

Prototype Website Menggunakan Javelin Experiment Board (Studi Kasus Fortus Media Di Bandung)

Nazwa Nabillah A¹, Fauzan Aziz²

¹Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom Indonesia,
nazwanabillahhh@student.telkomuniversity.ac.id

²Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom Indonesia,
fauzanaziz@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut pelaku Usaha Kecil dan Menengah (UKM) untuk dapat memanfaatkan platform digital secara optimal, termasuk melalui keberadaan website yang informatif dan mudah digunakan. Fortus Media, sebagai startup digital marketing di Bandung, melihat pentingnya merancang website berbasis kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototype website Fortus Media dengan pendekatan desain UI/UX berbasis mobile, menggunakan tools Figma, serta divalidasi melalui metode Javelin Experiment Board.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Proses validasi dilakukan terhadap tiga asumsi utama: kebutuhan UKM terhadap bantuan pembuatan konten digital marketing, kebutuhan akan platform yang mudah dan terpercaya, serta pentingnya panduan dalam membangun brand awareness. Pengujian dilakukan kepada lima pelaku UKM di Bandung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh asumsi dinyatakan valid, dengan persentase keberhasilan di atas 70%. Prototype website yang dirancang menampilkan UI/UX yang menarik, informasi layanan yang jelas, serta fitur konsultasi langsung yang sangat dihargai oleh pengguna. Penggunaan Figma terbukti efektif dalam memfasilitasi proses desain yang kolaboratif dan efisien. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis validasi seperti Javelin Experiment Board mampu menghasilkan solusi digital yang lebih relevan dan tepat guna bagi UKM.

Kata Kunci: *Prototype, UI/UX, Figma, Javelin Experiment Board, Website, Fortus*

Abstract

The rapid development of digital technology demands that Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) utilize digital platforms optimally, including having an informative and user-friendly website. Fortus Media, a digital marketing startup based in Bandung, recognizes the importance of designing a website that aligns with user needs. This study aims to design a prototype website for Fortus Media using a mobile-based UI/UX approach, developed through the Figma tool and validated using the Javelin Experiment Board method.

This research employed a descriptive qualitative method, with data collected through interviews, observation, and documentation. Validation was conducted on three main assumptions: the need for assistance in creating digital marketing content, the need for a user-friendly and reliable digital platform, and the importance of guidance in building brand awareness. The testing involved five MSME actors in Bandung.

The results indicate that all tested assumptions were validated, with a success rate exceeding 70%. The developed website prototype features an attractive UI/UX design, clear service information, and a direct consultation feature that users found highly beneficial. The use of Figma proved effective in facilitating collaborative and efficient design processes. These findings demonstrate that validation-based approaches such as the Javelin Experiment Board can produce digital solutions that are more relevant and aligned with the actual needs of MSMEs.

Keywords: Prototype, UI/UX, Figma, Javelin Experiment Board, Website, Fortus Media, MSMEs.

I. PENDAHULUAN

Fortus Media merupakan perusahaan jasa digital marketing yang berdiri pada tahun 2024 dengan tujuan membantu Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di Indonesia, khususnya di Kota Bandung, dalam memaksimalkan potensi pemasaran digital mereka. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara bisnis memasarkan produk dan layanan, sehingga pemasaran digital menjadi strategi utama untuk memperluas jangkauan pasar, membangun citra, serta meningkatkan daya saing.

Di Indonesia, tren pemasaran digital semakin meningkat seiring pertumbuhan pengguna internet yang signifikan. Data dari APJII menunjukkan bahwa pada 2024 jumlah pengguna internet mencapai lebih dari 221 juta jiwa dengan tingkat penetrasi 79,5%. Di Kota Bandung sendiri, UKM memiliki peran penting dalam perekonomian, namun banyak yang masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal.

Sebagai perusahaan yang berfokus pada UKM, Fortus Media berkomitmen mendukung pelaku usaha melalui strategi digital yang adaptif dan berkelanjutan. Salah satu kunci sukses dalam pemasaran digital adalah keberadaan website yang profesional, informatif, serta mampu memberikan pengalaman pengguna (user experience/UX) yang baik. Website bukan hanya menjadi media informasi, tetapi juga sarana utama untuk membangun kredibilitas, meningkatkan visibilitas, serta mendukung berbagai strategi pemasaran digital seperti SEO, iklan online, dan email marketing.

Dalam proses pengembangannya, desain website yang menarik, fungsional, dan user-friendly sangat diperlukan untuk meningkatkan konversi pengunjung menjadi pelanggan. Oleh karena itu, pembuatan prototype website menjadi langkah awal yang penting untuk menguji tampilan, navigasi, dan fungsionalitas sebelum masuk ke tahap pengembangan penuh. Figma, sebagai salah satu tools desain UI/UX berbasis cloud, menjadi pilihan yang efektif karena mendukung kolaborasi real-time, fleksibilitas, serta efisiensi dalam proses desain.

Selain itu, melibatkan pengguna dalam proses perancangan prototype melalui feedback secara langsung sangat penting untuk memastikan website yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka. Hal ini juga membantu mengurangi risiko kesalahan desain dan meningkatkan efektivitas strategi pemasaran digital yang dijalankan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini berfokus pada permasalahan mengenai bagaimana merancang prototype website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, memastikan penerapan desain UI/UX yang optimal pada prototype tersebut, serta mengevaluasi pemanfaatan Figma sebagai tools perancangan dengan pendekatan Javelin Experiment Board. Sejalan dengan itu, tujuan penelitian ini adalah untuk merancang prototype website yang relevan dengan kebutuhan pengguna, menganalisis implementasi desain UI/UX pada prototype yang dikembangkan, serta mengevaluasi efektivitas penggunaan Figma dengan pendekatan Javelin Experiment Board dalam mendukung proses perancangan website agar lebih efisien, terstruktur, dan user-centered.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Kewirausahaan

Kewirausahaan adalah suatu keberanian untuk melakukan upaya-upaya memenuhi kebutuhan hidup yang dilakukan oleh seseorang, atas dasar kemampuan dengan cara memanfaatkan segala potensi yang dimiliki untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain (Joko Untoro, 2012). Wirausaha adalah seseorang yang menciptakan bisnis baru dengan mengambil risiko dan ketidakpastian demi mencapai keuntungan dan pertumbuhan dengan cara mengidentifikasi peluang yang signifikan dan menggabungkan sumber-sumber daya yang diperlukan (Firmansyah, 2019). Entrepreneurship (kewirausahaan) adalah mereka yang selalu bekerja keras dan kreatif untuk mencari peluang bisnis, mendayagunakan peluang yang diperoleh, dan kemudian merekayasa penciptaan alternatif sebagai peluang bisnis baru dengan faktor keunggulan (Heflin, 2004). Calon wirausahawan cenderung lebih termotivasi menggunakan platform digital ketika fitur yang ditawarkan sederhana, relevan, dan dipercaya, yang mendukung pentingnya desain UI/UX berbasis kebutuhan pengguna (Hatammimi & Dita Purnama, 2022).

B. Prototype

Prototype merupakan representasi awal dari sebuah sistem atau produk yang digunakan untuk menunjukkan cara kerja sistem tersebut. Dalam konteks pengembangan website, prototype adalah versi awal dari desain website yang berfungsi untuk menguji serta mengevaluasi struktur, fungsionalitas, dan interaksi antara pengguna dengan sistem. Pembuatan prototype bertujuan untuk memvalidasi ide dan desain sebelum website dikembangkan lebih lanjut. Pembuatan prototype akan membantucalon customer dalammen dapatkan pandangan dan bayangan bentuk sebuah solusi yang akan dikembangkan pada penyelesaian masalah tersebut (Darmawan & Hatammimi, 2024).

Prototype memungkinkan pengembang dan desainer untuk lebih memahami bagaimana elemen-elemen antarmuka berinteraksi satu sama lain serta bagaimana pengguna akan menaigasi situs tersebut. Prototype juga mempermudah identifikasi masalah terkait kegunaan (usability) dan memungkinkan tim desain untuk segera melakukan perbaikan dalam tahap awal pengembangan (Fadila et al., 2024). Penggunaan prototype berbasis design thinking memperkuat budaya inovasi dalam pengembangan platform digital (Hatammimi et al., 2024).

Tahap prototype merupakan bagian penting dari desain pengalaman (UX). Di tahap ini perlu dibuat eksperimen sederhana dari desain yang telah dibuat. Sehingga dapat diketahui seberapa cocok desain yang telah dibuat dan apakah telah memenuhi keinginan atau kebutuhan user melalui feedback yang diberikan. Figma memiliki beberapa keunggulan salah satunya adalah dapat membuat prototype baik website maupun aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif (Milbar Gamas et al., 2022). Kehadiran berbagai startup di sektor e-commerce memberikan dampak besar dan peluang signifikan bagi pengusaha di Indonesia. Hal ini juga

berdampak pada penurunan tingkat pengangguran di Indonesia, karena bisnis berbasis internet membuka peluang bagi siapa saja untuk memulai usaha (Utoyo, 2016). Salah satu dampak positif dari startup ini adalah peningkatan kesejahteraan masyarakat, karena startup e-commerce membuka peluang kerja bagi mereka yang ingin memulai usaha dengan memanfaatkan teknologi, sehingga secara tidak langsung dapat mengurangi tingkat pengangguran di Indonesia (Farid & Daryanti, 2017).

Dengan demikian, keberadaan startup yang memberikan dampak besar ini menunjukkan bahwa kreativitas dan inovasi dapat menjadi peluang positif bagi perekonomian suatu negara, khususnya dalam mendukung pertumbuhan ekonomi di Indonesia.

C. Website

Website merupakan sekumpulan halaman yang dapat diakses melalui internet yang berisi berbagai informasi, konten, dan elemen terkait lainnya. Website dapat diakses menggunakan perangkat yang terhubung ke internet melalui browser seperti Google Chrome, Firefox, Safari, dan lainnya. Website berfungsi sebagai platform yang memungkinkan individu atau organisasi untuk berkomunikasi, menyampaikan informasi, atau menawarkan produk dan layanan kepada audiens mereka.

Dalam konteks bisnis digital, website menjadi aset yang sangat vital karena menyediakan sarana bagi perusahaan untuk memperkenalkan diri, menjangkau pelanggan, dan memperluas pasar secara global. Website juga berperan sebagai alat pemasaran yang efektif, membantu perusahaan membangun kepercayaan pelanggan, meningkatkan kredibilitas, serta memberikan informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan mudah.

Menurut (Arief, 2011) yang dikutip melalui jurnal (Hasugian, 2018) bahwa website merupakan salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hypertext transfer protocol) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Fungsi dari website yaitu untuk media promosi, media pemasaran, media informasi, media pendidikan dan media komunikasi.

Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format Hyper Text Markup Language (HTML), yang bisa diakses melalui HTTP, HTTPS adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui web browser (Fauzi Siregar & Sari, 2018).

D. Desain UI (Desain *Interface*)

User Interface (UI) adalah cara bagi aplikasi dan pengguna untuk berinteraksi satu sama lain. Ini membantu mengirimkan informasi antara sistem operasi pengguna dan pengguna, sehingga komputer dapat digunakan. User Interface biasanya terdiri dari rangkaian grafis yang dapat dipahami oleh pengguna aplikasi dan diprogram untuk memahami sistem operasi (Gede et al., 2022).

User Interface dari aplikasi berbasis web adalah komponen penting yang dapat meningkatkan keramahan penggunaannya. Antarmuka pengguna (UI) juga dapat dianggap sebagai penghubung antara pengguna dan situs web mereka, di mana desainnya disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan pengguna (Laisani et al., n.d.).

Proses pembuatan media yang secara efektif berkomunikasi antara manusia dan komputer, atau aplikasi mobile saat ini, disebut desain UI. Dengan kata lain, UI menjadi koneksi langsung antara sistem dan pengguna. Desain UI adalah proses yang kompleks, oleh karena itu UI harus dibuat dengan benar karena akan membentuk persepsi pengguna tentang perangkat lunak. Agar antarmuka pengguna dapat diterima oleh masyarakat, itu harus dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan. Sebuah aplikasi mungkin gagal jika pengguna menganggap antarmuka pengguna tidak menarik, sulit dipahami, dan berpotensi membosankan (Mustajib et al., 2023).

E. Desain UX (Desain *Experience*)

User Experience merupakan gambaran pendapat dan tanggapan melalui masyarakat kepada produk yang dibuat, sistem, layanan. UX berguna untuk mengevaluasi produk dari segi kepuasan dan kenyamanan seseorang pada saat menggunakan produk. Untuk membangun suatu produk kita harus membangun pengalaman kepada pengguna bahwa mereka berhak untuk menentukan tingkat kepuasan dan kenyamanannya. Sebagaimana suatu produk dibuat sebagus mungkin jika para pengguna tidak mendapatkan kepuasan dan kenyamanan pada saat menggunakan produk maka tingkat kualitas produk akan sangat rendah (Akbar et al., 2023). UX menjadi semakin beragam dan kompleks sebagai akibat dari pertumbuhan industri seller dan digital. Situs web sekarang dapat diakses oleh berbagai perangkat (Laisani et al., n.d.).

Istilah User Experience mengacu pada interaksi pengguna dengan produk atau layanan, termasuk kemudahan penggunaan, kesederhanaan, dan pemahaman, serta efektivitas dan efisiensi produk. Antarmuka pengguna (UI) adalah komponen dari sistem yang memungkinkan interaksi pengguna langsung (Hermansyah, 2023).

Tingkat kenyamanan dan kepuasan seseorang dengan produk, sistem, atau layanan diukur dengan User Experience. Membangun UX didasarkan pada gagasan bahwa audiens mengendalikan seberapa puas mereka (aturan pelanggan). User Experience akan rendah terlepas dari seberapa bagus fitur produk, sistem, atau layanan. Tanpa merasa puas, nyaman, dan diatur, UX akan menjadi buruk. UX menjadi lebih rumit dan beragam sebagai akibat dari pertumbuhan dunia digital dan seller. Sebuah situs web sekarang dapat diakses dari berbagai perangkat (Fariyanto & Ulum, 2021).

Tahapan design thinking seperti *emphasize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* dapat di adaptasi untuk mendesain pengalaman pengguna (User Experience) yang optimal (Hatammimi & Andini, 2022).

User experience yang benar adalah mampu melampaui memberi pelanggan yang mereka inginkan apa yang mereka telah katakan, atau menyediakan fitur daftar periksa. Untuk mencapai user experience yang berkualitas tinggi dalam penawaran disebuah perusahaan, harus ada penggabungan layanan antar berbagai disiplin, termasuk teknik, pemasaran, desain grafis dan industri, dan desain antarmuka (Rezaldy et al., 2019).

F. Figma

Figma adalah salah satu tools atau aplikasi desain yang dapat digunakan pada Windows dan Mac OS untuk membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan desain pengalaman pengguna (UX) memungkinkan kolaborasi real-time antara desainer dan *developer* langsung dari browser. Fitur kolaboratif, kemudahan akses, dan dukungan pembuatan kode membuat transisi desain ke pengembangan lebih cepat. Dengan antarmuka intuitif, Figma menyediakan lingkungan desain yang fleksibel untuk menghasilkan solusi inovatif dan responsif.

Figma memiliki fitur-fitur seperti kolaborasi *real-time*, *prototyping* tanpa kode, *auto layout* untuk desain responsif, penggunaan komponen dan varian untuk elemen berulang, sistem desain untuk konsistensi, *pen tool & vector networks* untuk ilustrasi, plugin & integrasi untuk fungsionalitas tambahan, serta *version history* untuk menyimpan revisi otomatis.

G. Javelin Experiment Board

Membuat aplikasi, produk, atau layanan bertujuan untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh banyak orang. Namun, bagaimana jika kita menyelesaikan masalah yang sebenarnya tidak dianggap sebagai masalah oleh orang-orang, atau mungkin produk yang kita ciptakan tidak benar-benar dibutuhkan oleh mereka. Oleh karena itu, diperlukan sebuah proses validasi untuk memastikan apakah ide kita benar-benar valid, dan apakah masalah yang kita identifikasi benar-benar ada. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk melakukan validasi ini adalah Javelin Experiment Board, yang membantu kita memverifikasi apakah masalah yang kita angkat memang nyata dan relevan.

The Javelin Experiment Board is a structured tool for validating ideas. It consists of a grid with columns for experiments (1-5) and rows for different stages of the process. The stages include: Customer (BOOT-STRAPPED STARTUP FOUNDERS), Problem (GETTING UX FEEDBACK), Solution, Riskiest Assumption (NO RELIABLE SOURCE), Method & Success Criterion (INTERVIEW: 6/10), GET OUT OF THE BUILDING!, Result & Decision, and Learning.

Javelin Experiment Board		Project Name:	Team Leader Name:			
Start here. Brainstorm with sticky notes, pull it over to the right to start your experiment.		1	2	3	4	5
Who is your customer? Be as specific as possible. (Time Limit: 5 min)	Customer	BOOT-STRAPPED STARTUP FOUNDERS				
What is the problem? Phrase it from your customer's perspective. (Time Limit: 5 min)	Problem	GETTING UX FEEDBACK				
Define the solution only after you have validated a problem worth solving. (Time Limit: 5 min)	Solution					
List the assumptions that must hold true, for your hypothesis to be true. (Time Limit: 10 min)	Riskiest Assumption	NO RELIABLE SOURCE				
Need help? Use these sentences to help construct your experiment.	Method & Success Criterion	INTERVIEW: 6/10				
To form a Customer/Problem Hypothesis: I believe my customer has a problem achieving this goal.	To form a Problem/Solution Hypothesis: I believe this solution will result in quantifiable outcome.	GET OUT OF THE BUILDING!				
To form your Assumption: In order for hypothesis to be true, assumption needs to be true.	To identify your Riskiest Assumption: The assumption with the least amount of data, and core to the viability of my hypothesis is...	Result & Decision				
Determine how you will test it: The least expensive way to test my assumption is...	Determine what success looks like: I will run experiment with # of customers and expect a strong signal from # of customers.	Learning				

Gambar 2. 1 Javelin Experiment Board

Javelin Board adalah alat yang membantu mengubah ide menjadi eksperimen terstruktur melalui dua bagian utama: brainstorming dan execution. Pada tahap brainstorming, kita mencatat hipotesis mengenai customer, problem, dan solution, lalu memilih satu pelanggan dan masalah utama untuk diuji di tahap execution. Solusi awal sengaja dibuat abu-abu agar fokus tetap pada validasi masalah, bukan langsung pada solusi. Setelah mengidentifikasi masalah, kita menyusun asumsi-asumsi dan menentukan riskiest assumption, yaitu asumsi yang paling berisiko mempengaruhi keberhasilan produk. Asumsi ini kemudian divalidasi melalui wawancara atau survei dengan calon pelanggan, di mana wawancara lebih disarankan karena memberikan hasil yang lebih akurat. Jika asumsi terbukti benar, kita dapat mulai merumuskan solusi yang sesuai; sebaliknya, jika tidak valid, kita perlu pivot dengan asumsi baru. Javelin Experiment Board juga berperan penting dalam perancangan prototype, seperti pada pengembangan website Fortus Media, untuk memastikan ide yang diangkat benar-benar relevan bagi pelaku Usaha Kecil dan Menengah (UKM). Data dari validasi ini menjadi dasar pembuatan prototype agar sesuai dengan kebutuhan pengguna, bukan sekadar perkiraan. Secara umum, penerapan Javelin Experiment Board membantu mengidentifikasi dan memverifikasi masalah utama pengguna, mengarahkan fokus desain sesuai kebutuhan prioritas, serta menjadi dasar pengembangan UI/UX yang lebih terarah melalui aplikasi desain seperti Figma.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan perancangan prototype website Fortus Media secara mendalam, termasuk evaluasi penerapan UI/UX dan penggunaan Figma. Variabel penelitian meliputi strategi perancangan prototype, penerapan Figma, kinerja prototype, dan respon pengguna. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan triangulasi sumber, teknik, dan waktu untuk menjaga keabsahan data. Penelitian dilaksanakan di Fortus Media sebagai tempat (place), melibatkan tim pengembang dan UKM sebagai pelaku (actor), serta aktivitas perancangan website dan pengujian prototype. Proses penelitian meliputi tahap perencanaan, pengumpulan data, analisis, triangulasi, hingga pelaporan hasil. Analisis data dilakukan secara deskriptif menggunakan tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Validitas hasil dijaga melalui uji kredibilitas (triangulasi), transferability, dan dependability. Hasil akhir diharapkan dapat mendukung pengembangan prototype website yang sesuai kebutuhan pengguna serta mendukung strategi bisnis Fortus Media.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil eksperimen yang melibatkan 5 pelaku UKM di Bandung, yang umumnya memiliki pengalaman terbatas dalam digital marketing serta berkeinginan untuk memperluas jangkauan ke pasar online, diperoleh sejumlah temuan signifikan.

Kelompok target dalam eksperimen ini adalah pelaku UKM yang berdomisili di wilayah Bandung, kurang familiar dengan praktik digital marketing, dan memiliki niat untuk memasarkan produk secara online. Melalui wawancara, teridentifikasi tiga persoalan utama yang mereka hadapi, yaitu kesulitan dalam membuat konten digital marketing secara mandiri, kebingungan dalam menentukan layanan digital marketing yang dapat dipercaya, serta kurangnya pemahaman dalam membangun brand awareness di media sosial. Untuk menjawab permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah website Fortus Media, yang dirancang dengan tampilan antarmuka (UI/UX) menarik dan mudah digunakan, menyediakan informasi lengkap mengenai layanan digital marketing, serta dilengkapi fitur konsultasi langsung dan pemesanan layanan yang cepat. Beberapa asumsi kunci diuji melalui eksperimen, di antaranya UKM merasa puas terhadap penggunaan website Fortus Media, desain serta fitur yang menarik mampu meningkatkan ketertarikan pengguna, dan UKM memerlukan platform yang dapat menjelaskan layanan digital marketing dengan cara sederhana. Sebagai rangkaian validasi, dilakukan tiga sesi eksperimen untuk menguji tiga permasalahan utama tersebut dengan menggunakan metode wawancara sebagai pendekatan utama.

Eksperimen	Fokus Risiko yang Diuji	Jumlah Narasumber	Validasi	Temuan Utama
1	Kebutuhan UKM akan bantuan dalam membuat konten digital marketing	4 narasumber	Semua asumsi diterima dan divalidasi	UI/UX yang menarik dan mudah diakses dapat meningkatkan minat pengguna
2	Kebutuhan UKM akan platform digital marketing yang mudah dan terpercaya	3 narasumber	Semua asumsi diterima dan divalidasi	Pelaku UKM menginginkan deskripsi layanan yang jelas
3	Kebutuhan UKM akan panduan dalam membangun brand awareness	4 narasumber	Semua asumsi diterima dan divalidasi	Fitur konsultasi dianggap sangat membantu oleh para pengguna

Tabel 4. 2 Rangkaian Eksperimen dan Validasi

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan wawancara dengan tim internal Fortus Media dan pihak eksternal pengguna UKM, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan UI/UX website Fortus Media dengan menggunakan pendekatan Javelin Experiment Board. Hasil validasi melalui Javelin Experiment Board menunjukkan bahwa semua asumsi yang diuji memenuhi kriteria keberhasilan di atas 70%. Dari eksperimen tersebut, diperoleh hasil bahwa UKM membutuhkan bantuan untuk membuat konten digital marketing dengan validasi 4/5 (80%), memerlukan platform digital marketing yang mudah dan terpercaya dengan validasi 3/5 (70%), serta membutuhkan panduan dalam membangun brand awareness dengan validasi 4/5 (80%). Temuan ini menjadi dasar dalam perancangan prototype website Fortus Media, yang dilengkapi fitur-fitur sesuai kebutuhan pengguna, seperti fitur konsultasi langsung, deskripsi layanan yang jelas, serta tampilan UI/UX yang menarik dan mudah digunakan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Javelin Experiment Board		Project Name	Team Leader Name
Start here. Brainstorm with stickies, pull it over to the right to start your experiment.		1	2
Who is your customer? Be as specific as possible.	Experiments	3	4
UKM di Bandung	Customer	5	
Minim Pengalaman Digital Marketing	Problem		
Ingin Menjangkau Pasar Online	Solution		
Sulit membuat konten digital marketing sendiri	Riskiest Assumption		
Bingung memilih layanan digital marketing terpercaya	Method & Success Criteria		
Tidak mengerti cara membangun brand awareness di media sosial	Result & Decision		
Define the solution only after you have validated a problem worth solving.	Learning		
Website Fortus Media			
Desain UI/UX, Informasi jasa dengan lengkap dan fitur konsultasi langsung dan pemesanan cepat			
List the assumptions that must hold true, for your hypothesis to be true.			
UKM puas dengan website Fortus Media			
Desain dari fitur website yang menarik dapat meningkatkan minat			
UKM butuh platform yang menjelaskan jasa digital marketing secara sederhana			
UKM membutuhkan panduan membangun brand awareness			
Need help? Use these sentences to help construct your experiment.			
To form a Customer/Problem Hypothesis: I believe my customer has a problem achieving this goal.			
To form a Solution/Problem Hypothesis: I believe this solution will result in quantifiable outcome.			
To form your Assumptions: In order for hypothesis to be true, assumption needs to be true.			
To identify your Riskiest Assumption: The assumption with the least amount of data, and core to the viability of my hypothesis is...			
Determine how you will test it: The least expensive way to test my assumption is...			
I will run experiment with # of customers and expect a strong signal from # of customers.			

Gambar 4. 3 Javelin Experiment Board

Pada area brainstorming, penelitian ini fokus mengidentifikasi dan merumuskan elemen penting yang akan diuji, dimulai dari penentuan customer utama yaitu UKM di Bandung yang memiliki pengalaman terbatas dalam digital marketing dan ingin memperluas pasar online. Masalah utama yang dihadapi UKM meliputi kesulitan membuat konten, kebingungan memilih layanan terpercaya, dan kurang memahami cara membangun brand awareness. Sebagai solusi, dikembangkan website Fortus Media dengan desain UI/UX menarik, informasi layanan lengkap, serta fitur konsultasi langsung dan pemesanan cepat. Asumsi kunci yang diuji menunjukkan bahwa UKM membutuhkan bantuan dalam membuat konten, membutuhkan platform yang mudah dan terpercaya, serta membutuhkan panduan membangun brand awareness. Pengujian dilakukan melalui wawancara dengan lima UKM di Bandung, dengan kriteria keberhasilan di atas 70%, dan hasil validasi menyatakan semua asumsi valid. Pembelajaran dari eksperimen ini menunjukkan bahwa UI/UX yang menarik, informasi layanan yang jelas, serta fitur konsultasi langsung sangat penting untuk meningkatkan minat dan kepercayaan pengguna. Berdasarkan hasil tersebut, prototype website Fortus Media dikembangkan menggunakan Figma dengan pendekatan mobile-first yang juga menampilkan tampilan desktop. Validasi prototype dilakukan melalui wawancara mendalam dengan tim internal Fortus Media serta pelaku UKM, yang memberikan umpan balik mengenai kemudahan navigasi, kejelasan informasi, dan pengalaman penggunaan. Proses ini memastikan bahwa solusi yang ditawarkan tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, sekaligus menjadi dasar penyempurnaan desain agar website dapat mendukung aktivitas digital marketing UKM secara efektif.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian berhasil mengidentifikasi tantangan utama UKM, seperti kesulitan membuat konten digital, membangun brand awareness, dan memilih layanan digital marketing yang tepat. Berdasarkan hasil brainstorming, pengujian asumsi, serta eksperimen langsung dengan pengguna, prototype UI/UX website Fortus Media dirancang agar relevan dan efektif, terbukti dengan validasi yang menunjukkan 80% UKM membutuhkan dukungan konten, 70% membutuhkan platform yang mudah dan terpercaya, serta 80% memerlukan panduan brand awareness. Penggunaan Figma mendukung proses desain interaktif dan kolaboratif secara efisien. Prototype dikembangkan dengan pendekatan mobile dan fokus pada navigasi yang nyaman sesuai kebiasaan UKM. Secara keseluruhan, metode Javelin Experiment Board terbukti efektif memahami kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi digital yang tepat untuk mendukung strategi pemasaran Fortus Media.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat dilakukan antara lain sebagai berikut.

Untuk Fortus Media, disarankan agar segera merealisasikan prototype menjadi website yang dapat digunakan secara langsung oleh UKM, dengan tetap mempertahankan desain UI/UX yang ramah pengguna dan mudah diakses. Selain itu, perusahaan juga dianjurkan untuk memperluas jangkauan promosi melalui media sosial, serta menyediakan konten edukatif seperti artikel blog atau visual informatif mengenai strategi pemasaran digital guna

membangun loyalitas dan kepercayaan pelanggan. Fortus Media juga perlu mengoptimalkan pemanfaatan data interaksi pengguna pada website untuk mengidentifikasi kebutuhan UKM secara lebih akurat, sehingga strategi pengembangan layanan dan fitur dapat disesuaikan secara berkelanjutan.

Sementara itu, untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar melibatkan lebih banyak pelaku UKM dari berbagai sektor usaha guna mendapatkan pandangan yang lebih luas dan memperkuat validasi hasil temuan. Penelitian berikutnya juga perlu disusun dengan jadwal yang lebih terstruktur, disertai pencatatan yang rinci di setiap tahapannya, sehingga dapat menghasilkan analisis yang menyeluruh dan menjadi acuan dalam penelitian selanjutnya. Selain itu, disarankan pula untuk melakukan analisis perbandingan terhadap website kompetitor sejenis agar pengembangan desain dan fitur Fortus Media dapat lebih unggul dan kompetitif di industri digital marketing yang semakin dinamis.

REFERENSI

- Akbar, L. M., Usman, A., & Budiman, A. (2023). *Rancang Bangun Desain UI/UX Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website*.
- Darmawan, S., & Hatammimi, J. (2024). Perancangan Digitalisasi Bisnis Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking (Pada Perusahaan PT Justatrip Sahabat Perjalanan). *JIBR: Journal of Indonesia Business Research*, 2, 38–46. <https://doi.org/10.25124/jibr.v2i1.7528>
- Fadila, N., Setiawati, D., Wahyono, A., & Aziz, M. A. (2024). Perancangan Prototype User Interface Sistem Informasi Pusat Data Dokumen Menggunakan Figma. *Jurnal Komputer, Informasi Dan Teknologi*, 4(1). <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v4i1.1747>
- Fauzi Siregar, H., & Sari, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Simpan Pinjam Uang Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Asahan Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1).
- Firmansyah, M. A. (2019). *KEWIRAUSAHAAN (Dasar dan Konsep)*. <https://www.researchgate.net/publication/336146325>
- Hatammimi, J., & Andini, S. (2022). Measuring the implementation of the design thinking concept in the creative industry. *International Journal of Business Ecosystem & Strategy* (2687-2293), 4(2), 20–27. <https://doi.org/10.36096/ijbes.v4i2.326>
- Hatammimi, J., & Dita Purnama, S. (2022). Factors affecting prospective entrepreneurs to utilize e-marketplace. *International Journal of Research in Business and Social Science* (2147- 4478), 11(1), 01–11. <https://doi.org/10.20525/ijrbs.v11i1.1573>
- Hatammimi, J., Sharif, O. O., Prasetyo, F. A., & Djadjasudarma, A. D. (2024). IMPROVING CORPORATE INNOVATION CULTURE IN A STATE-OWNED ENTERPRISE. *Polish Journal of Management Studies*, 29(1), 144–160. <https://doi.org/10.17512/pjms.2024.29.1.09>
- Hermansyah, D. (2023). *2023-Perancangan UI/UX (JNIM)*.
- Mustajib, A., Kurniawati, I., & Artikel, S. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma INFORMASI ARTIKEL ABSTRACT. *Jalan Kramat Raya*, 07(01), 48–57. <https://doi.org/10.46961/jommit.v7i1>
- Rezaldy, I., Trianasari, N., Si, S., & Stat, M. (2019). *PENGARUH USER EXPERIENCE TERHADAP CUSTOMER SATISFACTION PADA PENGGUNA APLIKASI IFLIX EFFECT OF USER EXPERIENCE ON CUSTOMER SATISFACTION IN IFLIX APPLICATION USERS*. 6(1), 491.