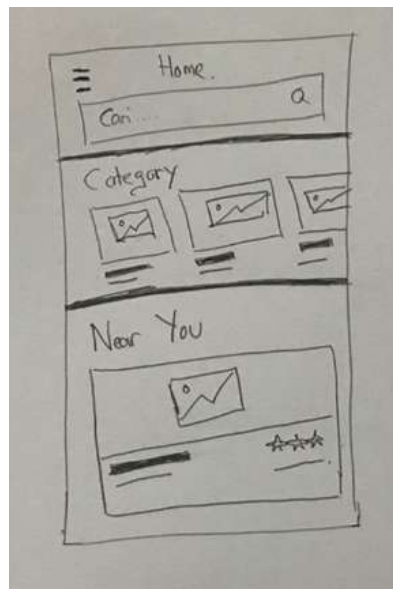


Figure 2. low-fidelity (sketsa awal)

Pada tampilan awal *landing page* Property99 pada versi desktop menampilkan desain yang profesional dan informatif dengan struktur layout yang terorganisir. Di bagian paling atas terdapat *header* yang memuat logo "Property99" lengkap dengan *tagline* "Kontraktor dan Arsitek", yang

mencerminkan identitas brand secara kuat. Logo ini terletak di pojok kiri atas dan berdampingan dengan menu navigasi utama yang terdiri dari lima tautan: *Home*, *About*, *Service*, *Blog*, dan *Contact*, yang membantu pengguna menavigasi situs dengan mudah. Pada Figure 3 menampilkan Tampilan awal *Home Page*. Pada bagian ini dirancang untuk memperkuat kepercayaan calon pelanggan dengan menunjukkan cakupan layanan yang profesional dan komprehensif. Terdapat enam layanan utama yang diuraikan secara ringkas namun jelas. Pada Figure 4 menampilkan layanan yang ditawarkan oleh Property99.



Figure 3. Tampilan Home Page

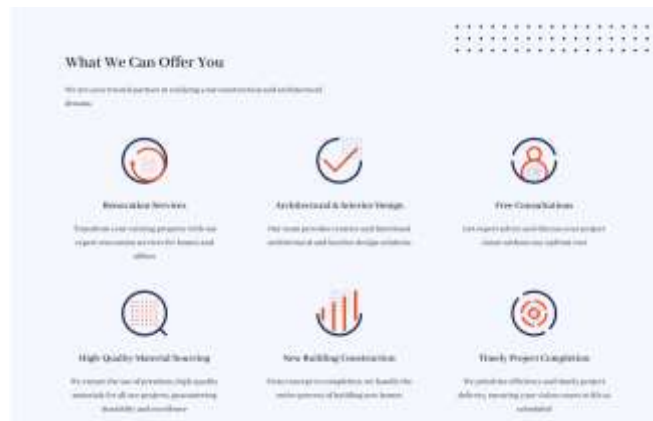


Figure 4. Layanan yang ditawarkan oleh Property99

Pada bagian ini dijelaskan bahwa Property99 hadir sebagai respons terhadap perkembangan pesat era digital dan kebutuhan akan aksesibilitas yang lebih luas. Pada Figure 5 yaitu menampilkan Sejarah Property99. Figure 6 ini menggambarkan proses kinerja pada Property99 dalam memberikan solusi strategis yang disesuaikan untuk mendukung kesuksesan klien. Terdapat tiga tahapan utama yang dijelaskan secara berurutan.



Figure 5. Sejarah property99

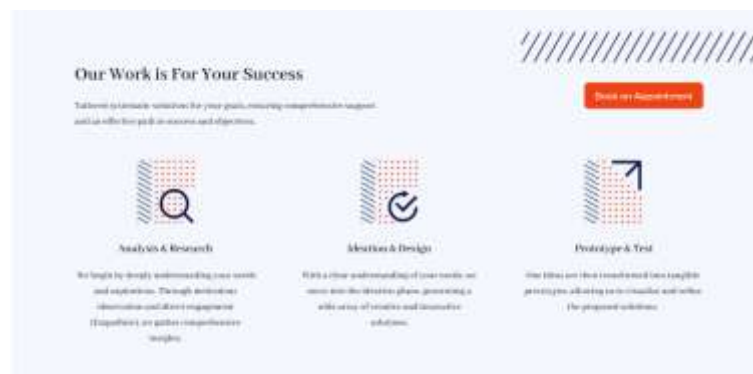


Figure 6. Sejarah property99

E. Test

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa Landing Page Property99 berjalan sesuai dengan fungsi yang diharapkan berdasarkan kebutuhan pengguna. Pengujian ini dapat dilihat pada tabel 4.7 digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi utama yang tersedia pada prototipe apakah sudah berjalan sesuai atau masih terdapat kekurangan, khususnya dari sisi User Interface (UI) dan User Experience (UX).

Table 3. Metode Blackbox Testing

Aspek	Penjelasan
Jenis Pengujian	<i>Black Box Testing – Functional UI Testing</i>
Objek Uji	Prototipe <i>Landing Page</i> Property99 (versi desktop melalui Figma interaktif)
Skenario Uji	Menguji tombol navigasi, CTA (<i>Call-to-Action</i>), formulir kontak, filter properti
Partisipan	5 pengguna akhir dengan latar belakang umum (target pengguna situs properti)

Table 4. Pengujian Black Box

No	Fitur yang Diuji	Input / Aksi Pengguna	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Menu Navigasi (<i>Home, About...</i>)	Klik masing-masing menu	Sistem men- <i>scroll</i> atau berpindah ke bagian terkait	✓ Berfungsi
2	Tombol " <i>Book an Appointment</i> "	Klik tombol	Muncul formulir pengisian / <i>pop-up</i> untuk <i>booking</i>	✓ Berfungsi
3	Formulir Kontak	Isi nama, email, pesan > klik kirim	Muncul notifikasi "Pesan Berhasil Dikirim"	X Perlu Notifikasi
4	Filter Properti	Pilih lokasi, harga, tipe > klik cari	Tampil properti sesuai kriteria	✓ Berfungsi
5	Tombol " <i>Learn More</i> "	Klik tombol	<i>Scroll</i> ke bagian informasi lebih lanjut	✓ Berfungsi
6	<i>Testimoni User</i>	<i>Scroll</i> atau <i>hover</i> pada testimonial	Teks testimonial terlihat jelas dan tidak terpotong	✓ Berfungsi
7	Responsif di Desktop	Buka pada resolusi layar laptop/monitor berbeda	Tampilan tetap proporsional dan tidak pecah	✓ Berfungsi

4. DISCUSSION/CONCLUSION

Proses perancangan UI/UX pada *website Landing Page* property99 menggunakan metode *Design Thinking* dilakukan melalui lima tahap yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan testing*. Penelitian ini mampu mengidentifikasi permasalahan utama pada landing page, seperti tampilan yang tidak ramah pengguna, navigasi yang membingungkan, kurangnya fitur pencarian, serta desain yang tidak responsif. Hasil dari tahapan tersebut diwujudkan dalam bentuk prototipe *Landing Page* yang lebih *user-friendly, estetik, dan mencerminkan identitas digital perusahaan*. Desain yang dihasilkan tidak hanya fokus pada aspek visual, tetapi juga pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi secara efisien. Pada tahap pengujian, metode *Black Box Testing* digunakan untuk mengevaluasi fungsionalitas prototipe tanpa melihat struktur internal sistem.

REFERENCES

- [1] M. Firdaus, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Deskontruksi, Aplikasi Komunitas Sosial Developer Perumahan," 2024.
- [2] F. Sihalo, "Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribusi alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat," *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, vol. 9, no. 1, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse33>
- [3] H. I. Fatarisa Ramadhani Yusuf, "IDENTIFIKASI HAMBATAN PENGEMBANGAN USAHA PROPERTI CV. 99 BERSINAR DI KABUPATEN GRESIK," *Jurnal Multidisiplin*, vol. 02, 2024.
- [4] S. P. Destari, M. Darlies, and I. Admirani, "Implementation of the Design Thinking Method in Optimizing the UI/UX of the Maxim Application," *Jurnal Komputer, Informasi dan Teknologi*, vol. 4, no. 2, pp. 1–22, 2024, doi: 10.53697/jkomitek.v4i2.19.
- [5] S. Romdona, S. Senja Junista, and A. Gunawan, "TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER," vol. 3, no. 1, pp. 39–47, [Online]. Available: <https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>
- [6] Andrew Fernando Pakpahan, "FullBook Metodologi Penelitian Ilmiah," 2021.
- [7] T. Buana Ayu and N. Wijaya, "2 ND MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2023 PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT BERBASIS ANDROID", [Online]. Available: <https://www.payoprint.id/>.

-
- [8] A. Wijaya *et al.*, *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI WE-CARE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING.*
- [9] F. Kurniawan *et al.*, *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Penerapan Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Supplier Sayur.*
- [10] P. F. T. dan D. H. B. Herdin Yohnes Madawara1, "560-Gallery PDF-2873-2-10-20221129," Nov. 2022.
- [11] J. ' Far, A. Z. Nadimsyah, & Muhammad, and R. Pribadi, *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Pengembangan UI / UX Pada Aplikasi Usahaqqu Dengan Menggunakan Metode Design Thinking.*