

IMPLEMENTASI METODE DOUBLE DIAMOND PADA PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LAYANAN FIRMA HUKUM VEREDITAS LAW FIRM.

Muhammad Fadil Wicaksana^{1*}, Orang².

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA; l. Tanah Merdeka No.6, RT.10/RW.5, Rambutan, Kec. Ciracas, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13830, Telp 081312460798

Keywords:

UI/UX Design;
Law firm;
Landing Page;
Double Diamond.

Correspondent Email:

fadhilchods@gmail.com

Kemajuan teknologi telah mendorong kebutuhan firma hukum untuk memiliki website yang responsif, *user-friendly*, dan sesuai dengan kebutuhan klien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX website Vereditas Law Firm menggunakan metode *Double Diamond*, yang terdiri dari empat tahap: *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*. Tahap *Discover* dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap lima pengguna layanan firma hukum untuk memahami kebutuhan dan *pain points*. Tahap *Define* merumuskan masalah utama dan peluang solusi. Pada tahap *Develop*, ide-ide solusi diwujudkan melalui pembuatan *user flow* dan *wireframe*. Tahap *Deliver* menghasilkan *high-fidelity prototype* yang diuji menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian menunjukkan skor *usability* sebesar 78,5, mengindikasikan bahwa website yang dirancang memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode *Double Diamond* efektif dalam mengembangkan desain website firma hukum yang responsif, intuitif, dan mampu meningkatkan pengalaman serta kepuasan pengguna.



JITET is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Technological advancements have driven the need for law firms to have responsive, user-friendly websites that meet client expectations. This study aims to design the UI/UX for the Vereditas Law Firm website using the Double Diamond method, consisting of four phases: Discover, Define, Develop, and Deliver. The Discover phase involved conducting in-depth interviews with five users of legal service websites to identify needs and pain points. The Define phase formulated the core problems and solution opportunities. During the Develop phase, solution ideas were visualized through user flows and wireframes. The Deliver phase produced a high-fidelity prototype, evaluated using the System Usability Scale (SUS) method. The usability testing resulted in a score of 78.5, indicating a high level of ease of use. This study demonstrates that applying the Double Diamond method is effective in developing a responsive, intuitive law firm website that enhances user experience and satisfaction.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan ketersediaan internet telah menciptakan transformasi besar dalam dunia perancangan (*design*), terutama dalam hal desain antarmuka pengguna atau UI/UX (*User Interface/User Experience*). Perubahan ini dipicu oleh semakin banyaknya

perusahaan yang memanfaatkan teknologi informasi (IT) untuk mengoptimalkan operasi bisnis mereka [1].Kemajuan ini telah menciptakan transformasi signifikan, di mana segala proses berlangsung lebih cepat dan efektif berkat kemampuan mentransfer informasi dalam waktu singkat, akses yang bisa

dilakukan di mana pun serta sifatnya yang lebih personal dan terarah. Kondisi ini mengharuskan seorang desainer aplikasi tidak hanya memperhatikan aspek teknologi, fungsi, dan keindahan tampilan antarmuka, tetapi juga lebih menekankan pemahaman serta proses bagaimana suatu desain dapat menyatu dengan aktivitas pengguna sehari-hari [2].

Firma hukum adalah suatu entitas bisnis yang dikelola oleh satu atau lebih pengacara untuk menangani berbagai isu hukum. Firma ini menawarkan layanan hukum kepada individu dan perusahaan. Selain itu, firma hukum berfungsi sebagai tempat bagi para advokat dan praktisi hukum untuk melaksanakan semua kegiatan yang berkaitan dengan praktik hukum mereka.

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, hampir semua aspek kehidupan dan bisnis kini menuntut adanya inovasi, termasuk dalam hal kebutuhan akan kehadiran *website* [3]. *Website* tidak hanya sekadar menjadi sarana informasi, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan kredibilitas, memperluas jangkauan, dan mempermudah interaksi dengan klien [4]. Oleh karena itu, memiliki *website* yang dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (*user*) menjadi hal yang sangat penting. Desain *website* yang responsif, *user-friendly*, dan mampu memenuhi ekspektasi pengguna akan membantu memberikan layanan yang lebih efektif, efisien, serta meningkatkan kepuasan klien. Dengan demikian, *website* tidak hanya menjadi media promosi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat profesionalitas dan kepercayaan dalam memberikan layanan hukum.

Penelitian ini memiliki urgensi untuk merancang Desain *website* yang lebih baik bagi *Vereditas law firm* dengan menggunakan metode *Double Diamond*. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan klien, sehingga dapat meningkatkan kualitas layanan dan mendorong pertumbuhan bisnis firma tersebut. Melalui pendekatan *Double Diamond*, proses desain akan dilakukan secara sistematis, dimulai dari fase *discover* untuk memahami masalah dan kebutuhan klien, dilanjutkan dengan fase *define* untuk merumuskan solusi yang tepat. Selanjutnya, fase *develop* akan digunakan untuk mengeksplorasi berbagai ide desain, dan fase

deliver akan memastikan implementasi solusi yang optimal. Dengan demikian [5], rancangan UI/UX yang dihasilkan tidak hanya meningkatkan kepuasan klien, tetapi juga membuka peluang baru dalam pengembangan bisnis, seperti peningkatan *engagement*, retensi klien.

Peneliti berencana merancang desain UI/UX *website* untuk firma hukum *Vereditas Law Firm*. Tujuannya adalah menciptakan *platform* yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai kebutuhan klien. Dengan metode *Double Diamond*, peneliti berkomitmen menghasilkan desain yang meningkatkan pengalaman pengguna, memperkuat citra firma, dan mendukung pertumbuhan bisnis secara berkelanjutan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Double diamond*

Metode *Double Diamond* merupakan sebuah kerangka kerja proses desain yang dirancang oleh *Design Council* dan akan diterapkan dalam pengembangan *prototype* aplikasi yang disediakan oleh dosen untuk mahasiswa [6].

metode *double diamond* berfokus pada analisis masalah sebagai dasar untuk merancang solusi. Struktur pendekatan desain dalam proses *Double Diamond* terbagi menjadi empat tahap, yaitu *discover* (menemukan), *define* (mendefinisikan), *develop* (mengembangkan), dan *deliver* (menyampaikan). Tahapan-tahapan ini bertujuan untuk mengatasi tantangan dan menemukan solusi yang dapat diimplementasikan [7].

2.2 *Responsive design*.

Responsive design merupakan sebuah pendekatan dalam pembuatan *website* yang menjamin tampilan situs dapat beradaptasi secara otomatis dengan berbagai ukuran layar perangkat, mulai dari *desktop*, *tablet*, hingga *smartphone*. *Website* dirancang secara responsif agar mampu menyesuaikan dengan tampilan *device* pengguna [8], sehingga pengalaman pengguna (*user experience*) tetap optimal tanpa terganggu oleh perbedaan resolusi atau dimensi layar. Dengan mengimplementasikan prinsip-prinsip desain responsif, seperti *grid* yang fleksibel, gambar

yang dapat menyesuaikan ukuran, dan media queries, sebuah *website* mampu menyajikan tampilan yang konsisten dan mudah diakses di berbagai jenis perangkat.

2.3 User interface

Antarmuka Pengguna (UI) merupakan istilah yang terdiri dari dua kata, yaitu "pengguna" yang menunjuk pada individu yang menggunakan suatu sistem, dan "antarmuka" yang merujuk pada permukaan atau tampilan dari sebuah objek atau media. Secara umum, UI adalah tampilan grafis yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan suatu sistem atau produk digital, bertindak sebagai perantara yang memfasilitasi komunikasi antara pengguna dan teknologi [9].

Interface yang baik dirancang untuk menciptakan pengalaman pengguna yang mudah dimengerti dan nyaman saat digunakan. UI yang efektif tidak hanya memiliki tampilan yang menarik secara visual, tetapi juga memastikan bahwa pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi atau *website* secara alami, tanpa mengalami kebingungan atau hambatan [10].

2.4 User Experience

User Experience (UX) merujuk pada perasaan pengguna terhadap setiap interaksi yang mereka alami dengan produk yang sedang digunakan. Untuk mencapai UX yang optimal, sebuah produk harus memiliki keselarasan antara fitur yang ditawarkan dan kebutuhan pengguna [11].

Selain itu *User experience* (UX) merupakan aspek krusial dalam perancangan perangkat lunak, karena desainer perlu memahami kebutuhan dan harapan pengguna guna memastikan kepuasan mereka. Dalam proses ini, UX menempatkan desainer atau peneliti pada posisi pengguna, mengidentifikasi potensi kesulitan atau ketidaknyamanan yang mungkin muncul selama interaksi. Dengan berfokus pada penyelesaian masalah yang dihadapi pengguna serta menciptakan pengalaman yang positif, UX membantu memastikan bahwa desain yang dikembangkan dapat memenuhi ekspektasi dan kebutuhan pengguna [12].

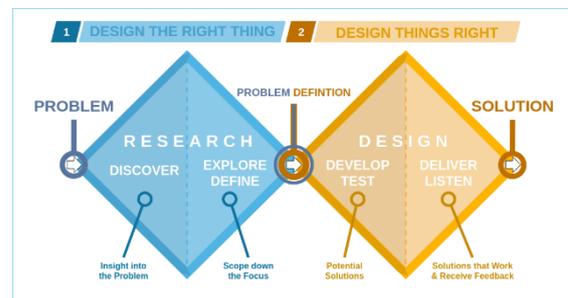
2.5 System Usability Scale.

Metode ini memungkinkan peneliti untuk menilai seberapa baik *prototype* memenuhi kebutuhan pengguna serta mengumpulkan

umpan balik yang berguna untuk penyempurnaan desain. Evaluasi menggunakan kuesioner SUS dilakukan setelah proses uji coba *prototype*. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengukur tingkat efektivitas *prototype* dalam memenuhi harapan pengguna dan memperoleh wawasan untuk meningkatkan kualitas desain [13].

3. METODE PENELITIAN

Perancangan UI/UX Website Layanan Firma Hukum Vereditas Law Firm dijalankan dengan metode *Double Diamond*, yang menggabungkan berbagai ide dari beragam aspek untuk mencari solusi atas permasalahan yang ada. Metode ini terdiri dari empat tahap utama: *Discover* (menemukan), *Define* (mendefinisikan), *Develop* (mengembangkan), dan *Deliver* (menyampaikan). Proses ini sangat berfokus pada kebutuhan pengguna, memastikan bahwa solusi yang dihasilkan relevan dan efektif bagi pengguna akhir.



Gambar 2. 1 *Double Diamond*

3.1 Discover

Tahap *Discover* dalam model *Double Diamond* adalah fase pertama yang berfokus pada mengeksplorasi dan memahami masalah secara mendalam. Pada tahap ini, tim desain melakukan berbagai aktivitas riset, seperti wawancara mendalam, observasi, dan analisis pasar, untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin tentang kebutuhan pengguna, tantangan yang dihadapi, dan konteks di mana masalah tersebut terjadi.

Tujuannya adalah untuk membuka pikiran terhadap berbagai perspektif dan menghindari asumsi awal, sehingga tim dapat memahami masalah dengan lebih holistik. Tahap *Discover* menjadi fondasi penting sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu *Define*, di mana

informasi yang dikumpulkan akan disintesis untuk merumuskan masalah yang jelas.

3.2 Define

Fase *Define* dalam metode *Double Diamond* adalah momen di mana peneliti mengolah dan memadatkan semua wawasan yang diperoleh dari fase *Discover*. Pada fase ini, tim melakukan analisis mendalam terhadap data riset, mengidentifikasi tema-tema penting, dan merumuskan masalah inti yang perlu diselesaikan.

Tujuannya adalah untuk menciptakan definisi masalah yang spesifik dan terstruktur, sehingga tim memiliki panduan yang jelas untuk melanjutkan ke fase *Develop*. Dengan fase *Define*, tim memastikan bahwa solusi yang akan dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan konteks masalah yang ada.

3.3 Develop

Fase *develop* dalam metode *Double Diamond* UI/UX merupakan tahap kritis di mana tim peneliti mulai menghasilkan solusi konkret berdasarkan insights yang diperoleh dari fase *discover* dan *define*. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan ider yang akan diuji dan disempurnakan.

Setiap ide dievaluasi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan pada fase *define*, dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, kelayakan teknis, dan nilai bisnis. Melalui pendekatan iteratif, ide-ide terbaik kemudian disempurnakan dan dipersiapkan untuk pengujian yang lebih komprehensif sebelum memasuki fase *deliver*, di mana solusi final akan diimplementasikan.

3.4 Deliver

Fase *deliver* merupakan tahapan puncak dalam metodologi *Double Diamond* UI/UX dimana solusi yang telah melewati proses iterasi dan penyempurnaan pada fase *develop* kini difinalisasi dan disiapkan untuk implementasi nyata. Pada fase ini, fokus utama bergeser dari eksplorasi menuju eksekusi, dengan tujuan menghasilkan produk akhir yang siap digunakan oleh target pengguna.

Dalam fase *deliver*, peneliti melakukan pengujian final terhadap produk, termasuk *Usability testing* memastikan konsistensi dan keberhasilan dalam pengembangan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Discover

Pada tahap *Discover* dalam penelitian ini, peneliti melakukan proses pengumpulan data mendalam untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna *website* firma hukum. Metode utama yang digunakan adalah *in-depth interviews* terhadap lima orang pengguna dari berbagai *website* firma hukum yang sudah ada. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan durasi 45-60 menit per responden, mencakup aspek pengalaman pengguna, ekspektasi layanan, fitur yang dianggap penting, serta *pain points* yang dihadapi saat berinteraksi dengan *website-website* tersebut. Dari kelima responden yang dipilih berdasarkan kriteria pernah menggunakan layanan firma hukum dalam enam bulan terakhir, peneliti mengidentifikasi pola-pola keresahan umum serta ekspektasi yang belum terpenuhi oleh *website-website* yang ada.

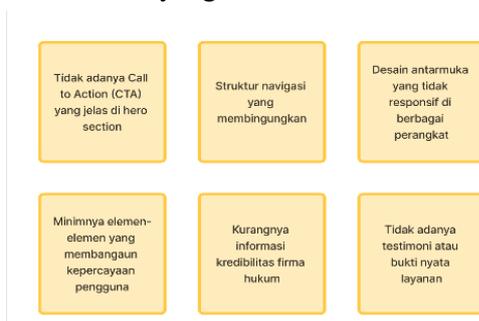
Untuk mendukung proses wawancara, peneliti telah menyiapkan pertanyaan wawancara yang terstruktur dengan pendekatan semi-terstruktur. Setiap pertanyaan dirancang untuk menggali informasi mendalam tentang pengalaman pengguna dalam mengakses *website* firma hukum. Tujuan utama dari wawancara ini adalah mengidentifikasi kebutuhan aktual, memahami tantangan, serta mengeksplorasi ekspektasi pengguna terhadap desain *website* yang komprehensif. Adapun rangkaian pertanyaan wawancara yang akan diajukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Pertanyaan *Interviews*

No	Pernyataaan <i>Interview</i>
1.	Bisa Anda ceritakan latar belakang profesi dan pengalaman Anda berinteraksi dengan layanan hukum <i>online</i> ?
2.	Dalam 6 bulan terakhir, <i>website</i> firma hukum seperti apa yang pernah Anda akses? Bisa diceritakan pengalaman Anda?
3.	Menurut Anda, informasi apa saja yang paling kritis dan harus tersedia di <i>website firma hukum</i> ?
4.	Bagaimana desain <i>website</i> hukum ideal menurut perspektif Anda?

5.	Fitur apa yang menurut Anda sangat penting dan memudahkan dalam <i>website</i> layanan hukum?
6.	Kendala atau kesulitan apa yang pernah Anda alami saat mengakses <i>website</i> firma hukum?
7.	Elemen apa yang membuat Anda percaya terhadap suatu <i>website</i> firma hukum?
8.	Jika Anda bisa merancang ulang <i>website</i> firma hukum, hal apa yang ingin Anda tambahkan?

Setelah melakukan proses *in-depth interviews* dengan lima responden, peneliti berhasil mengidentifikasi sejumlah temuan kunci terkait pengalaman dan kebutuhan pengguna dalam mengakses *website* firma hukum. Melalui analisis mendalam atas data yang dikumpulkan, terungkap berbagai permasalahan (*pain points*) yang selama ini dialami pengguna. Berikut adalah ringkasan temuan utama yang berhasil diidentifikasi:



Gambar 4. 1 Pain Points

4.2 Define

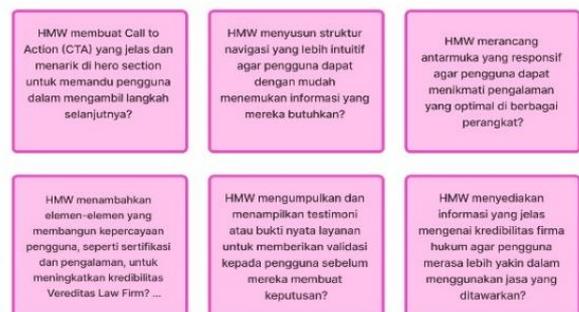
Pada tahap *define* dalam proses perancangan *website* layanan firma hukum, kami mengidentifikasi sejumlah masalah yang menjadi *pain points* bagi pengguna *web* layanan firma hukum. Masalah-masalah ini mencakup:



Gambar 4. 2 Define Stage

Setelah menginventarisasi hambatan-hambatan utama, peneliti menggunakan metode *How Might We* (HMW) untuk mentransformasi permasalahan menjadi peluang pengembangan solusi inovatif. Teknik HMW memungkinkan peneliti untuk membuka ruang kreativitas dalam merancang pendekatan penyelesaian masalah secara lebih fleksibel dan konstruktif.

Melalui perumusan pernyataan HMW, peneliti mendorong proses berpikir divergen yang memungkinkan munculnya berbagai alternatif solusi kreatif. Pendekatan ini tidak sekadar memecahkan masalah, tetapi juga mendorong peneliti untuk berpikir di luar kerangka konvensional dalam merancang pengalaman pengguna yang lebih optimal.



Gambar 4. 3 How Might We

4.3 Develop

Pada tahap *Develop*, beberapa solusi inovatif diusulkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada situs web layanan firma hukum. Solusi ini dirancang untuk memudahkan navigasi, membangun kepercayaan, dan memastikan aksesibilitas yang optimal di berbagai perangkat. Berikut adalah solusi yang diusulkan:

- Menambahkan CTA yang jelas dan menarik di hero section untuk memandu pengguna dalam *booking* layanan hukum dengan lebih mudah.
- Mendesain struktur navigasi yang lebih intuitif agar pengguna dapat dengan cepat menemukan informasi yang mereka butuhkan.
- Mengoptimalkan antarmuka situs *web* dengan desain responsif untuk memastikan pengalaman yang optimal di berbagai perangkat.

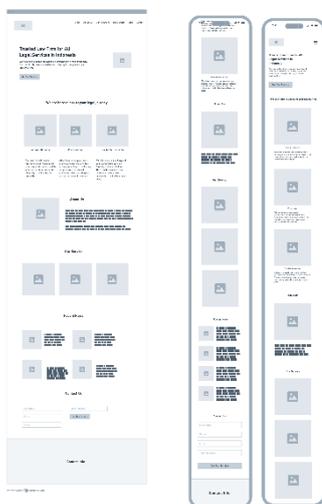
- d. Menambahkan elemen-elemen *design* untuk meningkatkan kredibilitas vereditas law firm.
- e. Mengumpulkan dan menampilkan testimoni atau bukti nyata layanan untuk memberikan validasi kepada pengguna sebelum mereka membuat

Setelah mengidentifikasi solusi yang diusulkan, langkah selanjutnya adalah membuat *user flow* untuk memvisualisasikan perjalanan pengguna di situs web layanan firma hukum. *User flow* ini menggambarkan langkah-langkah yang diambil pengguna mulai dari saat mereka mengunjungi halaman utama hingga mereka berhasil melakukan *booking* layanan hukum. Dengan memetakan alur ini, kami dapat memastikan bahwa setiap interaksi dirancang untuk memberikan pengalaman yang mulus dan intuitif. Berikut adalah gambar *user flow* yang menunjukkan proses tersebut:



Gambar 4. 4 User Flow

Sebagai bagian dari tahap *Develop*, *wireframe* dibuat untuk merancang struktur dan tata letak antarmuka pengguna secara visual. Wireframe ini berfungsi sebagai kerangka dasar yang menggambarkan elemen-elemen kunci dari situs *web* Vereditas law firm. Pada gambar berikut dapat dilihat *wireframe* yang menunjukkan tata letak navigasi, penempatan *Call to Action*, dan alur informasi situs web.



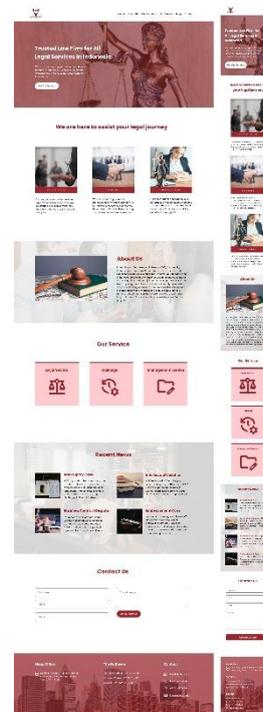
Gambar 4. 5 Wireframe

4.4 Deliver

Langkah pertama dalam tahap ini adalah mengembangkan *high-fidelity prototype*, yang merupakan representasi visual dan fungsional paling mendekati produk akhir. Proses ini menjadi kritis karena mengkonkretkan seluruh temuan, analisis, dan konsep desain yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya.

Tahapan dimulai dengan mentransformasi wireframe konseptual menjadi desain dengan elemen visual lengkap, termasuk tipografi, warna, dan elemen antarmuka yang sesuai dengan panduan desain yang telah ditetapkan. Setiap komponen dibangun dengan mempertimbangkan alur interaksi pengguna, responsivitas, dan kemudahan navigasi

Untuk meningkatkan pengalaman pengguna, desain antarmuka dioptimalkan dengan menambahkan *Call to Action* (CTA) yang jelas dan mencolok di hero section, menggunakan tombol '*Get Our Service*' berwarna kontras hijau yang memandu pengguna untuk dengan mudah memesan layanan hukum. Halaman landing page didesain ulang dengan tata letak yang interaktif dan ramah pengguna, menggunakan grid responsif yang memudahkan navigasi dan memperlihatkan informasi kunci firma hukum.



Gambar 4. 6 High Fidelity

Bagian *case study* diintegrasikan secara strategis untuk menampilkan kasus-kasus yang berhasil diselesaikan, dilengkapi dengan testimonial klien dan infografis pencapaian, yang bertujuan membangun kepercayaan dan kredibilitas. Seluruh antarmuka *website* dioptimasi dengan desain responsif yang fleksibel, memastikan pengalaman pengguna yang konsisten dan nyaman di berbagai perangkat - dari desktop hingga *smartphone*, dengan tata letak yang secara otomatis menyesuaikan ukuran layar tanpa mengurangi keterbacaan dan fungsionalitas.

Setelah merampungkan desain *High Fidelity Prototype*, peneliti melanjutkan tahap evaluasi dengan menguji coba rancangan tersebut kepada sejumlah lima responden. Tujuan utama dari pengujian ini adalah untuk menganalisis efektivitas dan kemudahan penggunaan *prototype* melalui dua instrumen pengukuran, SUS (*System Usability Scale*). Melalui metode pengujian ini, peneliti bermaksud memperoleh gambaran komprehensif tentang tingkat kebergunaan dan pengalaman pengguna terhadap rancangan antarmuka yang telah dikembangkan.

Peneliti melanjutkan proses pengujian dengan melibatkan kelima responden sebelumnya menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*). Metode pengukuran ini dilaksanakan melalui serangkaian sepuluh pertanyaan yang diberikan kepada setiap partisipan.

Dalam tahap SUS ini, responden diminta untuk memberikan tanggapan terhadap setiap pertanyaan dengan menggunakan skala *likert* yang berkisar antara 1 hingga 5. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh penilaian kuantitatif yang komprehensif mengenai tingkat kegunaan dan kemudahan pengalaman pengguna terhadap *prototype* yang telah dikembangkan.

Tabel 4. 2 Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1.	Saya berpikir akan sering menggunakan sistem ini
2.	Saya merasa sistem ini tidak perlu terlalu kompleks
3.	Saya berpikir sistem ini mudah digunakan

4.	Saya berpikir akan membutuhkan bantuan teknis untuk dapat menggunakan sistem ini
5.	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik
6.	Saya berpikir ada terlalu banyak inkonsistensi dalam sistem ini
7.	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan dengan cepat mempelajari penggunaan sistem ini
8.	Saya merasa sistem ini sangat sulit digunakan
9.	Saya merasa sangat yakin menggunakan sistem ini
10.	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini

Setelah menyelesaikan proses pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), peneliti melakukan perhitungan komprehensif untuk mengevaluasi kualitas *prototype* berdasarkan data yang terkumpul. Berikut merupakan temuan hasil pengujian *prototype* dengan metode SUS.

Tabel 4. 3 Hasil Akhir SUS

Pertanyaan	U1	U2	U3	U4	U5
P1	3	4	4	3	3
P2	3	3	2	3	2
P3	3	3	4	3	4
P4	3	3	3	3	3
P5	3	4	4	3	4
P6	4	3	3	3	4
P7	3	3	3	3	2
P8	3	4	4	3	2
P9	3	3	4	3	3
P10	3	3	3	2	3
Total	77,5	82,5	85	72,5	75
Nilai Akhir	78,5				

5. KESIMPULAN

- a. Perancangan UI/UX *website* layanan Vereditas *Law Firm* menggunakan metode *Double Diamond* berhasil mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan mengembangkan solusi desain yang efektif. Melalui tahapan

- Discover, Define, Develop, dan Deliver*, dihasilkan *prototype website* yang responsif, intuitif, serta mampu meningkatkan pengalaman pengguna.
- b. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Double Diamond* dalam perancangan UI/UX website Vereditas Law Firm mampu menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, memperbaiki *pain points* yang ada, dan meningkatkan kredibilitas Vereditas Law firm. Dengan hasil pengujian SUS bernilai 78,5 dapat disimpulkan bahwa desain *website* yang dirancang memiliki tingkat kemudahan penggunaan dan *usability* yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. KHADIJAH, “Studi Perbandingan Metodologi Ui/Ux (Studi Kasus: Prototype Aplikasi Pdbi Academic Information System),” *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, vol. 2, no. 4, pp. 292–301, 2022.
- [2] M. F. Santoso, “Implementation of UI/UX concepts and techniques in web layout design with figma,” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 2, pp. 279–285, 2024.
- [3] M. Fajar Wahyu and A. Putra Prima Suhendri, “AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat Pengenalan Dan Sosialisasi Web 2.0 Dan Web 3.0 Sekolah Alia Islamic School Tangerang,” vol. 2, no. 6, 2023.
- [4] A. Priyadi, A. P. Hadi, A. Zainudin, and A. R. Nugroho, “Rancang bangun sistem informasi website company profile pada industri perhotelan,” *Teknik: Jurnal Ilmu Teknik dan Informatika*, vol. 4, no. 2, pp. 46–52, 2024.
- [5] E. F. Rahmawati, A. Ayuningtyas, and T. Sagirani, “Penerapan Metode Double Diamond pada Desain User Interface Website: The Implementation of the Double Diamond Method on the Design User Interface Website,” *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, vol. 11, no. 1, pp. 11–22, 2022.
- [6] A. M. Farhantama and M. M. Mardhia, “Double Diamond Approach for Mobile-based UX: Connecting Students to Professional IT Projects,” *Journal of Information Systems and Informatics*, vol. 6, no. 2, pp. 937–948, 2024.
- [7] R. H. Rian, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Implementation of the Double Diamond Method in User Experience Design of Health Service Application (Homecare),” *SaNa: Journal of Blockchain, NFTs and Metaverse Technology*, vol. 2, no. 1, pp. 80–89, 2024.
- [8] H. Hendra and Y. F. Riti, “Perancangan dan implementasi website dengan konsep UI/UX untuk mengoptimalkan marketing perusahaan,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3s1, 2023.
- [9] D. Widoseno, A. Voutama, and T. Ridwan, “Perancangan Ui/Ux Berbasis Website Pada Penerimaan Peserta Didik Baru (Ppdb) Di Smk Taruna Karya 1 Karawang,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 2, pp. 1401–1409, 2023.
- [10] M. I. Sain, M. A. Rizkiawan, M. A. M. Rahmat, and M. Sidik, “OPTIMALISASI PENGALAMAN PENGGUNA: REDESIGN UI/UX WEBSITE SIMAKIP UHAMKA DENGAN METODE DESIGN THINKING.,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 1, 2025.
- [11] F. Fitriyanti, D. Awalludin, A. Priatna, and N. Herina, “Perancangan UI/UX Sistem Informasi Multi Payment Pada Aplikasi Alfagift Dengan Pendekatan Design Thinking,” *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 19, no. 4, pp. 16–28, 2025.
- [12] F. Sufah, A. S. Y. Irawan, K. Prihandani, D. Yusup, and G. Garno, “PERANCANGAN UI/UX DESIGN UNTUK SISTEM ABSENSI REAL-TIME ASISTEN LABORATORIUM DENGAN OPTIMALISASI UNTUK MEMPERKUAT TRANSPARANSI DAN PENGAWASAN KEHADIRAN,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 9, no. 2, pp. 2592–2600, 2025.
- [13] A. Andini, D. Yusup, and S. Susilawati, “Penerapan System Usability Scale Dalam Menganalisis Ui/Ux Pada Website Asuransi Mitra (Studi Kasus: Website Pasarpolis),” *Innovative: Journal Of Social Science Research*, vol. 3, no. 4, pp. 149–163, 2023.