

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI HARGA SEMBAKO  
PADA PERUMDA PASAR PALEMBANG JAYA BERBASIS  
WEB MENGGUNAKAN METODE  
*DESIGN THINKING***



**Diajukan oleh :  
M ROMZHI FATRIANTO  
011180229P**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**PALEMBANG  
2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI HARGA SEMBAKO  
PADA PERUMDA PASAR PALEMBANG JAYA BERBASIS  
WEB MENGGUNAKAN METODE  
*DESIGN THINKING***



**Diajukan oleh :  
M ROMZHI FATRIANTO  
011180229P**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**PALEMBANG  
2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI**

**NAMA** : M ROMZHI FATRIANTO  
**NOMOR POKOK** : 011180229P  
**PROGRAM STUDI** : INFORMATIKA  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU  
**JUDUL** : PERANCANGAN DESAIN UI/UX  
APLIKASI HARGA SEMBAKO PADA  
PERUMDA PASAR PALEMBANG JAYA  
BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN  
METODE *DESIGN THINKING*

**Tanggal : 13 Maret 2023**  
**Pembimbing**

**Mengetahui,**  
**Rektor**

**Andri Saputra, S.Kom.,M.Kom.**  
**NIDN: 0216098801**

**Benedictus Effendi, S.T.M,T.**  
**NIP: 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI**

**NAMA** : M ROMZHI FATRIANTO  
**NOMOR POKOK** : 011180229P  
**PROGRAM STUDI** : INFORMATIKA  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU  
**JUDUL** : PERANCANGAN DESAIN UI/UX  
APLIKASI HARGA SEMBAKO PADA  
PERUMDA PASAR PALEMBANG JAYA  
BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN  
METODE *DESIGN THINKING*

**Tanggal : 13 Maret 2023**  
**Penguji 1**

**Tanggal : 10 Maret 2023**  
**Penguji 2**

**Fahmi Ajismanto, S.Kom.,M.Kom.**  
**NIDN : 0220079201**

**Rezania Agramanisti A, S.Kom.,M.Cs.**  
**NIDN : 0215118601**

**Menyetujui,**  
**Rektor**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP: 09.PCT.13**

## **MOTTO & PERSEMBAHAN**

### **Moto :**

- ❖ Kerjakan apapun asalkan itu halal.
- ❖ Jangan pernah menyerah dan selalu berdoa Kepada yang Maha Kuasa.
- ❖ Tidak ada yang tidak mungkin selama kamu bersungguh sungguh.
- ❖ Teruslah melangkah dan jangan patah semangat.

( Muhammad Romzhi Fatrianto )

### **Kupersembahkan kepada :**

- ❖ Tuhan yang Maha Kuasa
- ❖ Ayah, Ibu ku Tersayang
- ❖ Adik Adik ku
- ❖ Para Pendidik yang saya hormati

## **KATA PENGANTAR**

Dengan puji tuhan yang maha esa kita dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI HARGA SEMBAKO PADA PERUMDA PASAR PALEMBANG JAYA BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”

”Laporan Skripsi adalah syarat penulis untuk menyelesaikan skripsi dan mendapat gelar sarjana komputer pada program studi S1 Informatika Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech Palembang”.

Sebagai rasa syukur beserta hormat, melalui kesempatan ini kami berterima kasih kepada :

1. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Benedictus Effendi,S.T.,M.T.
2. Ketua Program Studi S1 Informatika Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara,S.T.,M.Kom.
3. Dosen Pembimbing Bapak Andri Saputra,S.Kom.,M.Kom.
4. Dosen-dosen STMIK PalComTech, beserta staff karyawan STMIK PalComTech.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan Bapak dan Ibu Sekalian. Aamiin

**Palembang, 20 Februari 2023**

**Penulis**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO &amp; PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1.Latar Belakang .....	1
1.2.Perumusan Masalah .....	4
1.3.Batasan Masalah.....	4
1.4.Tujuan Penelitian .....	5
1.5.Manfaat Penelitian .....	5
1.5.1.Manfaat bagi penulis .....	5
1.5.2.Manfaat bagi akademik.....	5
1.5.3.Manfaat bagi instansi .....	5
1.6.Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b>	
2.1.Profil Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya .....	7

2.2.Ketentuan Umum Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya.....	9
2.3.Visi, Misi Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya .....	11
2.4.Tujuan didirikan Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya.....	12
2.5.Struktur Organisasi .....	12
2.6.Tugas Wewenang .....	14

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

3.1.Landasan Teori.....	18
3.1.1.UI UX.....	18
3.1.2. <i>Website</i> .....	19
3.1.3. <i>Design Thinking</i> .....	19
3.1.4. <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	21
3.2.Penelitian Terdahulu .....	23

### **BAB IV METODE PENELITIAN**

4.1.Tempat Penelitian.....	26
4.2.Kerangka Kerja Penelitian .....	26
4.3.Metode Pengumpulan Data .....	28
4.3.1.Observasi.....	28
4.3.1.Wawancara.....	28
4.3.2.Studi Pustaka.....	28
4.3.3. <i>Kuesioner</i> .....	28
4.4.Jenis dan Sumber Data .....	29
4.4.1.Data Primer .....	29

4.4.2.Data Sekunder .....	29
4.5.Jadwal Penelitian.....	30
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
5.1.Metode <i>Design Thinking</i> .....	31
5.1.1. <i>Empathiz</i> .....	31
5.1.2. <i>Define</i> .....	32
5.1.3. <i>Ideate</i> .....	34
5.1.4. <i>Prototype</i> .....	36
5.2.Hasil Responden .....	69
5.2.1.Responden.....	69
5.2.2.Deskripsi Responden.....	70
5.3.Analisis Konteks Pengguna.....	70
5.3.1.Identifikasi Karakteristik Pengguna.....	70
5.3.2. <i>Kuesioner SUS</i> .....	70
5.3.3.Hasil Perhitungan <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	73
5.3.4.Analisis Data .....	76
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
6.1.Simpulan .....	80
6.2.Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>

## Daftar Gambar

Gambar 2.1. Struktur Organisasi.....	14
Gambar 3.1. Skala Likert <i>System Usability Scale</i> .....	23
Gambar 4.1. Kerangka Penelitian .....	27
Gambar 5.1. <i>Brainstroming</i> Ide .....	35
Gambar 5.2. Prioritas Ide .....	36
Gambar 5.3. <i>Information Architecture</i> Perumda.....	37
Gambar 5.4. <i>Information Architecture</i> Unit.....	38
Gambar 5.5. <i>Taskflow</i> Perumda .....	38
Gambar 5.6. <i>Taskflow</i> Unit .....	39
Gambar 5.7. <i>Userflow</i> Perumda.....	40
Gambar 5.8. <i>Userflow</i> Unit.....	41
Gambar 5.9. <i>Wireframe</i> Desain Halaman Login.....	43
Gambar 5.10. <i>Wireframe</i> Desain Halaman Dashboard Unit.....	44
Gambar 5.11. <i>Wireframe</i> Desain Halaman Harga Sembako .....	45
Gambar 5.12. <i>Wireframe</i> Desain Halaman Laporan Harga Sembako .....	46
Gambar 5.13. <i>Wireframe</i> Desain Halaman aktifitas .....	47
Gambar 5.14. <i>Wireframe</i> Desain Halaman Info Aktifitas .....	47
Gambar 5.15. <i>Wireframe</i> Desain Halaman Pengguna .....	48
Gambar 5.16. <i>Wireframe</i> Desain Halaman Edit Pengguna.....	49
Gambar 5.17. <i>Wireframe</i> Desain Halaman Dashboard Perumda.....	50

Gambar 5.18. <i>Wireframe</i> Desain Halaman Komoditas.....	51
Gambar 5.19. <i>Wireframe</i> Desain Halaman Tambah Komoditas.....	51
Gambar 5.20. <i>Wireframe</i> Desain Halaman Laporan Sembako Unit.....	52
Gambar 5.21. <i>Wireframe</i> Desain Halaman Tambah Pengguna Unit .....	53
Gambar 5.22. <i>Wireframe</i> Desain Halaman Info Pengguna Unit.....	54
Gambar 5.23. <i>Wireframe</i> Desain Halaman Rekapitulasi Harga Sembako.....	55
Gambar 5.24. <i>Wireflow</i> Pada Perumda .....	55
Gambar 5.25. <i>Wireflow</i> Pada Unit .....	56
Gambar 5.26. <i>Design Guideline</i> .....	56
Gambar 5.27. Desain <i>Prototype</i> Halaman <i>Login</i> .....	58
Gambar 5.28. Desain <i>Prototype</i> Halaman Dashboard Unit .....	59
Gambar 5.29. Desain <i>Prototype</i> Halaman Harga Sembako Unit.....	60
Gambar 5.30. Desain <i>Prototype</i> Halaman Tambah Aktifitas .....	61
Gambar 5.31. Desain <i>Prototype</i> Halaman Info Aktifitas.....	61
Gambar 5.32. Desain <i>Prototype</i> Halaman Info Pengguna .....	62
Gambar 5.33. Desain <i>Prototype</i> Halaman Edit Pengguna .....	63
Gambar 5.34. Desain <i>Prototype</i> Halaman Dashboard Perumda .....	63
Gambar 5.35. Desain <i>Prototype</i> Halaman Tambah Komoditas.....	64
Gambar 5.36. Desain <i>Prototype</i> Halaman Info Komoditas .....	65
Gambar 5.37. Desain <i>Prototype</i> Halaman Laporan Sembako Unit .....	65
Gambar 5.38. Desain <i>Prototype</i> Halaman Tambah Pengguna.....	66
Gambar 5.39. Desain <i>Prototype</i> Halaman Info Pengguna .....	67
Gambar 5.40. Desain <i>Prototype</i> Halaman Rekapitulasi Harga Sembako .....	68

Gambar 5.41. Gambar Skala Interpretasi Hasil Skor SUS .....	69
Gambar 5.42. Skala Interpretasi Hasil <i>Score</i> SUS .....	76
Gambar 5.43. Grafik Persentase Rank SUS .....	77

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Penelitian Terdahulu .....	24
Tabel 5.1. <i>Tabel How Might We</i> .....	33
Tabel 5.2. <i>Kuesioner SUS</i> .....	71
Tabel 5.3. Hasil Perhitungan SUS. ....	74
Tabel 5.4. Nilai Skala Interpretasi Hasil Skor SUS.....	76
Tabel 5.5. Hasil Interpretasi Skor SUS Desain Aplikasi Harga Sembako.....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

## **ABSTRACT**

M ROMZHI FATRIANTO. *The design of the ui/ux application for food price at perumda pasar Palembang jaya web-based using the design thinking method.*

*Perusahaan Umum Daerah (Perumda) Pasar Palembang Jaya is a Regional Owned Enterprise which was formed to administer, manage markets and market facilities and utilities in the context of developing the economy and supporting the Palembang City Government budget. Data collection techniques were conducted by interviews and observations with Perumda Pasar Palembang Jaya and the Palembang Jaya Market Unit. The design of the ui/ux design of the web-based food price application at Perumda Pasar Palembang Jaya uses the design thinking method, the design thinking method is used as a solution for making web-based food price application displays and is expected to produce web-based application designs that suit user needs. At the testing stage of the application design using the System Usability Scale method, it obtains an average value of 56 with a grade scale of D, based on the nature (Adjective) it is in the good/OK category which indicates the application design is OK, and the results of Acceptable are Marginal indicating that the application design is accepted marginally which means the design of the basic food price application is accepted and can be used at Perumda Pasar Palembang Jaya to display web-based basic food price information. With the ui/ux design of a web-based food price application using the design thinking method, it can provide an overview of the interaction between the user and the application.*

**Keywords :** *Design Thinking, System Usability Scale*

## ABSTRAK

M ROMZHI FATRIANTO. Perancangan desain ui/ux aplikasi harga sembako pada perumda pasar Palembang jaya berbasis *web* dengan menggunakan metode *design thinking*.

Perusahaan Umum Daerah (Perumda) Pasar Palembang Jaya merupakan Badan Usaha Milik Daerah yang dibentuk untuk melakukan pengurusan, pengelolaan pasar dan fasilitas serta utilitas pasar dalam rangka pengembangan perekonomian serta menunjang anggaran Pemerintah Kota Palembang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan wawancara dan observasi dengan Perumda Pasar Palembang Jaya dan Unit Pasar Palembang Jaya. Perancangan desain ui/ux aplikasi harga sembako pada Perumda Pasar Palembang Jaya berbasis web menggunakan metode *design thinking*, metode *design thinking* digunakan sebagai solusi pembuatan tampilan aplikasi harga sembako berbasis web dan diharapkan dapat menghasilkan desain aplikasi berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap pengujian desain aplikasi menggunakan metode *System Usability Scale* memperoleh nilai rata-rata 56 dengan *grade scale* D, berdasarkan sifat (*Adjective*) masuk kategori baik/OK yang menandakan desain aplikasi sudah OK, dan hasil dari *Acceptable* adalah Marginal menandakan desain aplikasi diterima secara marginal yang berarti desain aplikasi harga sembako diterima dan dapat digunakan pada Perumda Pasar Palembang Jaya untuk tampilan informasi harga sembako berbasis web. Dengan adanya perancangan desain ui/ux aplikasi harga sembako berbasis web menggunakan metode *design thinking* dapat memberikan gambaran interaksi antara pengguna dengan aplikasi.

**Kata Kunci :** *Design Thinking, System Usability Scale*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada saat ini, perkembangan teknologi dan informasi sudah sangatlah pesat. Keberadaan internet telah menyediakan akses secara mudah untuk menemukan informasi. Kemajuan teknologi sangat erat kaitannya dengan aktivitas sehari-hari sehingga saat ini hampir semua orang, baik anak-anak, remaja maupun dewasa menggunakan teknologi.

Menurut Danang (2022:hal 122) Sebagai langkah awal mendukung pengembangan aplikasi ini, maka perlu dirancang desain antarmuka aplikasi yang sesuai dengan pengalaman penggunaannya, syarat minimal sebuah aplikasi setidaknya memerlukan dua hal, yaitu *user interface* (UI), *user experience* (UX). UX adalah seluruh aspek untuk meningkatkan kepuasan pengguna dalam interaksi terhadap produk. Sementara UI berperan sebagai wajah utama aplikasi yang berinteraksi dengan pengguna.

Pada Perusahaan Umum Daerah (Perumda) Pasar Palembang Jaya mengelola 33 unit pasar tradisional yang tersebar di seluruh wilayah Kota Palembang. Pasar-pasar yang dikelola banyak berlokasi yang strategis dan mempunyai nilai investasi yang terus meningkat antara lain adalah pasar lelabang, pasar gubah, pasar padang selasa, pasar soak bato, pasar km 5, pasar sekip dan pasar kebon semai. Setiap unit pasar memiliki petugas yaitu

Koordinator Wilayah dengan tugas pemantauan dan pembuatan laporan tentang daftar harga sembako secara periodik. Penulis melakukan observasi dan wawancara kesalah satu unit pasar tradisional yaitu pasar lemabang, menurut petugas pasar lemabang Bapak Ihlas Sadeli, SE bagian Kasi. Administrasi data laporan harga sembako diinput secara manual di form daftar harga komoditas pangan dan sembako, kemudian didokumentasikan dalam bentuk foto untuk dikirim melalui aplikasi *chat* kepada staff Perumda Pasar Palembang Jaya, hasil data laporan harga sembako selanjutnya dianalisa dan dirangkum untuk mengetahui harga tertinggi dan harga terendah dari setiap unit menggunakan aplikasi excel. Dikarenakan setiap hari memerlukan komunikasi data berupa dokumentasi dapat membebani ruang penyimpanan data (*memori*) *handphone* dan data harga sembako perharinya diinput pada kertas selebaran dalam bentuk form daftar harga komoditas sembako dapat mengakibatkan terjadinya kehilangan data. Dari permasalahan diatas penulis tertarik untuk penanganan permasalahan yang ada di Perumda Pasar Palembang Jaya dengan mendesain aplikasi harga sembako berbasis web sebagai tampilan informasi harga sembako.

Menurut Elda (2021:hal 1) UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat memanfaatkan sarana digital maupun internet untuk melakukan perancangan suatu produk yang dapat dilihat dan digunakan secara baik serta meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan produk atau jasa. Jika sebelumnya dilakukan penyebaran informasi harga sembako dengan aplikasi *chat*

membebani penyimpanan data (*memori handphone*), namun dengan adanya aplikasi berbasis web dapat mengirim informasi data harga sembako secara online tanpa membebani *memori handphone*. Maka dari itu perlu dirancang aplikasi harga sembako berbasis web di Perumda Pasar Palembang Jaya. Sebelum melangkah ketahap perancangan aplikasi, diperlukan perancangan desain UI/UX terlebih dahulu agar aplikasi yang akan dibangun sesuai kebutuhan pengguna.

Perancangan *User Interface* dan *User Experience* yang baik dapat dilihat dari pengalaman pengguna berinteraksi dengan elemen antarmuka yang telah ada. Penggunaan *metode design thinking* akan berpengaruh terhadap perancangan desain *user interface* dan *user experience*. Metode *Design Thinking* memiliki serangkaian proses diantaranya, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Setiap proses dalam metode *design thinking* digunakan sebagai solusi pembuatan tampilan aplikasi berbasis web dan diharapkan dapat menghasilkan desain aplikasi harga sembako berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan metode *Design Thinking*, penulis juga dapat memperoleh pengukuran akan terhadap desain *prototype* yang telah dibuat. Serta apabila memperoleh hasil yang memuaskan dapat dijadikan pertimbangan bagi Perumda Pasar Palembang Jaya untuk mengevaluasi dan mengimplementasi desain aplikasi harga sembako berbasis *web* sebagai tampilan informasi harga sembako dengan inovasi baru jika nanti akan menggunakan aplikasi berbasis *web*.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI HARGA SEMBAKO PADA PERUMDA PASAR PALEMBANG JAYA BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”**.

### **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu bagaimana merancang desain ui/ux aplikasi harga sembako Perumda Pasar Palembang Jaya berbasis *web* dengan menggunakan metode *Design Thinking* ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada penelitian yang dilakukan, adalah :

- 1) Pembuatan *prototype* menggunakan Figma.
- 2) Populasi pada penelitian ini diambil dari pengguna yang merupakan karyawan Perumda Pasar Palembang Jaya dan Unit Pasar Palembang Jaya.
- 3) Data yang digunakan berupa sampel data komoditas sembako Unit Pasar Lemabang, Unit Pasar Sekip Ujung, Unit Pasar KM.5 dan data rekapitulasi harga sembako di Pasar Tradisional Palembang kota tanggal 17 oktober 2022 yaitu komoditas sembako, satuan, dan harga sembako.
- 4) Tahap *Testing Prototype* akan diuji menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang desain UI/UX aplikasi harga sembako berbasis web dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1. Manfaat bagi penulis**

Manfaat bagi Mahasiswa dari penelitian ini adalah:

- 1) Mendapatkan pengetahuan tentang dunia UI/UX.
- 2) Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang mahasiswa dapatkan selama belajar di kuliah dan di luar kuliah.

##### **1.5.2. Manfaat bagi akademik**

Manfaat bagi Akademik dari penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk menyusun dan melakukan penelitian proposal dan skripsi selanjutnya.

##### **1.5.3. Manfaat bagi instansi**

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi instansi bisa menggunakan hasil desain aplikasi berbasis web yang penulis buat untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan yang penulis buat dalam laporan penelitian ini, terdiri dari enam bab, sistematika menjelaskan secara singkat tentang isi yang akan dibahas. Sistematika penelitian yang penulis buat dapat dilihat sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

**BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Gambaran Umum Perusahaan berisi tentang profil perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, dan tugas wewenang perusahaan.

**BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan Pustaka berisi tentang landasan teori dan penelitian terdahulu sebagai pendukung penelitian.

**BAB IV METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian berisi tentang tempat penelitian, teknik pengumpulan data, jadwal penelitian.

**BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dan Pembahasan berisi tentang hasil yang telah diterapkan dan pembahasan tentang penelitian yang dilakukan dari bab sebelumnya.

**BAB VI PENUTUP**

Penutup berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil penelitian



## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1. Profil Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya**

Berdasarkan Peraturan Daerah ( PERDA) Kota Palembang Nomor 1 Tahun 2021 Tentang Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya ditetapkan tanggal 26 Januari 2021 sebagai berikut :

Menimbang :

- a) Bahwa Perusahaan Daerah Pasar Palembang Jaya Kota Palembang merupakan Badan Usaha Milik Daerah yang dibentuk untuk melakukan pengurusan, pengelolaan pasar dan fasilitas serta utilitas pasar dalam rangka pengembangan perekonomian serta menunjang anggaran Pemerintah Kota Palembang dan pertumbuhan ekonomi nasional;
- b) Bahwa dalam rangka menyesuaikan bentuk badan hukum, perluasan tugas pokok, pengembangan usaha dan guna mendukung kebijakan dan program Pemerintah Kota Palembang, maka Peraturan Daerah Kota Palembang Nomor 6 Tahun 2005 tentang Pembentukan Perusahaan Daerah Pasar Palembang Jaya perlu disesuaikan dengan perkembangan hukum dan kebutuhan masyarakat;
- c) Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Peraturan Daerah tentang Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya;

Mengingat :

- 1) Pasal 18 ayat (6) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- 2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 1959 Tentang Pembentukan Daerah Tingkat II dan Kotapraja di Sumatera Selatan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1959 Nomor 73, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 1821);
- 3) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 45, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5512);
- 4) Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah beberapa kali, terakhir dengan Undang-Undang Nomor 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5679);
- 5) Peraturan Pemerintah Nomor 54 Tahun 2017 tentang Badan Usaha Milik Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 305, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6173);
- 6) Peraturan Presiden Nomor 112 Tahun 2007 tentang Penataan dan Pembinaan Pasar Tradisional, Pusat Perbelanjaan dan Toko Modern; Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 37 Tahun 2018 tentang

Pengangkatan dan Pemberhentian Anggota Dewan Pengawas atau Anggota Komisaris dan Anggota Direksi Badan Usaha Milik Daerah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 700);

## **2.2. Ketentuan Umum Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya**

- 1) Kota adalah Kota Palembang.
- 2) Pemerintah Kota adalah Pemerintah Kota Palembang.
- 3) Walikota adalah Walikota Palembang.
- 4) Sekretaris Daerah adalah Sekretaris Daerah Kota Palembang.
- 5) Badan Usaha Milik Daerah yang selanjutnya disingkat BUMD adalah badan usaha yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki oleh Daerah.
- 6) Perusahaan Umum Daerah adalah Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya yang selanjutnya disebut Perumda Pasar.
- 7) Logo Perumda Pasar adalah suatu gambar yang terdiri dari atas huruf, kata dan/atau lambang yang singkat dan mudah diingat untuk menggambarkan visi dan misi perusahaan secara umum.
- 8) Kepala Daerah Yang Mewakili Pemerintah Daerah Dalam Kepemilikan Kekayaan Daerah Yang Dipisahkan Pada Perumda Pasar yang selanjutnya disingkat KPM adalah organ perusahaan umum Daerah yang memegang kekuasaan tertinggi dalam Perumda Pasar dan memegang segala kewenangan yang tidak diserahkan kepada Direksi atau Dewan Pengawas.
- 9) Dewan Pengawas adalah organ Perumda Pasar yang bertugas melakukan pengawasan dan memberikan nasihat kepada Direksi dalam menjalankan kegiatan pengurusan Perumda Pasar.

- 10) Direksi adalah organ Perumda Pasar yang bertanggung jawab atas pengurusan Perumda Pasar untuk kepentingan dan tujuan Perumda serta mewakili Perumda Pasar baik di dalam maupun di luar pengadilan sesuai dengan ketentuan anggaran dasar.
- 11) Kontrak Kinerja adalah dokumen yang merupakan kesepakatan antara pegawai dengan atasan langsung yang paling sedikit berisi pernyataan kesanggupan, sasaran kerja pegawai dan target yang harus dicapai dalam periode tertentu.
- 12) Pasar adalah lembaga ekonomi tempat bertemunya pembeli dan penjual, baik secara langsung maupun tidak langsung untuk melakukan transaksi Perdagangan.
- 13) Tempat Usaha adalah tempat jual beli barang dan/atau jasa dalam area pasar berupa petak, kios dan los yang disewakan kepada pedagang.
- 14) Pedagang adalah setiap Warga Negara Indonesia atau Badan Usaha yang berbentuk Badan Hukum atau Bukan Badan Hukum yang diberikan hak pemakaian tempat usaha atau hak sewa tempat usaha atau hak pinjam pakai tempat usaha oleh Perumda Pasar untuk memperdagangkan barang jasa.
- 15) Sarana Perpasaran adalah sarana berupa Pasar Rakyat, Pusat Perbelanjaan dan Toko Swalayan untuk mendukung pelayanan perpasaran kepada masyarakat.
- 16) Tata Kelola Perusahaan Yang Baik adalah sistem pengelolaan yang mengarahkan dan mengendalikan perusahaan agar menghasilkan

kemanfaatan ekonomi yang berkesinambungan dan keseimbangan hubungan antar pemangku kepentingan.

### **2.3. Visi, Misi Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya**

- 1) Visi Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya adalah menjadikan pasar tradisional yang nyaman, aman dan berkualitas sebagai sarana perekonomian daerah di kota Palembang.
- 2) Misi Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya adalah
  - a) Mempersiapkan sumber daya manusia yang professional, berakhlak dan bermoral sebagai salah satu factor penunjang manajemen moderan Perusahaan daerah pasar Palembang jaya.
  - b) Menyediakan sarana dan prasarana serta fasilitas pasar tradisional yang lengkap, berkualitas, nyaman, bersih, rapi, indah, sehat dan berwawasan luas.
  - c) Menyediakan kebutuhan barang dan jasa yang cukup, segar, murah dan berdaya saing.
  - d) Tersedianya aturan yang mantap untuk mendukung segenap aktivitas kegiatan perpasaran di kota Palembang.
  - e) Meningkatkan efisiensi dan produktivitas pasar tradisional dalam rangka menunjang pendapatan asli daerah (PAD).
  - f) Meningkatkan rasa nyaman dan aman baik pedagang, pembeli dan masyarakat.

#### **2.4. Tujuan didirikan Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya**

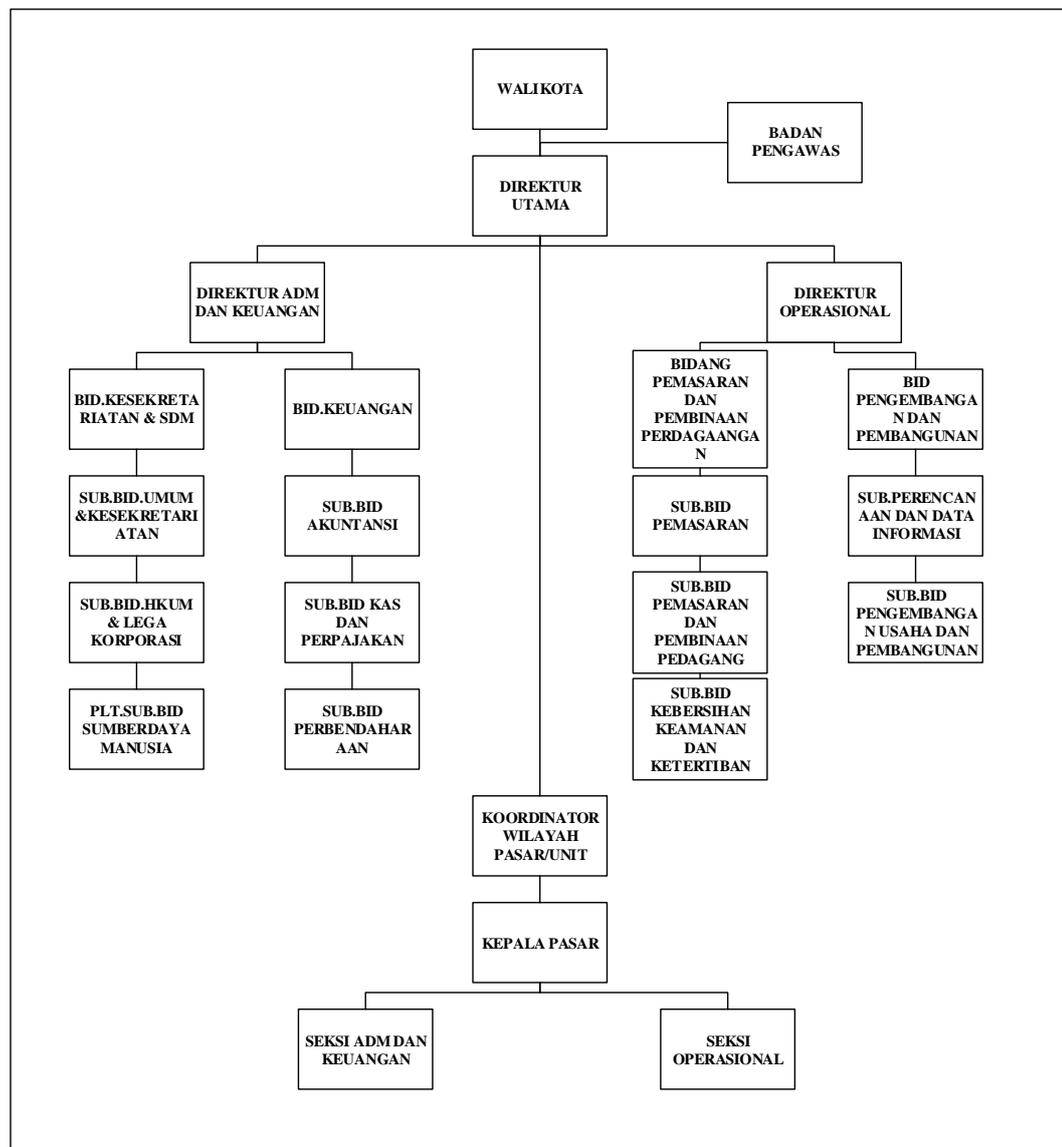
- 1) Menyediakan pelayanan kepada masyarakat sesuai dengan lingkup usahanya.
- 2) Turut serta dalam melaksanakan pembangunan Kota, menunjang kebijakan serta program Pemerintah Kota di bidang ekonomi dan perdagangan, serta membantu terciptanya ketahanan pangan dan perlindungan konsumen di Kota.
- 3) Membangun dan mengembangkan pasar dengan menerapkan prinsip-prinsip Tata Kelola Perusahaan Yang Baik.
- 4) Melakukan pembinaan dan pelatihan terhadap pedagang pasar.
- 5) memanfaatkan serta mendayagunakan sumber daya dan aset yang dimiliki guna meningkatkan likuiditas, aktivitas dan profitabilitas serta daya saing perusahaan.
- 6) Melaksanakan penataan dan pembinaan pedagang disekitar kawasan pasar.
- 7) Meningkatkan pendapatan asli daerah.
- 8) Mencari keuntungan dengan tetap melaksanakan fungsi pembinaan dan pelayanan pada masyarakat.

#### **2.5. Struktur Organisasi**

Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan perusahaan maka biasanya perusahaan memiliki jabatan atau posisi di dalam menjalankan pekerjaan sehari-hari. Jabatan atau posisi seseorang di dalam perusahaan itu disusun dan digambarkan dalam struktur organisasi yang telah ditetapkan dari pimpinan perusahaan.

Struktur perusahaan dapat diartikan sebagai susunan dan hubungan antara komponen, bagian, dan posisi dalam perusahaan. Struktur organisasi merupakan kerangka yang mencerminkan secara keseluruhan dari bagian-bagian usaha dan pembagian tugas di dalam perusahaan. Selain itu struktur organisasi memberikan gambaran mengenai pemisahan fungsi, tugas, dan tanggung jawab serta wewenang yang diberikan oleh pimpinan kepada bawahan. Struktur organisasi suatu perusahaan yang tersusun dengan baik dan jelas dapat mempengaruhi peningkatan efisien perusahaan karena mempunyai pengaruh langsung terhadap kelancaran kegiatan yang dilakukan oleh para anggotanya.

Perusahaan Umum Daerah Palembang Jaya juga terdapat struktur organisasi yang dipercaya dapat meningkatkan efisiensi perusahaan menjadi lebih baik. Struktur organisasi yang dimiliki oleh Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya dapat dilihat pada gambar 2.1.



**Gambar 2.1 Struktur Organisasi Perumda Pasar Palembang Jaya.**

## 2.6. Tugas Wewenang

Berikut ini adalah pembagian tugas dan wewenang berdasarkan struktur organisasi yang sudah ada :

### a) Badan Pengawas

Badan pengawas mempunyai tugas sebagai berikut :

- 1) Melakukan pengawasan terhadap seluruh kegiatan dan tugas Direksi.
- 2) Memberikan saran dan pendapat kepada walikota terhadap usulan pengangkatan dan pemberhentian direksi.
- 3) Memberikan saran dan pendapat kepada walikota terhadap kerja dan anggaran tahunan yang diajukan.
- 4) Memberikan saran dan pendapat kepada walikota terhadap perubahan status kekayaan perusahaan daerah pasar Palembang jaya.
- 5) Memberikan saran dan pendapat kepada walikota terhadap pinjaman ikatan hokum kepada pihak lain.
- 6) Memberikan saran dan pendapat kepada walikota terhadap laporan kegiatan triwulan dan laporan keuangan triwulan.

**1) Direktur Utama**

Mempunyai tugas memimpin, mengkoordinasi, mengendalikan dan melaksanakan program kerja, mengelola kekayaan perusahaan daerah pasar Palembang jaya serta menyampaikan laporan pelaksanaan rencana dan anggaran tahunan kepada walikota melalui badan pengawas.

**2) Direktur Adm dan Keuangan**

Direktur administrasi dan keuangan mempunyai tugas memimpin, mengkoordinasi dan mengendalikan kegiatan pelaksanaan kebijakan strategis dibidang administrasi umum, kepegawaian, ke rumah tanggaan, hokum, hubungan masyarakat dan pengelolaan keuangan serta kekayaan, perusahaan umum pasar Palembang jaya.

Direktur administrasi dan keuangan membawahi :

- a) Bidang Kesekretariatan & SDM
  - Sub. Bidang Umum & Kesekretariatan
  - Sub. Bidang Hukum & Lega Korporasi
  - PLT.Sub Bidang Sumberdaya Manusia
- b) Bidang Keuangan
  - Sub. Bidang Akuntansi
  - Sub. Bidang Kas dan Perpajakan
  - Sub. Bidang Perbendaharaan

### **3) Direktur Operasional**

Direktur operasional mempunyai tugas memimpin, mengkoordinasikan kegiatan-kegiatan dan mengendalikan kegiatan pelaksanaan kebijakan strategis dibidang pengelolaan dan pemanfaatan pasar serta pemberian fasilitas dalam rangka pengembangan potensi Perpasaran di daerah.

Direktur operasional membawahi :

- a) Bidang Pemasaran dan Pembinaan Perdagangan
  - Sub. Bidang Pemasaran
  - Sub. Bidang Pemasaran dan Pembinaan Pedagang
  - Sub. Bidang Kebersihan Keamanan dan Ketertiban
- b) Bidang Pengembangan dan Pembangunan
  - Sub. Perencanaan dan Data Informasi
  - Sub. Bidang Pengembangan Usaha dan Pembangunan

#### 4) Koordinator Wilayah Pasar/Unit

Koordinator wilayah merupakan unsur teknis operasional perusahaan daerah pasar Palembang jaya. Koordinator wilayah dipimpin oleh seorang kepala yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada direktur utama.

koordinator wilayah mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas perusahaan daerah pasar Palembang jaya, yang meliputi pengaturan dan pengawasan, ketertiban keamanan, kebersihan, dan keindahan pasar serta mengelola pengelolaan jasa pasar disatu atau beberapa wilayah kecamatan dalam satu daerah.

Koordinator Wilayah Unit/Pasar terdiri dari :

##### a) Kepala Pasar

Kepala Pasar mempunyai tugas memantau hasil pendapatan tariff jasa pasar, memantau kebersihan pasar, memantau ketertiban dan keamaan pasar, dan menempatkan pedagang sesuai dengan jenis pedagang.

Kepala pasar membawahi :

- Seksi ADM dan Keuangan
- Seksi Operasional

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1. Landasan Teori**

##### **3.1.1. UI UX**

Menurut Rafi (2021:hal 2) UI/UX adalah singkatan dari *User Interface* dan *User experience* yakni merupakan tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk mobile app dan website yang dapat meningkatkan suatu brand yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan.

- 1) *User Interface* (UI) adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, text entry fields, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna[5]. *User Interface* pada sebuah desain mengacu pada sistem dan interaksi antara pengguna dengan pengguna lain melalui perintah, menginput data dan menggunakan konten. Antarmuka pengguna (UI) sangat penting dalam sistem aplikasi, karena hampir semua operasi aplikasi menggunakan antarmuka pengguna. Interface yang buruk akan mempengaruhi produktivitas sebuah sistem.
- 2) *User Experience* (UX) adalah persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari suatu produk dan sistem yang melibatkan pengguna[8]. *User experience* dapat diketahui dari bagaimana pengalaman pengguna

dalam berinteraksi atau menggunakan produk digital. Pengalaman ini dilihat dari betapa mudahnya pengguna untuk mendapatkan apa yang diinginkan oleh pengguna pada produk.

### **3.1.2. Website**

Menurut Bekti (2015:35, dikutip dari Jurnal Teknosia, Khairil) menyimpulkan bahwa *Website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

### **3.1.3. Design Thinking**

Menurut (Kelley & Brown, 2018, dikutip dari Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi, Lazuardi) design thinking adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang sebagai pengguna, kemungkinan teknologi, serta persyaratan untuk kesuksesan bisnis. Pendekatan *design thinking* menggabungkan tiga elemen yaitu business (*viability*), *people* (*desirability*) dan *technology* (*feasibility*) sebagai bahan pertimbangan dalam menciptakan ide. *Design thinking* menggabungkan kemampuan teknologi yang sesuai dengan mempertimbangan keinginan pengguna sehingga mampu menjadi produk bisnis dan solusi efektif untuk

menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam metode *design thinking* memiliki 5 tahapan yaitu :

1) *Empathize*

Pada tahap ini dilakukan pendekatan terhadap customer/pengguna. Hal ini dapat dilakukan dengan bertemu langsung, melakukan wawancara, dan dapat bertindak seolah menjadi mereka. Hal ini dilakukan agar permasalahan pengguna yang ingin diselesaikan dapat berjalan dengan lancar.

2) *Define*

Informasi yang telah dikumpulkan pada tahap *Empathize*, dianalisis dan disintesis untuk menemukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahap ini akan membantu menyelesaikan masalah pengguna karena telah dilakukannya penetapan masalah.

3) *Ideate*

Tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan ide. Semua ide akan ditampung demi penyelesaian masalah yang telah ditetapkan pada tahap *Define*. Penting untuk mendapatkan ide sebanyak mungkin di awal fase ide. Langkah akhir pada tahap ini yaitu menyelidiki dan menguji ide-ide tadi untuk menemukan cara terbaik untuk memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang nantinya terjadi.

#### 4) *Prototype*

Menurut Darmawan dan Fauzi (2013:229), *prototype* adalah satu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide dari pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai. Proses pembuatan *prototype* ini disebut *prototyping*. Perlu dihasilkannya suatu produk nyata. Produk tersebut dapat diuji dalam tim sendiri, atau ke beberapa orang lain. Ketika ada masukan maka dilakukan perbaikan pada *prototype*, sehingga nantinya akan menghasilkan *prototype* yang benar-benar bagus.

#### 5) *Test*

Pada tahap ini, dilakukan pengujian dan evaluasi terhadap produk kepada masyarakat. Dari pengalaman pengguna dalam menggunakan produk uji coba, maka akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada.

### 3.1.4. *System Usability Scale (SUS)*

Menurut Brooke (2013, dari jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi Ika Aprilia H.N.) *System Usability Scale (SUS)* merupakan *kuesioner* yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna. SUS dikembangkan oleh John Brooke sejak 1986. Hingga saat ini, SUS banyak digunakan untuk mengukur *usability* dan menunjukkan beberapa keunggulan, antara lain: (1) SUS dapat digunakan dengan mudah, karena hasilnya berupa skor 0–100 (Brooke, 1996); (2) SUS sangat mudah

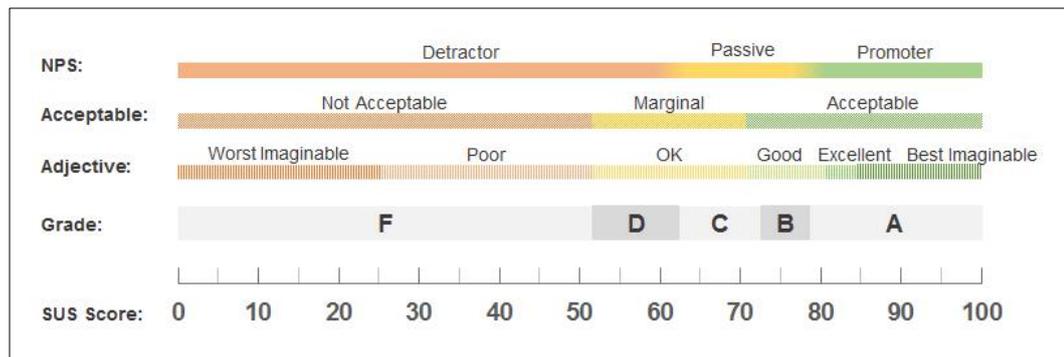
digunakan, tidak membutuhkan perhitungan yang rumit (Bangor et al.,2009); (3) SUS tersedia secara gratis, tidak membutuhkan biaya tambahan (Garcia,2013); dan (4) SUS terbukti valid dan reliable, walau dengan ukuran sampel yang kecil (Tullis and Stetson,2004; Brook,2013).

*Kuesioner* SUS menggunakan 5 poin skala Likert. Responden diminta untuk memberikan penilaian “Sangat tidak setuju”, “Tidak setuju”, ”Netral”, ”Setuju”, dan “Sangat setuju” atas 10 item pernyataan SUS sesuai dengan penilaian subyektifnya. Jika responden merasa tidak menemukan skala respon yang tepat, responden harus mengisi titik tengah skala pengujian (Brooke,1996).

Setiap item pernyataan memiliki skor kontribusi. Setiap skor kontribusi item akan berkisar antara 0 hingga 4. Untuk item 1,3,5,7, dan 9 skor kontribusinya adalah posisi skala dikurangi 1. Untuk item 2,4,6,8, dan 10, skor kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala. Kalikan jumlah skor kontribusi dngan 2.5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan system usability. Skor SUS berkisar dari 0 hingga 100. Berikut rumus perhitungan skor SUS:

$$\begin{aligned} \text{Skor SUS} = & ((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + (R5 \\ & - 1) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) + (R9 - 1) \\ & + (5 - R10)) * 2.5 \end{aligned}$$

Skor SUS keseluruhan diperoleh dari rata-rata skor SUS individual. Dapat dilihat pada gambar 3.1.



Sumber : Sauro Jeff, PHD. 2018

**Gambar 3.1. Skala Likert System Usability Scale**

Interpretasi dari skor SUS adalah jika nilai skor SUS > 68 maka dikatakan bahwa *usability* sistem yang dievaluasi di atas rata-rata (baik), sedangkan jika di bawah 68 maka *usability* sistem di bawah rata-rata (kurang baik).

### 3.2. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang digunakan sebagai referensi untuk penulisan skripsi yang akan dibuat. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian ini, dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Penelitian terdahulu

No	Judul	Penulis	Hasil
1	Implementasi Metode Pendekatan <i>Design Thinking</i> dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru	Intan Permata Sari, Anisa Hasna Kartina, Ajeng Mubdi Pratiwi, Fitri Oktariana, M Farhan Nasrulloh, Sahla Analia Zain. Program Studi Pendidikan Multimedia, Fakultas Kampus Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia. Jurnal Pendidikan Multimedia Vol. 2, No. 1 (2020), pp. 45-55. p-ISSN:2685-2489, e-ISSN:2685-2535.	Adapun hasil dari tahap uji coba aplikasi ini, yaitu adanya 5 dari 20 responden yang tidak tertarik dan masih merasakan kesulitan karena aplikasi yang belum sempurna dan belum sistematis dalam penggunaannya. Tetapi 1-responden merasakan tertarik dengan kemudahan informasi pada aplikasi, sedangkan 5 responden lainnya sangat tertarik dengan adanya aplikasi <i>Happy Class</i> .
2	Perancangan UI/UX Pada Aplikasi V&F Menggunakan Metode Design Thinking	San Gabriel Vanness Kenrick Erwi, Sinshevan Viswanatan Kravizt Erwi, Feriyanto Ferianyanto, Fernando Fernando, Yohanes Fransisco Mardi Chandra, Muhammad Rizky` Pribadi. Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa, Universitas Multi Data Palembang. Vol. 1 No 1	Dari hasil pengujian komponen antarmuka dapat disimpulkan bahwa semua komponen menu dan tombol yang ada pada aplikasi telah mengarah pada halaman yang tepat dan telah berjalan sesuai dengan fungsinya

No	Judul	Penulis	Hasil
		(2022): The 1 <sup>st</sup> MDP Student Conference 2022. ISBN:978-602-51717-7-2.	
3	Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking	Ahmad Khainur Nadhif, Dian Taufiq W, Muh. Fajar Hussein, Ina Sholihah Widiati. Program Studi Informatika STMIK Amikom Surakarta. Jurnal IT CIDA Vol. 7, No. 1 Juni 2021. ISSN: 2477-8133 e-ISSN: 2477-8125	Dapat mengetahui penerapan design thinking pada perancangan aplikasi penjualan dsain dan penerapan Aplikasi Custom Baju yang dapat meringankan dalam sebuah pemesanan Skala banyak.

## **BAB IV**

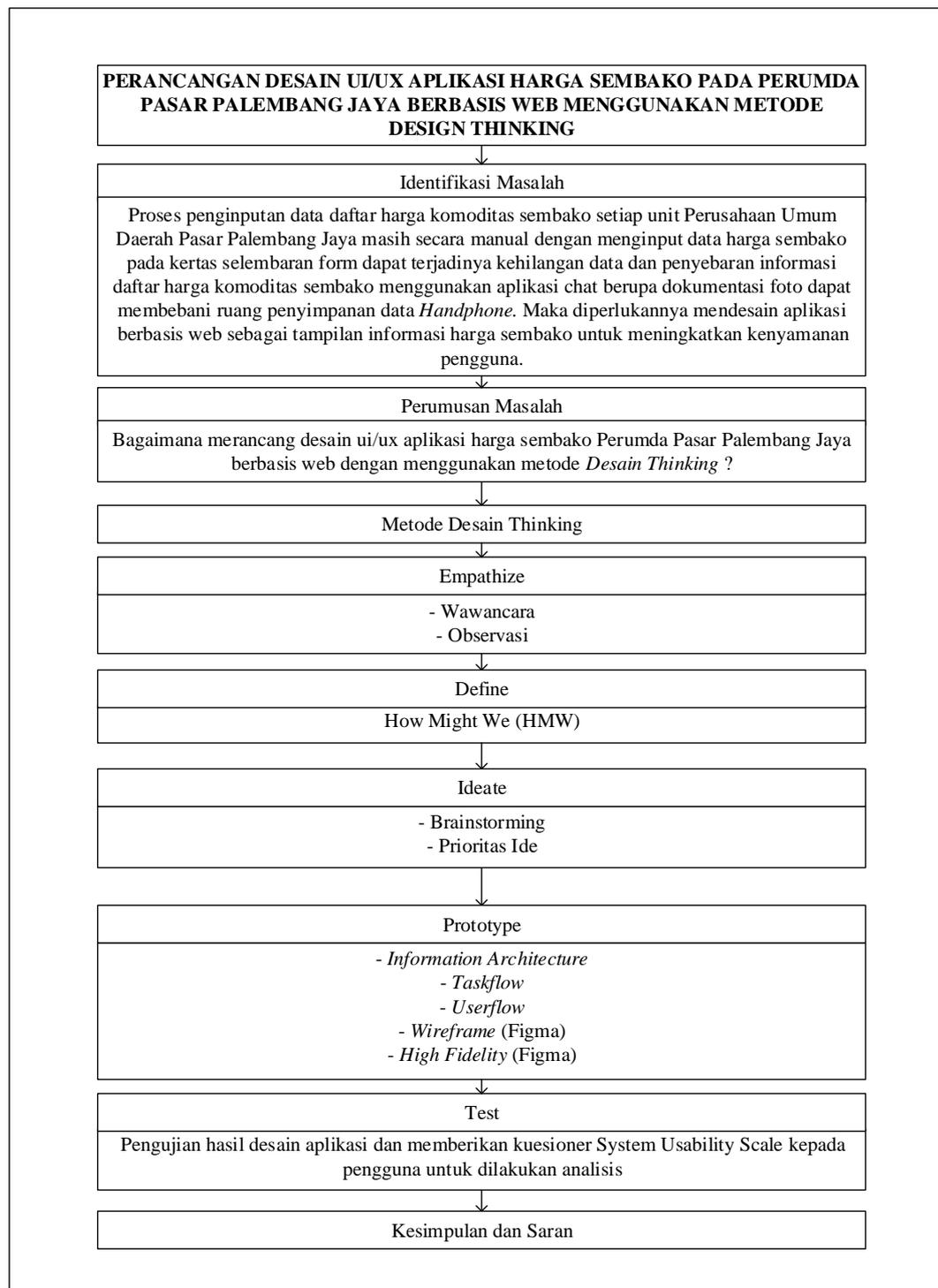
### **METODE PENELITIAN**

#### **4.1. Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan berada di Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya. Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No.64, Talang Semut, Kecamatan Bukit Kecil Kota Palembang. Lokasi Lantai II Pasar Bukit Kecil.

#### **4.2. Kerangka Kerja Penelitian**

Kerangka penelitian dalam penelitian Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Harga Sembako Perumda Pasar Palembang Jaya berbasis web menggunakan metode *design thinking* dapat dilihat pada gambar 4.1.



**Gambar 4.1. Kerangka Penelitian**

### **4.3. Metode Pengumpulan Data**

#### **4.3.1. Observasi**

Pada Teknik ini penulis melakukan observasi langsung di perumda Pasar Palembang Jaya dan unit pasar palembang untuk mengambil sampel permasalahan yang terjadi dilapangan.

#### **4.3.1. Wawancara**

Pada teknik ini penulis melakukan wawancara dengan Bapak Ikhlas Sadeli, SE staff bagian unit lemabang, Ibu Vivi Okta Sary staff bagian unit Sekip Ujung, Ibu Yessi Nagalu Putri, SH staff bagian Hukum Perumda, Bapak Rito Staff Perumda, Ibu Riska Cavorina staff bagian unit Km 5, Cindy P. Utami anggota staff bagian perumda, R. Muhammad Novian, SE. anggota staff unit Kebon Semai.

#### **4.3.2. Studi Pustaka**

Metode ini memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan dari berbagai sumber bacaan seperti buku, jurnal yang berkaitan dengan penelitian.

#### **4.3.3. Kuesioner**

*Kuesioner* akan disebarakan kepada Staff Perumda Pasar Palembang Jaya dan Staff Unit Pasar mengenai penilai desain aplikasi harga sembako berbasis web. Hasil *test* dari responden akan dihitung berdasarkan analisis.

#### **4.4. Jenis dan Sumber Data**

##### **4.4.1. Data Primer**

Menurut Umi Narimawati (2008:98 dari kutipan Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial, Nuning) Data primer adalah “data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file-file. Data ini harus dicari melalui dari narasumber atau dalam istilah teknisnya responden. Dilaksanakan wawancara secara langsung dengan Bapak Ihlas Sadeli, SE., Ibu Yessi Nagalu Putri, SH, Bapak Rito, Ibu Vivi Okta Sary, Ibu Riska Cavorina, KMS. H. Panji, SE, Ibu Yuniarti, Bapak R. Muhammad Novian, SE.

##### **4.4.2. Data Sekunder**

Menurut Sugiyono (2008:402 dari kutipan Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial, Nuning) Data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data”. Contohnya seperti dari orang lain atau dokumen dokumen. Data sekunder bersifat data yang mendukung keperluan data primer. Dalam penelitian ini data sekunder diambil dari referensi skripsi, jurnal, dan internet yang berkaitan dengan judul penelitian Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Harga Sembako Pada Perumda Pasar Palembang Jaya berbasis *web* menggunakan metode *design thinking*.

#### 4.5. Jadwal Penelitian

No	Uraian kegiatan	Tahun 2022																			
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan data																				
2	Metode <i>Design Thinking</i>																				
3	<i>Empathize</i>																				
	a. Wawancara																				
	b. Observasi																				
4	<i>Define</i>																				
	a. <i>How Might We</i>																				
5	<i>Ideate</i>																				
	a. <i>Brainstorm</i>																				
	b. Prioritas Ide																				
6	<i>Prototype</i>																				
	a. <i>User Flow</i>																				
	b. <i>Wireframe</i>																				
	c. <i>High Fidelity (Figma)</i>																				
7	<i>Test</i>																				
	a. <i>Kuesioner SUS</i>																				

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1. Metode *Design Thinking***

Metode *Design Thinking* dimulai dari melakukan wawancara dan observasi ke lokasi pengguna untuk berempati atau seolah-olah seperti pengguna, bertujuan untuk mengumpulkan permasalahan dan kebutuhan pengguna (*define*), kemudian berlanjut menentukan ide solusi (*ideate*), setelah menentukan ide barulah perancangan *prototype* yang mana *prototype* merupakan tampilan awal produk untuk diuji coba kepada pengguna. Setelah *prototype* jadi, kemudian diuji coba kepada pengguna untuk mengetahui apakah hasil produk sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau belum. Berikut pembahasan tentang tahapan pada metode *design thinking* :

##### **5.1.1. *Empathiz***

Pada tahap *Empathize* dilakukan pendekatan terhadap pengguna untuk mendapatkan informasi permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara secara mendalam (*In-Dept Interview*) dengan Perumda Pasar Palembang Jaya dan Unit Pasar Palembang.

Pada tahapan ini penulis telah melakukan wawancara dengan Bapak Rito Perumda, Ibu Yessi Nagalu Putri, SH. Anggota Bidang Hukum Perumda, Bapak Ikhlah Sadeli, SE. Anggota Staff bidang Kasi Administrasi Unit Lemabang, beberapa staff anggota perumda pasar dan

staff anggota unit pasar. Berikut apa saja yang didapatkan dari hasil wawancara dan observasi :

- a) Pengguna Unit ingin adanya fitur Aktifitas pada pasar agar dapat mendokumentasikan aktifitas di pasar.
- b) Pengguna Unit ingin adanya fitur laporan harga sembako pada perumda agar tidak perlu lagi melakukan pengiriman data laporan harga sembako kepada perumda.
- c) Pengguna Perumda ingin adanya fitur Laporan Sembako pada setiap unit agar tidak perlu menerima dokumentasi gambar laporan harian sembako dari tiap unit.
- d) Pengguna Perumda ingin adanya fitur grafik chart agar dapat mengetahui grafik harga tertinggi dan terendah sembako.
- e) Pengguna Perumda ingin adanya fitur tambah Komoditas agar tidak perlu chat pribadi lagi pada setiap unit untuk informasi penambahan komoditas baru.
- f) Pengguna Perumda ingin adanya fitur laporan rekapitulasi agar dapat melihat data rekap harga sembako, tetapi yang ditampilkan hanya unit pasar besar saja.
- g) Pengguna Perumda ingin adanya Fitur Pengguna Unit agar yang dapat mengakses data harga sembako hanya sebagian staff unit tertentu saja.

### **5.1.2. Define**

Pada tahap *Define* seluruh data yang dikumpulkan pada pengolahan data dan hasil pengumpulan tanggapan pengguna dari tahapan *empathize*

dikelompokkan berdasarkan kebutuhan dan permasalahan pengguna dari hasil tahapan *empathize*. Pada tahapan ini penulis menggunakan metode *How-Might We* (HMW) yaitu proses brainstorming untuk mencari pain points dan membingkai ulang pertanyaan menjadi jawaban agar dapat menentukan langkah-langkah pembuatan desain aplikasi harga sembako. Berikut tabel *How Might We* dapat dilihat pada tabel 5.1.

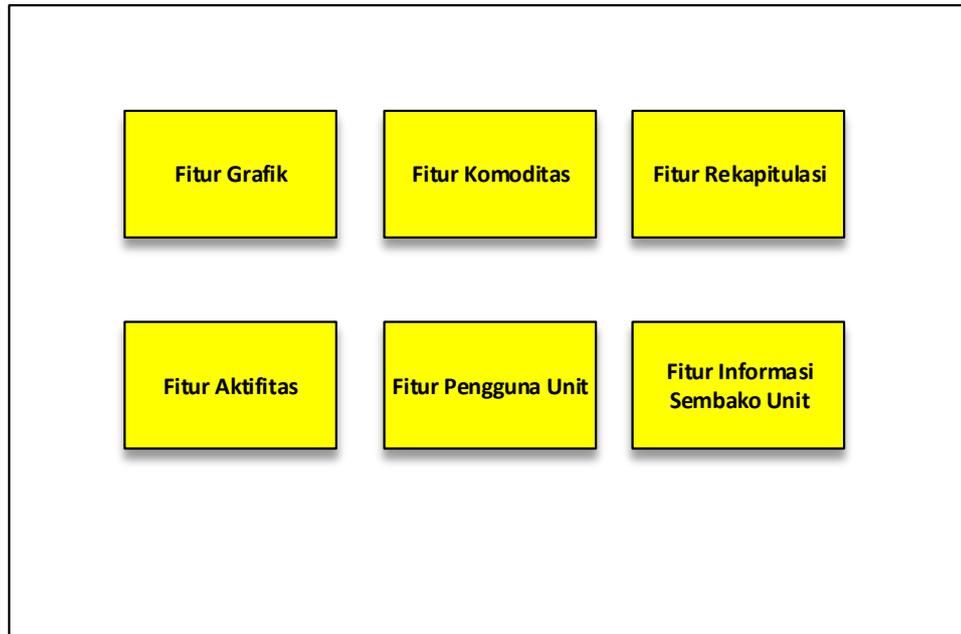
**Tabel 5.1. Tabel *How Might We***

<i>How</i>	<i>Might</i>
Bagaimana Pengguna Unit mendokumentasikan aktifitas pasar ?	Membuat Fitur Aktifitas
Bagaimana Pengguna Unit melihat laporan harga sembako ?	Membuat Fitur Laporan Harga Sembako
Bagaimana Pengguna Perumda melihat informasi harga sembako tiap unit ?	Membuat Fitur Laporan Harga Sembako Unit
Bagaimana Pengguna Perumda melihat grafik harga tertinggi dan terendah sembako?	Membuat Fitur grafik chart
Bagaimana Pengguna Perumda menambahkan informasi komoditas baru ?	Membuat Fitur Tambah Komoditas

<i>How</i>	<i>Might</i>
Bagaimana Perumda melihat rekap harga sembako?	Membuat Fitur rekapitulasi harga sembako
Bagaimana Perumda menambahkan pengguna pada unit ?	Membuat Fitur Pengguna Unit

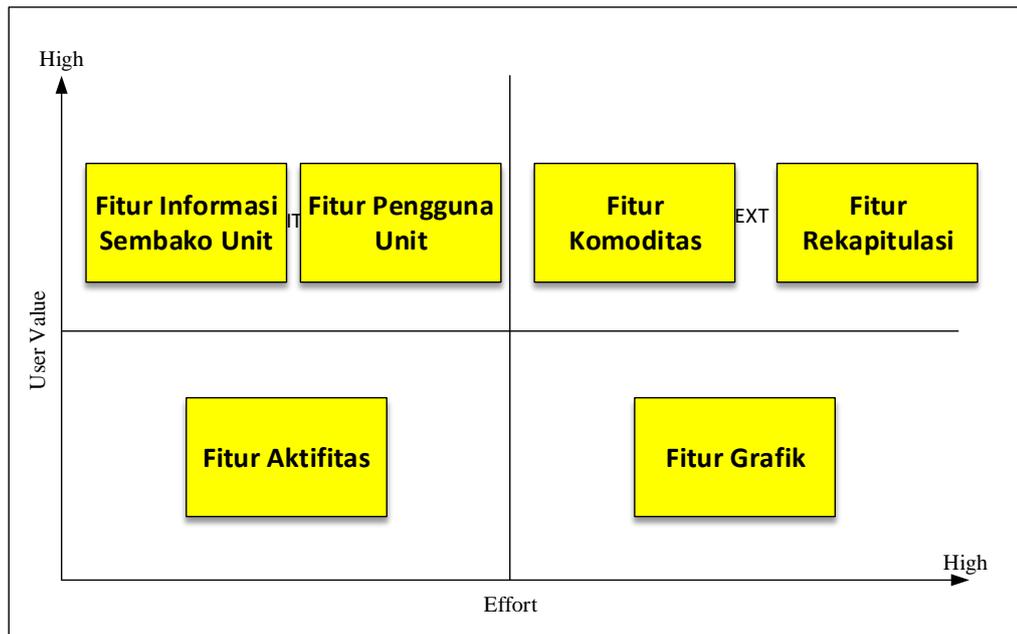
### 5.1.3. Ideate

Pada tahap *ideate* penulis melakukan metode *brainstorming* untuk menentukan ide-ide perancangan desain aplikasi harga sembako perumda pasar Palembang jaya. Ide-ide yang keluar secara spontan tersebut digunakan untuk menyelesaikan permasalahan. Setelah menentukan *brainstorming* ide penulis menentukan prioritas ide sebagai penentu dalam merancang desain aplikasi harga sembako karena berdampak besar terhadap pengguna dalam pengembangan desain aplikasi. Berikut hasil *brainstorming* dapat dilihat pada gambar 5.1.



**Gambar 5.1. Brainstorming Ide**

Setelah menentukan *brainstorming* ide, penulis mengelompokkan hasil *brainstorming* menjadi kelompok ide-ide prioritas untuk merancang desain aplikasi harga sembako karena berdampak besar terhadap pengguna dalam pengembangan desain aplikasi. Ide yang berada pada bagian *High* merupakan ide yang paling prioritas dalam pengerjaan, lantaran memiliki dampak besar pada pengguna. Sedangkan pada bagian kiri bawah merupakan ide yang kurang menjadi prioritas tetapi memiliki efek pada pengguna. Berikut hasil dari prioritas ide dapat dilihat pada gambar 5.2.

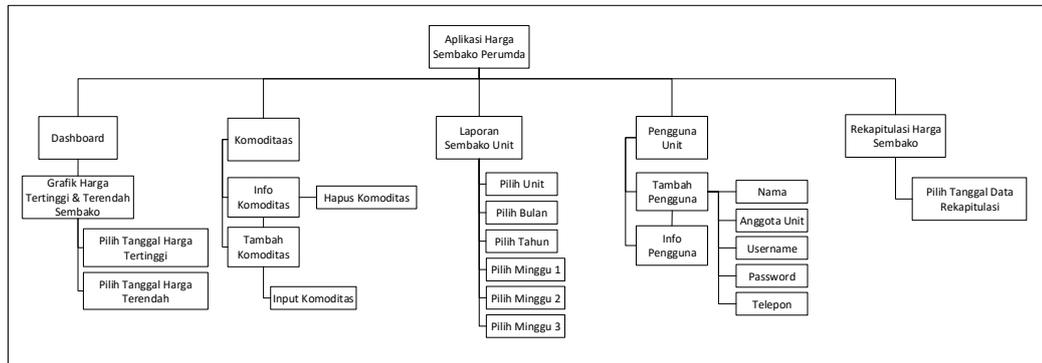


**Gambar 5.2. Prioritas Ide**

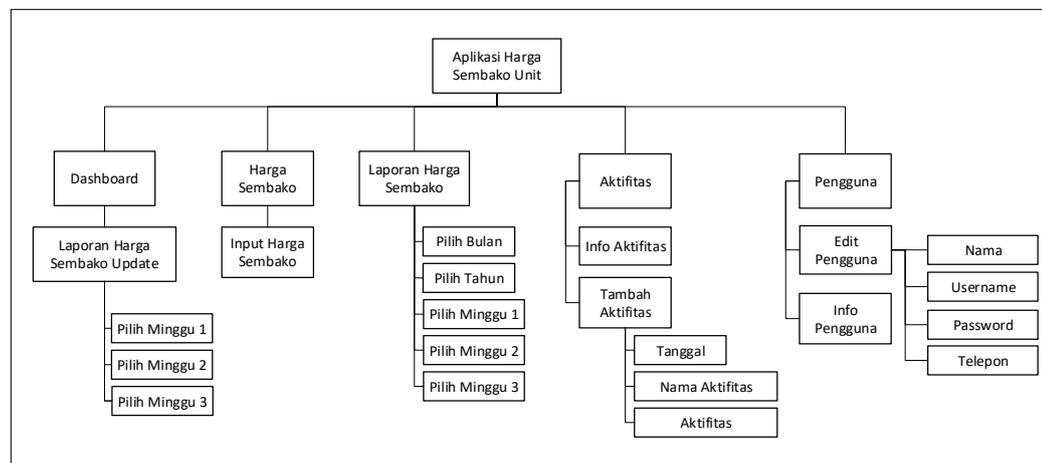
#### **5.1.4. Prototype**

Pada tahap selanjutnya, penulis setelah menentukan prioritas ide kemudian membuat *Information architecture*. *Information architecture* adalah struktur informasi dari sebuah website atau mobile apps.

*Information architecture* biasa disebut struktur menu dari sebuah website agar mempermudah pengguna dalam menavigasikan menu. Pada perancangan desain aplikasi harga sembako ini terdapat dua pengguna yaitu perumda dan unit. Berikut struktur menu dari desain aplikasi perumda dapat dilihat pada gambar 5.3. sedangkan untuk struktur menu desain aplikasi unit dapat dilihat pada gambar 5.4

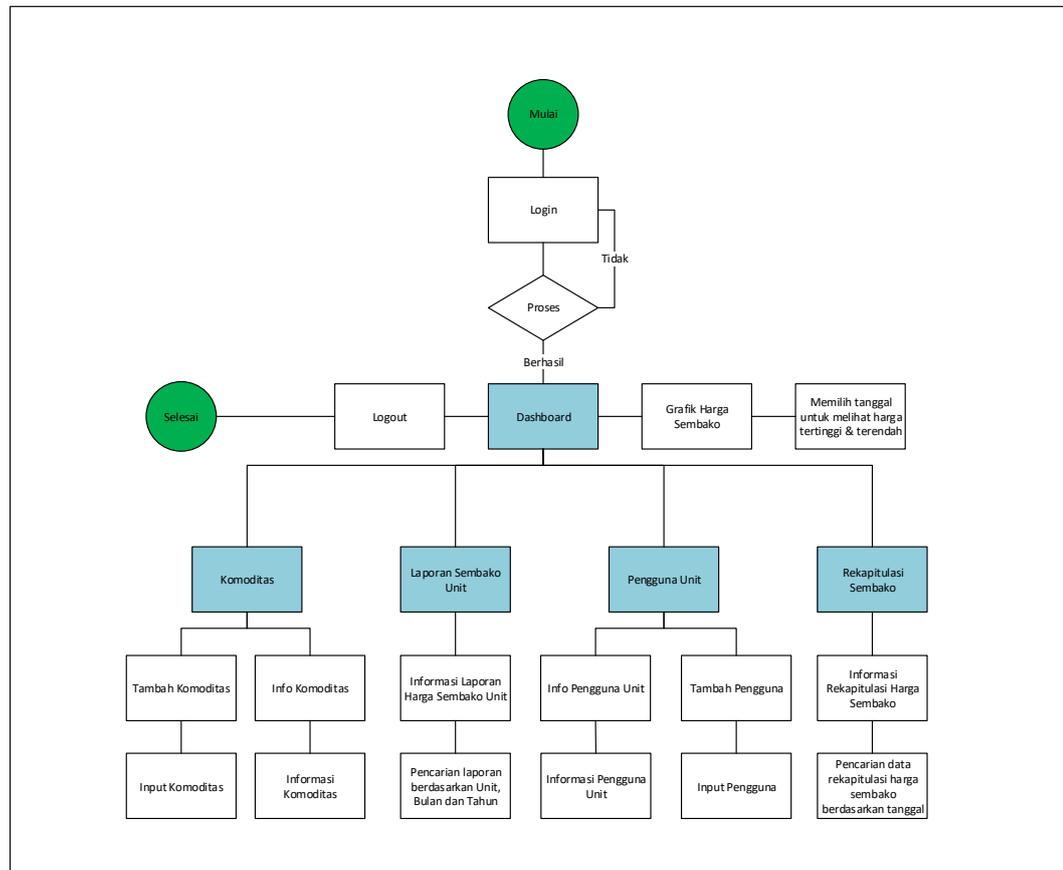


**Gambar 5.3. Information architecture Perumda**

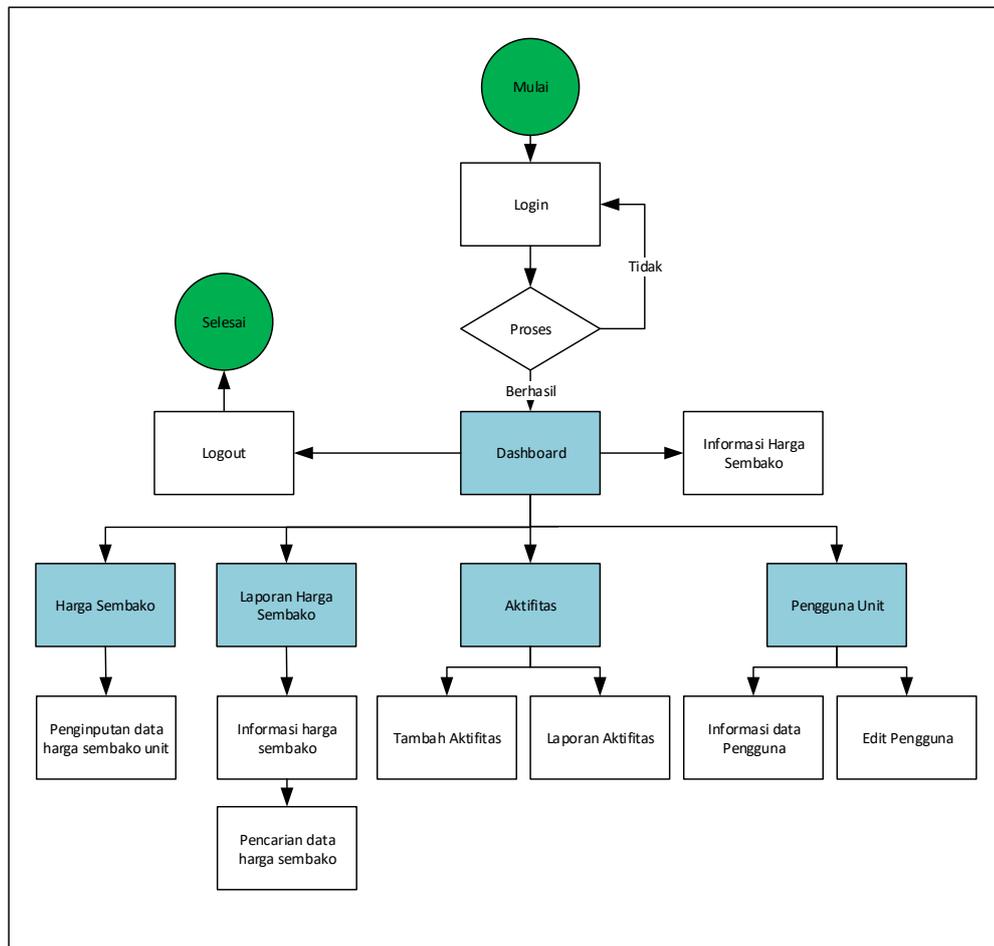


**Gambar 5.4. Information architecture Unit**

Tahap selanjutnya yaitu *Taskflow*. *Taskflow* sendiri berguna untuk menunjukkan alur proses pengguna dalam mengoperasikan desain aplikasi yang dirancang. Berikut *Taskflow* perumda dapat dilihat pada gambar 5.5. sementara *Taskflow* unit dapat dilihat pada gambar 5.6.



**Gambar 5.5. TaskFlow Perumda**



**Gambar 5.6. TaskFlow Unit**

Setelah membuat *Taskflow*, kemudian penulis membuat *userflow* untuk menjelaskan alur dari proses atau aktifitas dari calon pengguna dalam mengoperasikan desain aplikasi yang dirancang. *Userflow* desain aplikasi ini terdiri dari *Userflow* Perumda dan *Userflow* Unit. Berikut *Userflow* perumda dapat dilihat pada gambar 5.7.



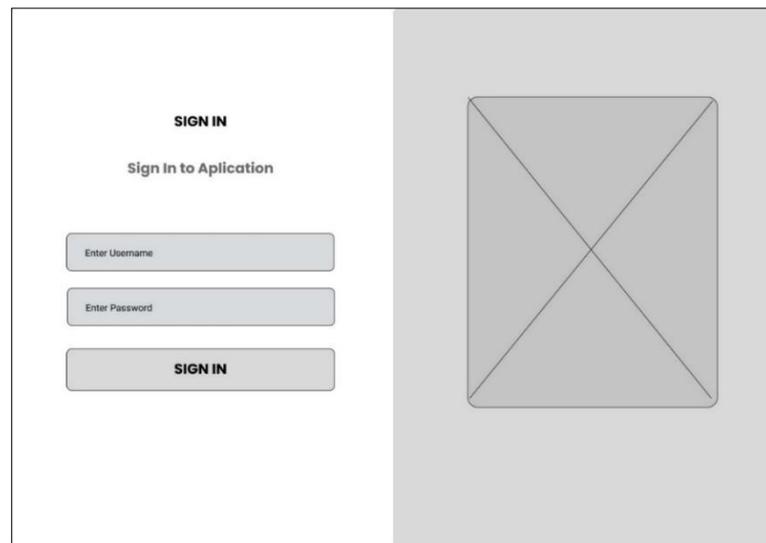


halaman dashboard. Pada halaman dashboard, pengguna unit akan melihat laporan harga sembako unit. Pengguna unit juga ketika berada di dashboard dapat memilih beberapa menu yaitu menu harga sembako, menu laporan harga sembako, menu aktifitas, menu pengguna, dan *logout*.

Setelah membuat *userflow*, barulah dilakukan perancangan sketsa kasar (*wireframe*). Desain sketsa kasar (*wireframe*) merupakan gambaran awal sebelum merealisasikan hasil desain ke bentuk *high-fidelity prototype*. Pada perancangan desain sketsa kasar (*wireframe*), penulis menggunakan aplikasi figma. Berikut hasil dari rancangan sketsa kasar (*wireframe*) yang telah penulis buat.

#### 1) *Wireframe* Desain Halaman Login

*Wireframe* desain Halaman login merupakan *wireframe* desain awal yang digunakan untuk pengguna administrasi perumda dan unit mengakses aplikasi harga sembako. Sebelum mengakses aplikasi, pengguna terlebih dahulu menginput data *username* dan *password*, kemudian menekan tombol *sign in* untuk masuk ke aplikasi. Berikut *Wireframe* Desain Halaman *Login* dapat dilihat pada gambar 5.9.



**Gambar 5.9. Wireframe Desain Login**

## 2) Wireframe Desain Halaman Dashboard Unit

*Wireframe* desain halaman *dashboard* unit merupakan desain dashboard tampilan awal masuk untuk pengguna unit. Halaman dashboard unit berisikan tentang informasi Tahun Laporan, Bulan Laporan, Aktifitas, laporan harga sembako perminggu unit, komoditas, satuan dan harga. Kemudian terdapat menu harga sembako, laporan harga sembako, aktifitas, pengguna dan *logout*. Berikut *Wireframe* Halaman Dashboard unit dapat dilihat pada gambar 5.10.

Unit Lemabang Ilash Sadeli

Tahun Laporan 2023 Bulan Laporan Februari Aktifitas 1

Laporan Harga Sembako Februari 2023 Unit Lemabang

Minggu 1 Minggu 2 Minggu 3 Minggu 4

No	Komoditas	Satuan	1	2	3	4	5	6	7
1	Beras Premium	Kg	Rp. 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
2	Beras Medium	Kg	Rp. 11.000	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
3	Beras Curah	Kg	Rp. 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
4	Gula Curah	Kg	Rp. 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
5	Gula Kemasan	Kg	Rp. 15.000	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
6	Minyak Curah	Liter	Rp. 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
7	Minyak Kemasan	Liter	Rp. 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
8	Daging Sapi	Kg	Rp. 140.000	Rp 140.000	Rp 140.000	Rp 140.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
9	Daging Kambing	Kg	Rp. 150.000	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0

**Gambar 5.10. Wireframe Desain Halaman Dashboard Unit**

### 3) Wireframe Desain Halaman Harga Sembako

*Wireframe* desain halaman harga sembako merupakan desain untuk penginputan data harga sembako pada unit pasar untuk perhari mengikuti tanggal yang sedang berjalan. Berikut *Wireframe* Halaman Harga Sembako dapat dilihat pada gambar 5.11.

No.	Komoditas	Satuan	Tanggal 4 Februari 2023
1	Beras Premium	kg	Rp.
2	Beras Medium	kg	Rp.
3	Beras Curah	kg	Rp.
4	Gula Curah	kg	Rp.
5	Gula Kemasan	kg	Rp.
6	Minyak Curah	Liter	Rp.
7	Minyak Kemasan	Liter	Rp.
8	Daging Sapi	kg	Rp.
9	Daging Kambing	kg	Rp.

**Gambar 5.11. Wireframe Desain Halaman Harga Sembako Unit**

#### 4) Wireframe Desain Halaman Laporan Harga Sembako

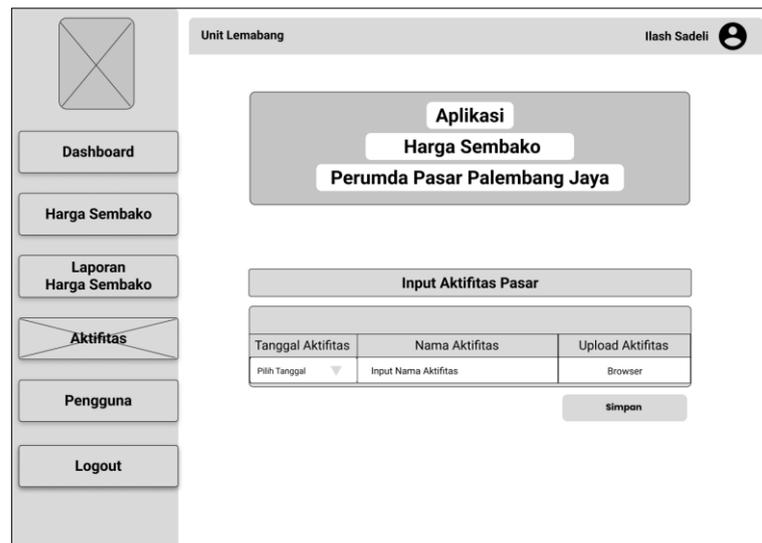
*Wireframe* desain halaman laporan harga sembako merupakan halaman untuk menampilkan informasi harga sembako yang sudah diinput atau ditambahkan oleh pengguna unit pasar. Pada halaman desain laporan harga sembako terdapat menu *action list* untuk melihat data harga sembako berdasarkan bulan dan tahun. Berikut *Wireframe* Halaman Laporan Harga Sembako dapat dilihat pada gambar 5.12.

No	Komoditas	Satuan	1	2	3	4	5	6	7
1	Beras Premium	Kg	Rp. 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
2	Beras Medium	Kg	Rp. 11.000	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
3	Beras Curah	Kg	Rp. 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
4	Gula Curah	Kg	Rp. 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
5	Gula Kemasan	Kg	Rp. 15.000	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
6	Minyak Curah	Liter	Rp. 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
7	Minyak Kemasan	Liter	Rp. 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
8	Daging Sapi	Kg	Rp. 140.000	Rp 140.000	Rp 140.000	Rp 140.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
9	Daging Kambing	Kg	Rp. 150.000	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0

**Gambar 5.12. Wireframe Desain Halaman Laporan Harga Sembako Unit**

### 5) Wireframe Desain Halaman Aktifitas

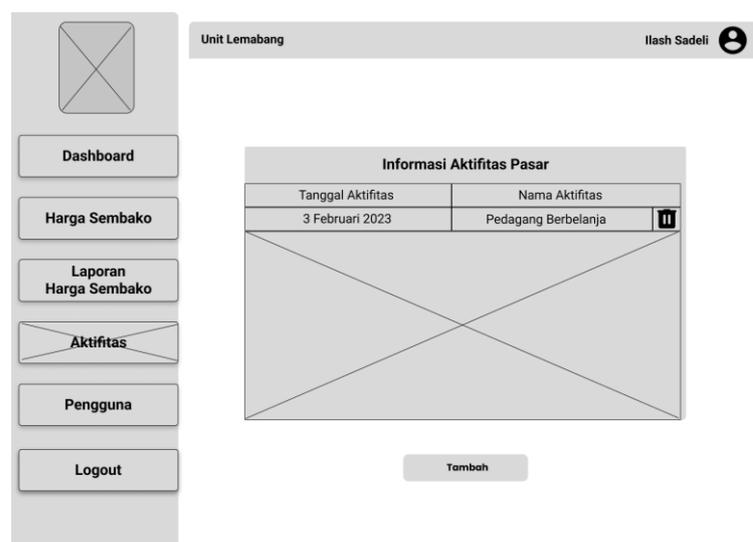
*Wireframe* desain halaman aktifitas merupakan halaman untuk *meninput* data aktifitas pasar dengan memilih tanggal aktifitas dan mengupload gambar. Berikut *wireframe* desain halaman aktifitas dapat dilihat pada gambar 5.13.



**Gambar 5.13. Wireframe Desain Halaman Aktifitas Unit**

6) *Wireframe* Desain Halaman Info Aktifitas

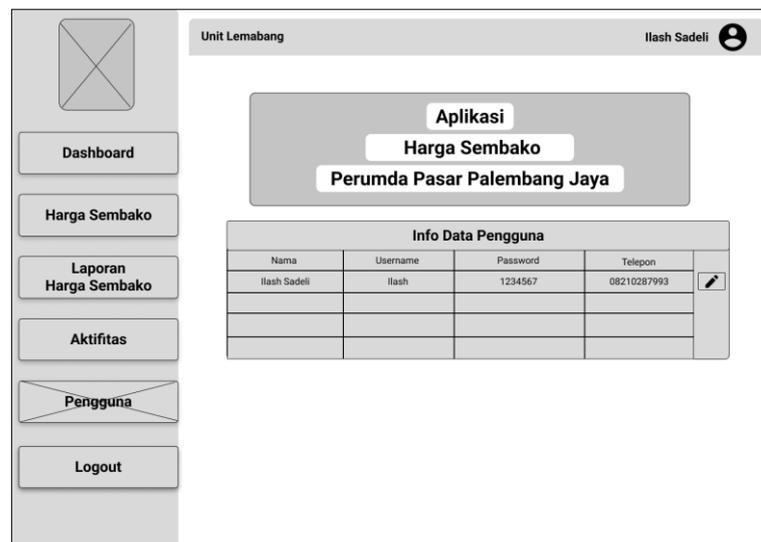
*Wireframe* desain halaman info aktifitas merupakan informasi untuk menampilkan data aktifitas yang sudah diinput oleh pengguna unit pasar. Menu halaman info aktifitas merupakan sub menu dari halaman aktifitas. Berikut *wireframe* desain halaman info aktifitas dapat dilihat pada gambar 5.14.



**Gambar 5.14. Wireframe Desain Halaman Info Aktifitas Unit**

### 7) *Wireframe* Desain Halaman Pengguna

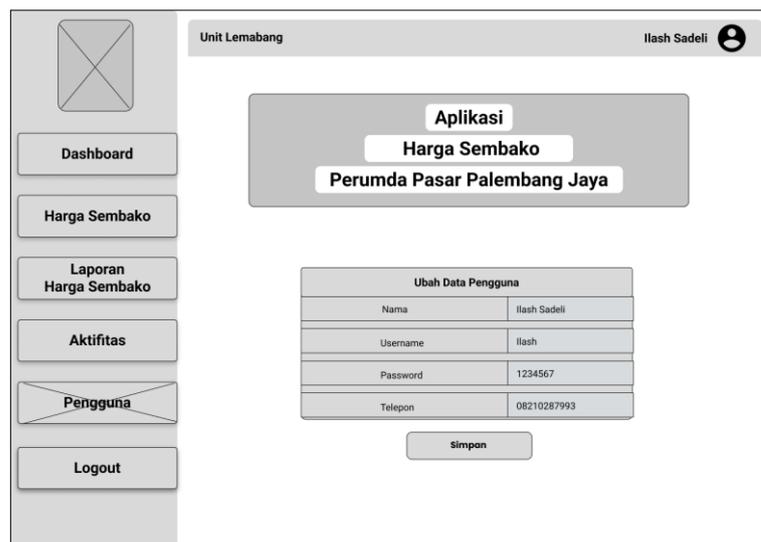
Wireframe desain halaman pengguna merupakan informasi untuk menampilkan data pengguna unit pasar. Data yang ditampilkan yaitu nama, username, password, telepon dan fitur edit data pengguna. Berikut *wireframe* desain halaman pengguna dapat dilihat pada gambar 5.15.



**Gambar 5.15. *Wireframe* Desain Halaman Pengguna**

### 8) *Wireframe* Desain Halaman *edit* Pengguna

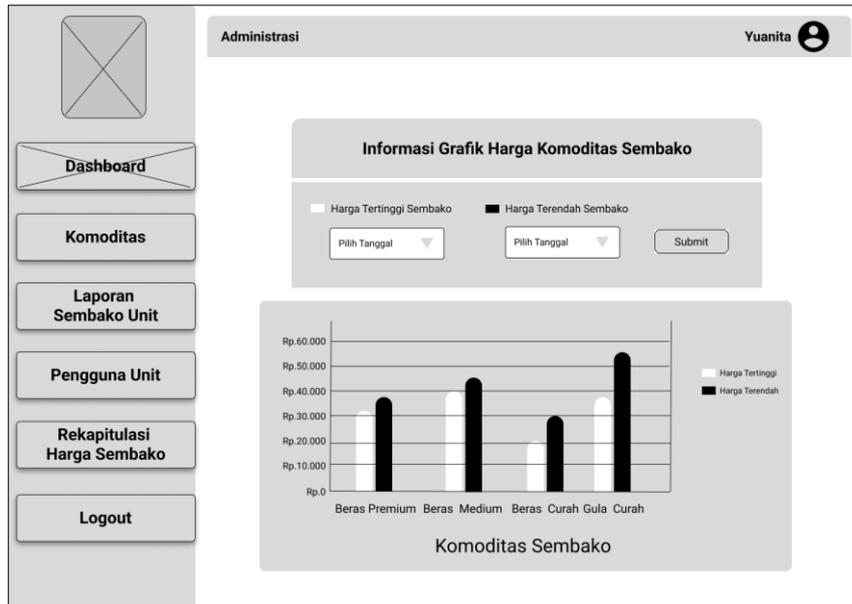
Wireframe desain halaman *edit* pengguna merupakan tampilan untuk mengubah data pengguna unit yaitu nama, username, password dan telepon. Berikut *wireframe* desain halaman ubah data pengguna unit dapat dilihat pada gambar 5.16.



**Gambar 5.16. Wireframe Desain Halaman *Edit Pengguna***

#### 9) *Wireframe* Desain Dashboard Perumda

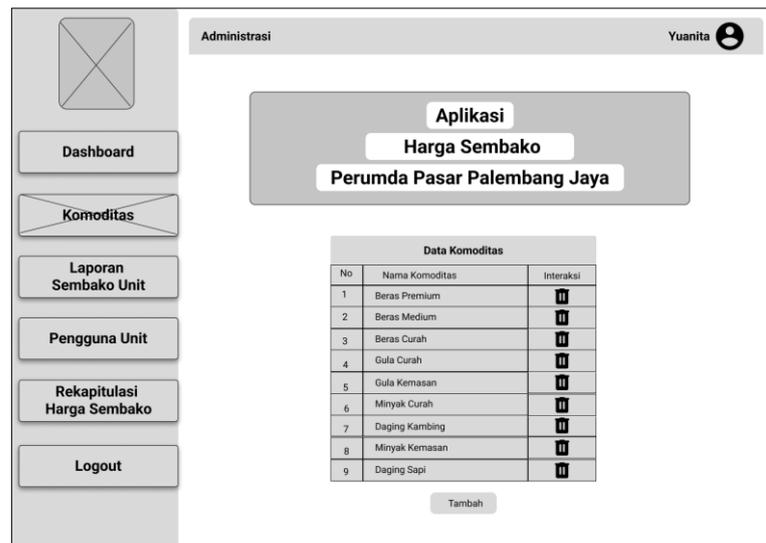
*Wireframe* desain dashboard perumda merupakan desain tampilan awal untuk pengguna admin perumda. Halaman desain dashboard perumda berisikan tentang grafik harga tertinggi dan terendah sembako untuk data komoditas sembako beras premium, beras medium, beras curah dan gula curah. Pada halaman dashboard perumda terdapat fitur tambahan yaitu untuk mencari data harga sembako tertinggi dan terendah sesuai tanggal yang diinginkan pengguna. Berikut *wireframe* desain halaman dashboard perumda dapat dilihat pada gambar 5.17.



**Gambar 5.17. Wireframe Desain Halaman Dashboard Perumda**

#### 10) Wireframe Desain Halaman Komoditas

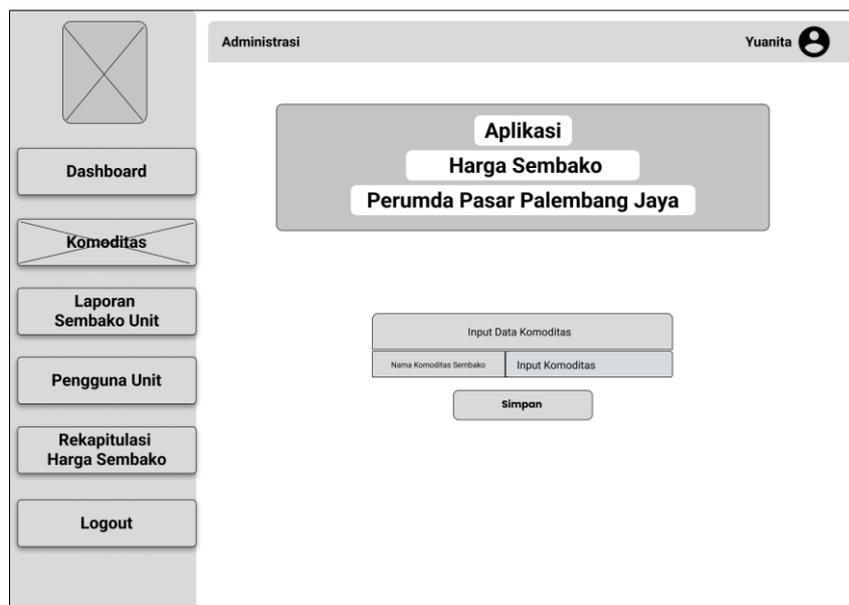
*Wireframe* desain halaman komoditas merupakan tampilan untuk menampilkan data informasi komoditas yaitu no, nama komoditas, fitur delete, fitur tambah dan menu tambahan yaitu tambah komoditas dan info komoditas. Berikut *wireframe* desain halaman komoditas dapat dilihat pada gambar 5.18.



**Gambar 5.18. Wireframe Desain Halaman Komoditas**

#### 11) Wireframe Desain Halaman Tambah Komoditas

*Wireframe* desain halaman tambah komoditas merupakan tampilan untuk menambahkan data komoditas baru pada unit yaitu nama komoditas sembako. Berikut *wireframe* desain halaman tambah komoditas dapat dilihat pada gambar 5.19.



**Gambar 5.19. Wireframe Desain Halaman Tambah Komoditas**

## 12) Wireframe Desain Halaman Laporan Sembako Unit

*Wireframe* desain halaman laporan sembako unit merupakan tampilan untuk menampilkan informasi laporan harga sembako dan terdapat juga menu pilih unit yang ingin dilihat, pilih tahun yang ingin dilihat, pilih bulan yang ingin dilihat dan melihat minggu 1, minggu 2, minggu 3, minggu 4, minggu 5. Berikut *wireframe* Desain Halaman Laporan Sembako Unit dapat dilihat pada gambar 5.20.

No	Komoditas	Satuan	1	2	3	4	5	6	7
1	Beras Premium	Kg	Rp. 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
2	Beras Medium	Kg	Rp. 11.000	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
3	Beras Curah	Kg	Rp. 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
4	Gula Curah	Kg	Rp. 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
5	Gula Kemasan	Kg	Rp. 15.000	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
6	Minyak Curah	Liter	Rp. 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
7	Minyak Kemasan	Liter	Rp. 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
8	Daging Sapi	Kg	Rp. 140.000	Rp 140.000	Rp 140.000	Rp 140.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
9	Daging Kambing	Kg	Rp. 150.000	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0

**Gambar 5.20. Wireframe Desain Halaman Laporan Sembako Unit**

## 13) Wireframe Desain Halaman Tambah Pengguna

*Wireframe* desain halaman tambah pengguna merupakan tampilan untuk menambahkan pengguna pada unit. Data yang diinput yaitu data nama, anggota unit, username, password, telepon dan ada menu. Berikut *wireframe* desain halaman pengguna unit dapat dilihat pada gambar 5.21.

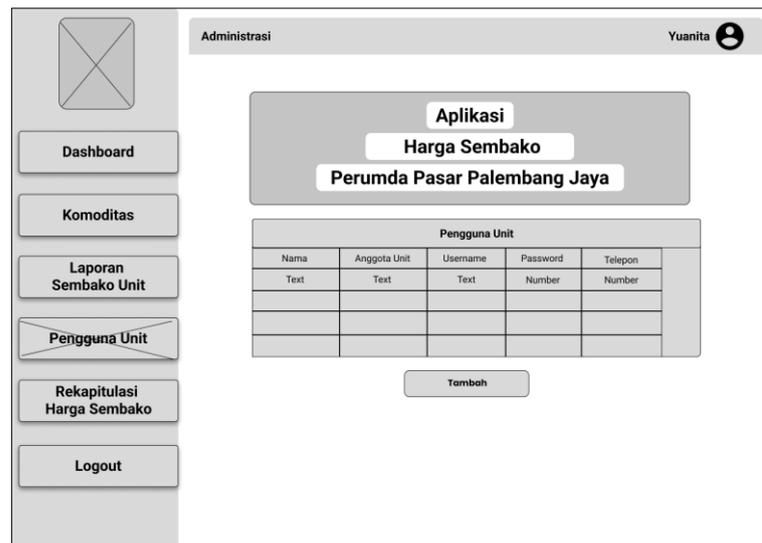
Tambah Pengguna Unit	
Nama	Input Nama
Anggota Unit	Pilih Unit
Username	Input Username
Password	Input Password
Telepon	Input Telpon

Simpan

**Gambar 5.21. Wireframe Desain Halaman Tambah Pengguna**

#### 14) Wireframe Desain Halaman Info Pengguna Unit

*Wireframe* desain halaman info pengguna unit merupakan tampilan untuk menampilkan informasi data pengguna unit yang telah diinput anggota perumda yaitu nama, anggota unit, username, password, dan telepon. Berikut *wireframe* halaman info pengguna unit dapat dilihat pada gambar 5.22.



**Gambar 5.22. Wireframe Desain Halaman Info Pengguna Unit**

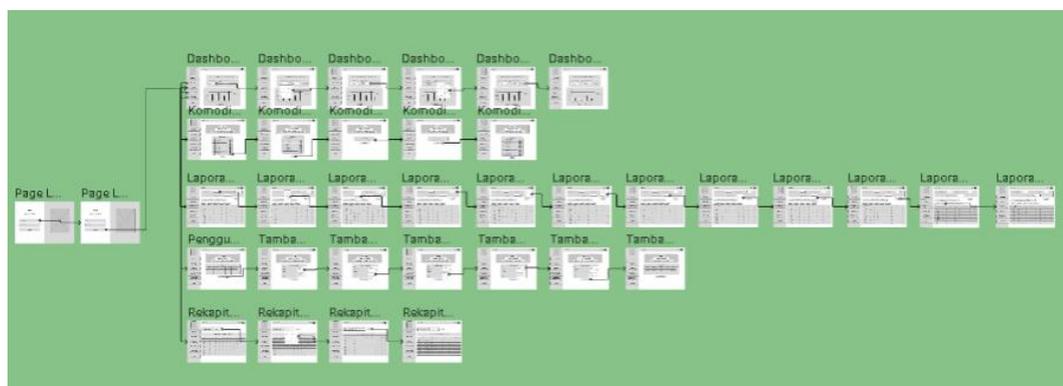
15) *Wireframe* Desain Halaman Rekapitulasi Harga Sembako

*Wireframe* desain halaman rekapitulasi harga sembako merupakan tampilan untuk menampilkan data rekapitulasi harga sembako, data yang ditampilkan yaitu data komoditas, satuan, km 5, T.Buntung, 10 ulu, kuto, lemabang, soak bato, k semai, cinde, s.ujung, harga tertinggi, harga terendah dan fitur pilih tanggal untuk melihat informasi laporan rekapitulasi harga sembako sesuai tanggal yang dibutuhkan anggota perumda. Berikut *wireframe* desain halaman rekapitulasi harga sembako dapat dilihat pada gambar 5.23.

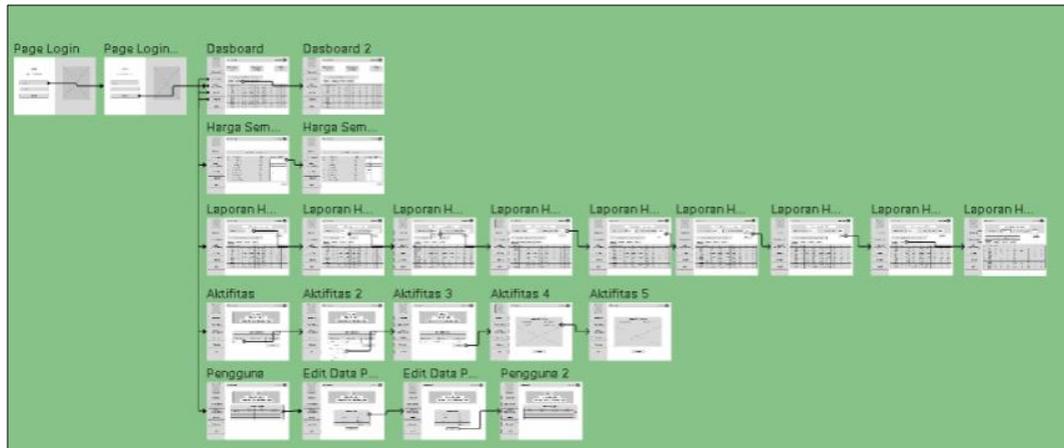
No.	Komoditas	Satuan	Km 5	T.Buntung	10 lili	Kuto	Lembang	Soak Batu	K.Semai	Cinde	S.Ujung	Harga Teringgi	Harga Terendah
1	Beras Premium	kg	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.
2	Beras Medium	kg	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.
3	Beras Curah	kg	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.
4	Gula Curah	kg	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.
5	Gula Kemassan	kg	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.
6	Minyak Curah	Liter	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.
7	Minyak Kemassan	Liter	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.
8	Daging Sapi	kg	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.
9	Daging Kambing	kg	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.	Rp.

**Gambar 5.23. Wireframe Desain Halaman Rekapitulasi Harga Sembako**

Pada tahap sebelumnya merancang *wireframe* dalam bentuk sketsa kasar kemudian selanjutnya yaitu membuat *wireflow*. *Wireflow* merupakan teknik yang sering digunakan dalam penelitian untuk menggambarkan alur proses suatu interaksi antara pengguna dengan aplikasi. *Wireflow* sendiri bertujuan untuk memberikan alur interaksi dan navigasi antar *wireflow* yang telah dibuat. Berikut susunan dari *Wireflow* Perumda dapat dilihat pada gambar 5.24 dan *Wireflow* Unit dapat dilihat pada gambar 5.25.

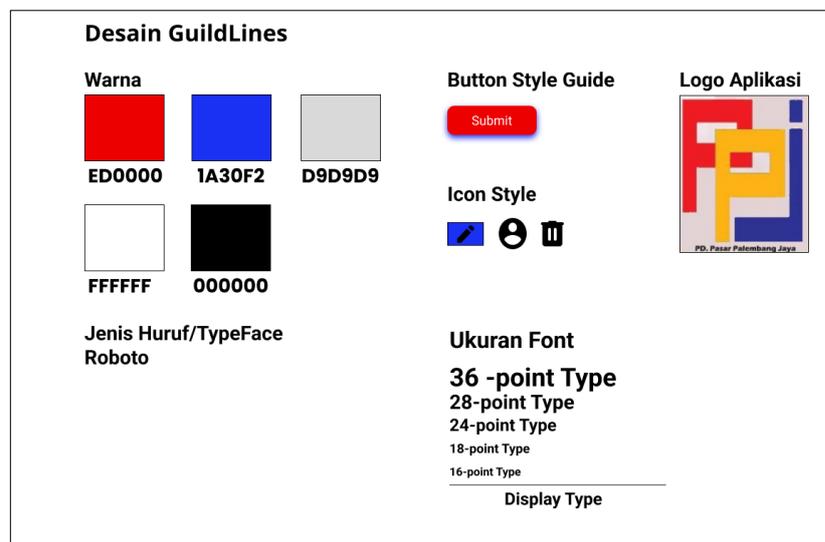


**Gambar 5.24. Wireflow Pada Perumda**



**Gambar 5.25. Wireflow Pada Unit**

Pada tahap selanjutnya yaitu *design guidelines*. *Design guidelines* sendiri merupakan serangkaian rekomendasi untuk merancang sebuah desain. *Design guidelines* juga dapat memberikan rekomendasi dan konsistensi pada saat perancangan *prototype* aplikasi. Berikut *design guidelines* yang telah penulis tentukan dapat dilihat pada gambar 5.24.



**Gambar 5.26. Design Guideline**

Pada gambar 5.26. menjelaskan tentang warna biru (#1A30F2), warna putih (#FFFFFF) dan warna abu-abu (#D9D9D9) adalah warna yang paling

dominan digunakan dalam merancang desain aplikasi harga sembako. Warna hitam (#000000) dan warna putih (##FFFFFF) digunakan untuk warna pada text. Warna merah tua (#ED0000) adalah warna yang digunakan untuk *primary button*.

*Icon Style* digunakan untuk memberikan informasi atau lambang identitas dengan ciri fisik kepada pengguna. *TypeFace* yang digunakan adalah Roboto, Roboto digunakan pada text aplikasi agar mudah terbaca. Ukuran Font yang digunakan untuk 28 *point type* pada tulisan halaman agar mempermudah pengguna melihat menu pada aplikasi, kemudian ukuran font pada 24 *point type* digunakan pada judul *text*, kemudian ukuran font pada 18 *point type* digunakan pada judul tabel agar memberikan ruangan text judul tabel, dan untuk ukuran font 16 *point type* digunakan pada isi tabel agar memberikan ruangan yang cukup pada tabel.

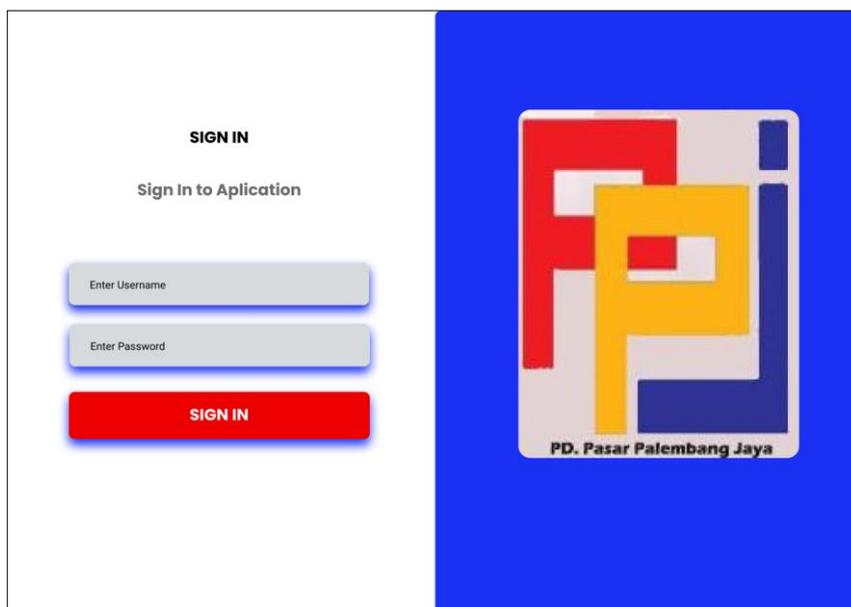
Logo aplikasi yang digunakan adalah logo dari Perumda Pasar Palembang Jaya bertujuan untuk memberitahu aplikasi dikhususkan untuk perusahaan, *Input Field* digunakan untuk pengguna menginput data. Sedangkan untuk komponen sistem desain *Molecul* penulis menggunakan *tabbing* sebagai penanda berpindahnya pengguna kehalaman yang dipilih, kemudian *action list* digunakan pada list menu pilihan yang akan di pilih pengguna.

Setelah menentukan *Design Guidelines*, tahap selanjutnya yaitu perancangan *prototype*. Perancangan *prototype* dihasilkan dari tahap sebelumnya yaitu sketsa kasar (*wireframe*) yang disatukan dengan *design*

*guideline* sehingga memberikan sentuhan gambaran yang lebih jelas kepada pengguna. Pada perancangan desain *prototype* penulis menggunakan aplikasi *figma*. Berikut hasil dari rancangan desain *prototype* aplikasi harga sembako untuk perumda dan unit.

### 1) Desain *Prototype* Halaman Login

Pada desain *prototype* halaman login pengguna dapat mengisi username dan password untuk masuk ke aplikasi. Desain *Prototype* halaman *login* dapat dilihat pada gambar 5.27.



**Gambar 5.27. Desain *Prototype* Halaman Login**

### 2) Desain *Prototype* Halaman Dashboard Unit

Pada desain *prototype* halaman dashboard unit pengguna dapat melihat informasi tahun laporan, bulan laporan, aktifitas dan laporan harga sembako unit yang sudah didata untuk bulan februari. Pada halaman laporan harga sembako juga terdapat menu minggu 1 jika ingin melihat informasi harga sembako tanggal 1-7, klik minggu 2 jika ingin

melihat informasi harga sembako tanggal 8-14, klik minggu 3 jika ingin melihat informasi harga sembako tanggal 15-21, klik minggu 4 jika ingin melihat informasi harga sembako tanggal 22-28. Pada menu dashboard juga pengguna dapat mengklik menu harga sembako untuk pindah halaman harga sembako, menu laporan harga sembako untuk pindah ke halaman sembako, menu aktifitas untuk pindah ke halaman aktifitas, menu pengguna untuk pindah ke pengguna dan logout. Desain *prototype* halaman dashboard unit dapat dilihat pada gambar 5.28.

No	Komoditas	Satuan	1	2	3	4	5	6	7
1	Beras Premium	Kg	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
2	Beras Medium	Kg	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
3	Beras Curah	Kg	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
4	Gula Curah	Kg	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
5	Gula Kemasan	Kg	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
6	Minyak Curah	Liter	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
7	Minyak Kemasan	Liter	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
8	Daging Sapi	Kg	Rp 140.000	Rp 140.000	Rp 140.000	Rp 140.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
9	Daging Kambing	Kg	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0

**Gambar 5.28. Desain *Prototype* Halaman Dashboard Unit**

### 3) Desain *Prototype* Halaman Harga Sembako Unit

Pada desain *prototype* halaman harga sembako unit pengguna menginput data harga sembako mengikuti tanggal periode hari. Desain *prototype* halaman harga sembako unit dapat dilihat pada gambar 5.29.

No.	Komoditas	Satuan	Tanggal 4 Februari 2023
1	Beras Premium	kg	Rp.
2	Beras Medium	kg	Rp.
3	Beras Curah	kg	Rp.
4	Gula Curah	kg	Rp.
5	Gula Kemasan	kg	Rp.
6	Minyak Curah	Liter	Rp.
7	Minyak Kemasan	Liter	Rp.
8	Daging Sapi	kg	Rp.
9	Daging Kambing	kg	Rp.

**Gambar 5.29. Desain *Prototype* Halaman Harga Sembako Unit**

#### 4) Desain *Prototype* Halaman Laporan Harga Sembako

Pada desain *prototype* halaman laporan harga sembako pengguna dapat melihat informasi harga sembako. Pada halaman laporan harga sembako juga terdapat menu pilih menu bulan yang ingin dilihat, dan menu tahun yang ingin dilihat dan klik minggu 1 jika ingin melihat informasi harga sembako tanggal 1-7, klik minggu 2 jika ingin melihat informasi harga sembako tanggal 8-14, klik minggu 3 jika ingin melihat informasi harga sembako tanggal 15-21, klik minggu 4 jika ingin melihat informasi harga sembako tanggal 22-28. Desain *Prototype* halaman laporan harga sembako dapat dilihat pada gambar 5.30.

No	Komoditas	Satuan	1	2	3	4	5	6	7
1	Beras Premium	Kg	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
2	Beras Medium	Kg	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
3	Beras Murah	Kg	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
4	Gula Putih	Kg	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
5	Gula Kemas	Kg	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
6	Minyak Goreng	Liter	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
7	Minyak Kemas	Liter	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
8	Daging Sapi	Kg	Rp 140.000	Rp 140.000	Rp 140.000	Rp 140.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
9	Daging Kambing	Kg	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0

**Gambar 5.30. Desain *Prototype* Halaman Laporan Harga Sembako**

### 5) Desain *Prototype* Halaman Tambah Aktifitas

Pada desain *prototype* halaman tambah aktifitas pengguna dapat menambahkan data aktifitas pasar yaitu tanggal aktifitas dan upload aktifitas. Desain *Prototype* halaman aktifitas dapat dilihat pada gambar 5.31.

**Gambar 5.31. Desain *Prototype* Halaman Tambah Aktifitas**

## 6) Desain *Prototype* Halaman Info aktifitas

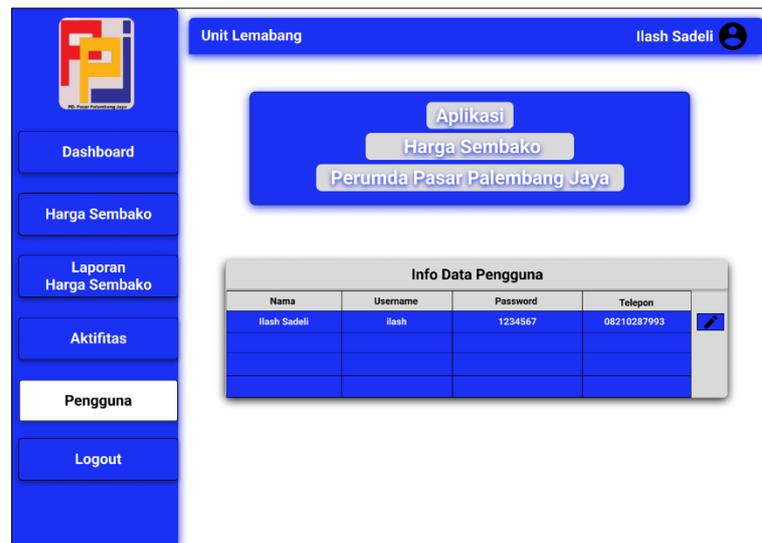
Pada desain *prototype* halaman info aktifitas pengguna dapat melihat informasi aktifitas pasar yaitu tanggal aktifitas dan gambar aktifitas. Desain *prototype* halaman aktifitas => info aktifitas dapat dilihat pada gambar 5.32.

Tanggal Aktifitas	Nama Aktifitas	Upload Aktifitas
Pilih Tanggal	Input Nama Aktifitas	Browser

**Gambar 5.32. Desain *Prototype* Halaman Info Aktifitas**

## 7) *Prototype* Halaman Info Pengguna

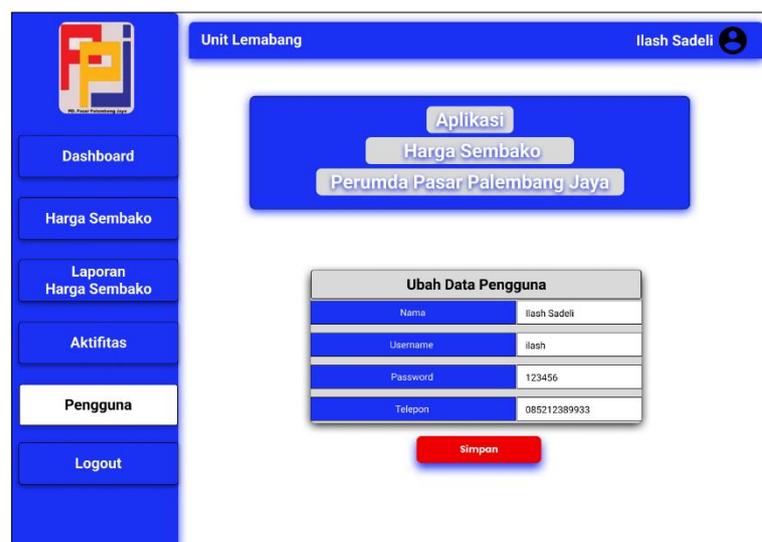
Pada *prototype* halaman info pengguna, pengguna dapat melihat informasi data pengguna yaitu nama, username, password, dan telepon. Pada halaman juga terdapat menu *icon edit* untuk mengedit data pengguna. Desain *prototype* halaman info pengguna dapat dilihat pada gambar 5.33.



**Gambar 5.33. *Prototype* Halaman Info Pengguna**

#### 8) Desain *Prototype* Halaman Pengguna *Edit* Pengguna

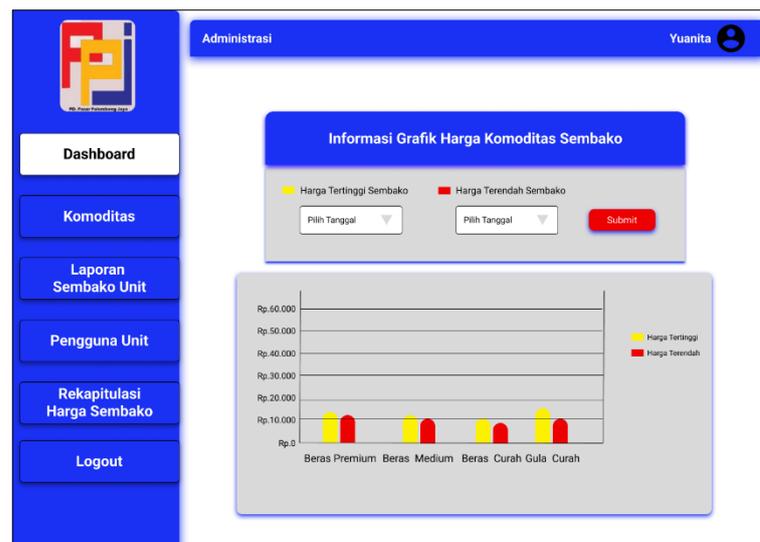
Pada desain *prototype* halaman *edit* pengguna, pengguna dapat mengedit data informasi pengguna aplikasi harga sembako yaitu nama, username, password dan telepon. Desain *prototype* halaman edit pengguna dapat dilihat pada gambar 5.34.



**Gambar 5.34. *Prototype* Halaman Edit Pengguna**

### 9) Desain *Prototype* Halaman Dashboard Perumda

Pada desain *prototype* halaman dashboard perumda pengguna dapat melihat grafik harga sembako tertinggi dan terendah untuk informasi harga sembako beras premium, beras medium, beras curah, gula curah. Pada halaman dashboard perumda juga terdapat menu memilih icon berwarna kuning harga tertinggi sembako yaitu dengan pilih tanggal dan icon berwarna merah untuk harga terendah sembako yaitu dengan pilih tanggal. Desain *Prototype* halaman dashboard perumda dapat dilihat pada gambar 5.35.



**Gambar 5.35. Desain *Prototype* Halaman Dashboard Perumda**

### 10) Desain *Prototype* Halaman Tambah Komoditas

Pada desain *prototype* halaman tambah komoditas pengguna dapat menambahkan komoditas sembako yaitu dengan input komoditas. Desain *prototype* halaman tambah komoditas dapat dilihat pada gambar 5.36.



**Gambar 5.36. Desain *Prototype* Halaman Tambah Komoditas**

#### 11) Desain *Prototype* Halaman Info Komoditas

Pada desain *prototype* halaman info komoditas pengguna dapat melihat data komoditas sembako dan terdapat menu tambah untuk menambah data komoditas dan icon hapus untuk menghapus komoditas. Desain *prototype* halaman info komoditas dapat dilihat pada gambar 5.37.



**Gambar 5.37. Desain *Prototype* Halaman Info Komoditas**

## 12) Desain *Prototype* Halaman Laporan Sembako Unit

Pada desain *prototype* halaman laporan sembako unit pengguna dapat melihat informasi harga sembako unit yaitu no komoditas, satuan, tanggal 1, tanggal 2, tanggal 3, tanggal 4, tanggal 5, tanggal 6 dan tanggal 7. Pada halaman laporan sembako unit juga terdapat menu pilih unit untuk melihat informasi harga sembako sesuai unit yang diinginkan pengguna, pilih bulan yang ingin dilihat, dan tahun yang ingin dilihat. Desain *Prototype* halaman laporan sembako unit dapat dilihat pada gambar 5.38.

No	Komoditas	Satuan	1	2	3	4	5	6	7
1	Beras Premium	Kg	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
2	Beras Medium	Kg	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
3	Beras Curah	Kg	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
4	Gula Curah	Kg	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
5	Kemirahan	Kg	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
6	Minyak Curah	Liter	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
7	Minyak Komisan	Litar	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
8	Daging Sapi	Kg	Rp 140.000	Rp 140.000	Rp 140.000	Rp 140.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0
9	Daging Kambing	Kg	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 0	Rp 0	Rp 0

**Gambar 5.38. Desain *Prototype* Halaman Laporan Sembako Unit**

## 13) Desain *Prototype* Halaman Tambah Pengguna

Pada desain *prototype* halaman tambah pengguna, pengguna perumda dapat menambahkan pengguna unit pasar yang dapat mengakses aplikasi harga sembako yaitu nama dengan input nama, anggota unit dengan klik pilih unit, username dengan input username,

password dengan input password dan telepon dengan input telepon. Desain *prototype* halaman tambah pengguna dapat dilihat pada gambar 5.39.

The image shows a web application prototype for adding a user. The interface consists of a sidebar menu on the left and a main content area. The sidebar menu includes the following items: Dashboard, Komoditas, Laporan Sembako Unit, Pengguna Unit (highlighted), Rekapitulasi Harga Sembako, and Logout. The main content area has a header 'Administrasi' with the user name 'Yuanita' and a profile icon. Below the header is a navigation bar with three items: 'Aplikasi', 'Harga Sembako', and 'Perumda Pasar Palembang Jaya'. The main content area features a form titled 'Tambah Pengguna Unit' with the following fields: Nama (Input Nama), Anggota Unit (Pilih Unit dropdown), Username (Input Username), Password (Input Password), and Telepon (Input telepon). A red 'simpon' button is located below the form.

**Gambar 5.39. Desain *Prototype* Halaman Tambah Pengguna**

#### 14) Desain *Prototype* Halaman Info Pengguna

Pada desain *prototype* halaman info pengguna, pengguna perumda dapat melihat informasi pengguna unit pasar nama, anggota unit, username, password dan telepon. Desain *Prototype* halaman info pengguna dapat dilihat pada gambar 5.40.



**Gambar 5.40. Desain *Prototype* Halaman Info Pengguna**

15) Desain *Prototype* Halaman Rekapitulasi Harga Sembako

Pada desain *prototype* halaman rekapitulasi harga sembako, pengguna dapat melihat informasi laporan rekapitulasi harga sembako terdiri dari no, komoditas, satuan, km.5, T.buntung, 10 ulu, kuto, lemabang, soak bato, k.semair, cinde, s.ujung, harga tertinggi dan harga terendah. Pada halaman rekapitulasi harga sembako juga terdapat menu pilih tanggal yang ingin dilihat. Desain *Prototype* halaman rekapitulasi harga sembako dapat dilihat pada gambar 5.41.

No.	Komoditas	Satuan	Km 5	T.Buntung	10 Ulu	Kuto	Lemabang	Soak Bato	K.Semal	Cinde	S.Ujung	Harga Tertinggi	Harga Terendah
1	Beras Premium	kg	Rp 12.000	Rp 11.000	Rp 12.000	Rp 11.000	Rp 12.000	Rp 12.000	Rp 11.000	Rp 13.000	Rp 12.000	Rp 13.000	Rp 11.000
2	Beras Medium	kg	Rp 11.000	Rp 10.000	Rp 11.000	Rp 10.000	Rp 11.000	Rp	Rp 10.000	Rp 11.000	Rp 11.000	Rp 9.000	Rp 10.000
3	Beras Caran	kg	Rp 10.000	Rp 9.000	Rp 10.000	Rp 9.000	Rp 9.500	Rp	Rp 9.000	Rp 9.000	Rp 10.000	Rp 10.000	Rp 9.000
4	Gula Putih	kg	Rp 14.000	Rp 10.000	Rp 14.000	Rp 13.500	Rp 14.000	Rp 13.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 10.000
5	Gula Kerasan	kg	Rp 15.000	Rp 14.000	Rp 15.000	Rp 14.000	Rp 15.000	Rp 14.000					
6	Minyak Curah	Liter	Rp 15.000	Rp 16.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp	Rp 15.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 13.000
7	Minyak Kerasan	Liter	Rp 15.000	Rp 16.000	Rp 18.000	Rp 14.000	Rp 14.000	Rp 15.000	Rp 16.000	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 15.000	Rp 14.000
8	Daging Sapi	kg	Rp 140.000	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp 140.000	Rp 150.000	Rp 140.000				
9	Daging Kambing	kg	Rp	Rp	Rp	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp	Rp	Rp 150.000	Rp 150.000	Rp	Rp 140.000

Gambar 5.41. Desain *Prototype* Halaman Rekapitulasi Harga Sembako

## 5.2. Hasil Responden

Hasil Responden merupakan hasil jawaban dari responden mengenai desain UI/UX aplikasi harga sembako pada Perumda Pasar Palembang Jaya. Hal ini dapat dilihat dari jawaban responden pada setiap variabel penelitian. Kecenderungan dari jawaban responden adalah 30 responden dari masing-masing variabel.

### 5.2.1. Responden

Pada penelitian ini disebar form *kuesioner* sebanyak 30 *kuesioner*. Penyebaran *kuesioner* dilakukan melalui kertas dengan cara dibagikan langsung kepada setiap responden karyawan Perumda Pasar Palembang Jaya yang berhubungan dengan petugas menangani pendataan data harga sembako yaitu petugas Perumda dan petugas Unit Pasar.

### 5.2.2. Deskripsi Responden

Deskripsi responden merupakan suatu proses mendeskripsikan para responden berdasarkan pengguna desain aplikasi harga sembako pada Perumda Pasar Palembang Jaya. Responden dalam penelitian ini adalah petugas dari Perumda Pasar Palembang Jaya dan Petugas dari Unit Pasar Palembang Jaya.

### 5.3. Analisis Konteks Pengguna

Analisis konteks pengguna dilakukan untuk daftar pengguna yang akan menggunakan desain aplikasi harga sembako pada Perumda Pasar Palembang Jaya.

#### 5.3.1. Identifikasi Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna desain aplikasi harga sembako pada Perumda Pasar Palembang Jaya adalah :

- a) Aplikasi dapat digunakan hanya untuk anggota Perusahaan Umum Daerah Pasar Palembang Jaya Yaitu petugas Perumda dan petugas Unit baik Laki-laki maupun Perempuan.
- b) Pengguna terhubung dengan *internet*.
- c) Aplikasi dapat diakses menggunakan *handphone* ataupun laptop selama terhubung dengan *internet*.

#### 5.3.2. Kuesioner SUS

Metode *System Usability Scale* (SUS) bekerja berdasarkan data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada responden yang terdiri dari 10

pertanyaan dengan tipe jawaban skala linear 1 sampai 5. Para responden akan memberikan penilaian untuk setiap pertanyaan yang berdampak *Positif* di nilai 1 untuk “Sangat Tidak Setuju” sampai nilai 5 “Sangat Setuju”. Berikut tabel *Kuesioner* SUS yang berisi daftar 10 pertanyaan yang penulis gunakan untuk menilai desain aplikasi dapat dilihat pada tabel 5.2.

**Tabel 5.2. Kuesioner SUS**

No	<i>Kuesioner</i>	STS	TS	N	S	SS
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi harga sembako ini lagi					
2	Saya merasa aplikasi harga sembako ini rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa aplikasi harga sembako ini mudah digunakan					
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain untuk menggunakan aplikasi harga sembako ini					
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi harga sembako ini berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi harga sembako ini)					
7	Saya merasa mudah menemukan riwayat laporan harga sembako					
8	Saya merasa aplikasi harga sembako ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi harga sembako ini					

No	Kuesioner	STS	TS	N	S	SS
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi harga sembako ini					

Deskripsi dari hasil jawaban responden atas pertanyaan kuesioner sus dari tabel 5.2. dapat dilihat sebagai berikut.

- 1) Pada pertanyaan nomor 1 berisi tentang pertanyaan *positif*. Responden sebanyak 15 responden memilih 5 “Sangat Setuju” dan responden sebanyak 13 memilih 4 “Setuju”, berarti Responden akan menggunakan desain aplikasi harga sembako ini lagi.
- 2) Pada pertanyaan nomor 2 berisi tentang pertanyaan *negative*. Responden sebanyak 19 responden memilih 2, berarti responden merasa tidak kesulitan pada saat menggunakan desain aplikasi harga sembako.
- 3) Pada pertanyaan nomor 3 berisi tentang pertanyaan *positif*. Responden sebanyak 16 memilih 4 dan responden sebanyak 12 memilih 5, berarti responden merasa desain aplikasi ini mudah untuk digunakan.
- 4) Pada pertanyaan nomor 4 berisi tentang pertanyaan *negative*. Responden sebanyak 18 memilih 2, berarti responden merasa tidak butuh bantuan oranglain untuk menggunakan desain aplikasi ini.
- 5) Pada pertanyaan nomor 5 berisi tentang pertanyaan *positif*. Responden sebanyak 18 memilih 4, berarti responden merasa fitur yang ada pada desain aplikasi berjalan dengan semestinya.

- 6) Pada pertanyaan nomor 6 berisi tentang pertanyaan *negatif*. Responden sebanyak 14 memilih 2 dan responden sebanyak 8 memilih 3, berarti responden merasa desain aplikasi ini sudah konsisten.
- 7) Pada pertanyaan nomor 7 berisi tentang pertanyaan *positif*. Responden sebanyak 13 memilih 5 dan responden sebanyak 13 memilih 4, berarti responden merasa mudah melihat laporan harga sembako.
- 8) Pada pertanyaan nomor 8 berisi tentang pertanyaan *negatif*. Responden sebanyak 21 memilih 2, berarti responden merasa tidak bingung menggunakan desain aplikasi harga sembako ini.
- 9) Pada pertanyaan nomor 9 berisi tentang pertanyaan *positif*. Responden sebanyak 18 memilih 4 dan respond sebanyak 10 memilih 5, berarti responden merasa tidak ada hambatan saat menggunakan desain aplikasi harga sembako ini.
- 10) Pada pertanyaan nomor 10 berisi tentang pertanyaan *negative*. Responden sebanyak 19 memilih 4, berarti responden merasa perlu membiasakan diri terlebih dahulu untuk menggunakan desain aplikasi ini.

### **5.3.3. Hasil Perhitungan *System Usability Scale* (SUS)**

Setelah kuesioner SUS disebarakan ke responden maka langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan menggunakan metode *System Usability Scale* terhadap hasil dari kuesioner yang telah didapatkan dari

responden. Dari hasil perhitungan kuesioner SUS dapat dianalisis untuk menilai desain aplikasi yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau belum. Berikut hasil perhitungan SUS yang telah penulis buat, dapat dilihat pada tabel 5.3.

**Tabel 5.3. Hasil Perhitungan SUS.**

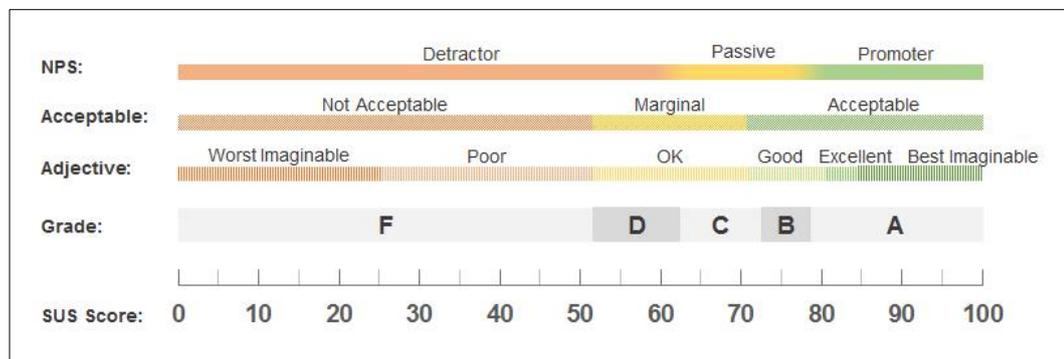
Perhitungan <i>Kuesioner</i> SUS												Jumlah	Nilai
No	Responden	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10		Jumlah*2,5
1	RUnit	4	2	4	2	4	2	2	2	4	4	20	50
2	RUnit	5	1	5	2	5	1	5	2	5	4	27	67,5
3	RUnit	5	1	5	2	5	1	5	2	5	4	27	67,5
4	RPerumda	4	2	4	3	4	2	4	3	4	4	16	40
5	RPerumda	4	2	4	5	4	2	5	2	5	5	28	70
6	RPerumda	5	2	5	1	4	2	5	2	5	1	26	65
7	RUnit	5	2	5	2	3	2	5	1	5	4	28	70
8	RUnit	5	1	5	2	5	2	5	2	5	4	30	75
9	RUnit	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	18	45
10	RUnit	4	2	4	2	4	3	4	2	4	4	17	42,5
11	RUnit	4	2	4	2	4	2	2	2	4	4	20	50
12	RUnit	4	2	4	2	4	2	2	2	4	4	20	50
13	RUnit	4	3	3	4	4	3	4	3	3	5	18	45
14	RUnit	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	28	70
15	RUnit	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	16	40
16	RUnit	5	2	5	2	5	2	5	2	4	2	28	70
17	RUnit	5	2	4	3	4	3	4	2	4	4	19	47,5
18	RUnit	5	1	5	2	5	1	5	2	5	4	27	67,5
19	RUnit	5	1	5	2	5	1	5	2	5	4	27	67,5
20	RUnit	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	17	42,5
21	RUnit	5	2	5	4	4	3	5	2	5	5	30	75
22	RUnit	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	18	45
23	RUnit	5	2	5	2	5	2	4	2	4	2	29	72,5
24	RUnit	4	2	4	2	2	4	4	1	4	2	17	42,5
25	RUnit	4	2	4	1	1	3	3	1	3	2	14	35
26	RUnit	5	3	4	2	4	3	5	3	4	4	21	52,5
27	RUnit	5	2	4	3	4	3	4	2	4	4	19	47,5
28	RUnit	3	2	4	3	4	2	4	2	4	3	19	47,5
29	RUnit	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	18	45

Perhitungan <i>Kuesioner</i> SUS											Jumlah	Nilai	
No	Responden	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9		Q 10	Jumlah*2,5
30	RUnit	5	2	5	5	4	4	5	2	5	5	32	80
Total Rata-Rata SUS dari 30 Responden adalah												56,1666667	
Keterangan Hasil OK												OK	

Pada tabel 5.3. merupakan hasil dari perhitungan SUS dari total responden sebanyak 30 yang berhasil mengisi *kuesioner*. Dari total 30 responden yang telah mengisi terdiri dari Perumda dengan jumlah 3 responden dan unit 27 responden. Setelah didapatkan hasil dari responden kemudian dilakukan perhitungan menggunakan metode *System Usability Scale* (sus) dan diperoleh dengan total rata-rata sus adalah 56,1 dapat dilihat pada tabel 5.4. pada hasil *kuesioner* sus, responden dengan nilai dibawah rata-rata 56.1 yaitu nilai 52,5 dengan jumlah responden 1, nilai 50 dengan jumlah 3 responden, nilai 47,5 dengan jumlah 3 responden, nilai 45 dengan jumlah 4 responden, nilai 42,5 dengan jumlah responden 3, nilai 40 dengan jumlah responden 2, nilai 35 dengan jumlah responden 1. Jadi total yang ada dibawah 56 adalah 17 responden dan ada juga nilai diatas rata-rata 56 yaitu dengan total responden 13 responden. Pada penyebaran *kuesioner* SUS juga terdapat salah satu responden yang memberikan kritik dan saran tentang hasil desain aplikasi yaitu aplikasi harga sembako ini sangat mudah digunakan dan dipahami serta dapat menghemat waktu pengerjaan, akan tetapi alangkah baiknya lagi jika ditambahkan *fitur* “*print*” agar dapat mendokumentasi laporan.

### 5.3.4. Analisis Data

Tujuan analisis data adalah untuk menjelaskan suatu data agar lebih mudah dipahami, selanjutnya dibuat sebuah kesimpulan. Suatu kesimpulan dari analisis data didapatkan dari sampel yang umumnya dibuatkan berdasarkan pengujian hipotesis atau dugaan. Metode analisis data digunakan untuk menilai tingkat kepuasan pengguna.



**Gambar 5.42. Skala Interpretasi Hasil Skor SUS**

Pada tabel 5.4. berikut memberikan gambar yang jelas tentang mengenai nilai-nilai yang ada pada gambar 5.42.

**Tabel 5.4. Nilai Skala Interpretasi Hasil Skor SUS**

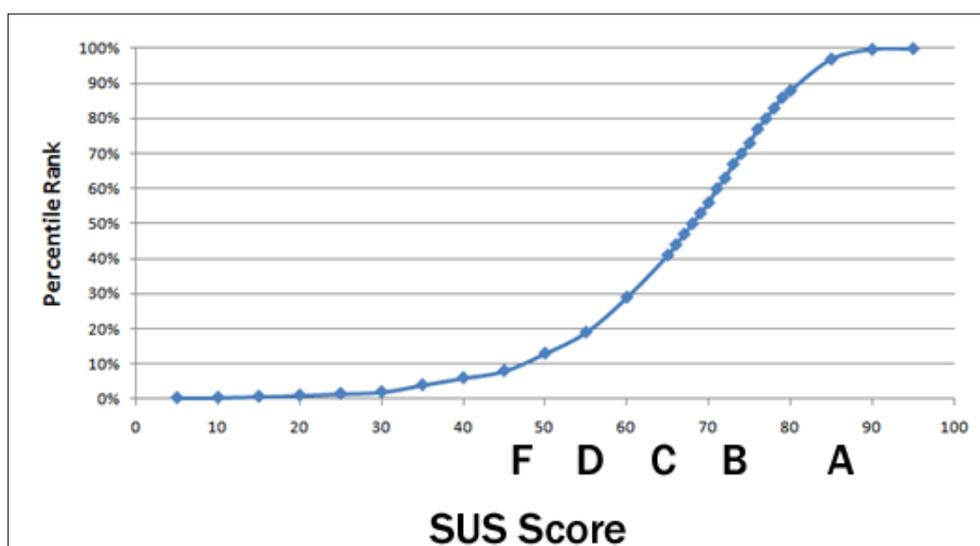
<i>Grade</i>	<i>SUS</i>	<i>Percentil Range</i>	<i>Adjective</i>	<i>Acceptable</i>	<i>NPS</i>
A+	84.1-100	96-100	<i>Best Imaginable</i>	<i>Acceptable</i>	<i>Promoter</i>
A	80.8-84.0	90-95	<i>Good</i>	<i>Acceptable</i>	<i>Promoter</i>
A-	78.9-80.7	85-89		<i>Acceptable</i>	<i>Promoter</i>
B+	77.2-78.8	80-84		<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
B	74.1-77.1	70-79		<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
B-	72.6-74.0	65-69		<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
C+	71.1-72.5	60-64	<i>OK</i>	<i>Acceptable</i>	<i>Passive</i>
C	65.0-71.0	41-59		<i>Marginal</i>	<i>Passive</i>

<i>Grade</i>	<i>SUS</i>	<i>Percentil Range</i>	<i>Adjective</i>	<i>Acceptable</i>	<i>NPS</i>
C-	62.7-64.9	35-40		<i>Marginal</i>	<i>Passive</i>
D	51.7-62.6	15-34		<i>Marginal</i>	<i>Detractor</i>
F	25.1 – 51.6	2-14	<i>Poor</i>	<i>Not Acceptable</i>	<i>Detractor</i>
F	0-25	0-1.9	<i>Worst Imaginable</i>	<i>Not Acceptable</i>	<i>Detractor</i>

Dari tabel 5.4. diatas, bisa dilihat jika interpretasi hasil skor SUS dapat dilakukan dengan menggunakan lima pendekatan yang berbeda-beda. Berikut penjelasan untuk masing-masing pendekatan.

1) Peringkat Persentil (*Percentile Rank*)

Untuk mengkonversi hasil skor SUS ke dalam persentil, maka digunakan alat bantu berupa grafik kurva seperti yang ditampilkan pada gambar 5.43.



**Gambar 5.43. Grafik Persentase Rank SUS**

Jika dilihat dari gambar 5.43. dan juga dari hasil proses perhitungan nilai SUS untuk desain aplikasi harga sembako berdasarkan grafik

persentase rank SUS dengan nilai skore sebesar 56 masuk dikategori *Grade D*, dengan nilai persentil berada pada kisaran 20% yang berada pada nilai dibawah standar skor SUS yaitu 50%.

## 2) Peringkat (*Grades*)

Untuk Peringkat, nilai mentah skor SUS dapat dikelompokkan ke dalam peringkat dari peringkat A hingga F, dimana peringkat A berarti sangat baik, dan peringkat F berarti sangat buruk.

## 3) Sifat (*Adjectives*)

Nilai mentah Skor SUS juga dapat disandingkan dengan salah satu dari enam sifat yang ada. Skor SUS yang berada diatas 85 dikatakan Sempurna/*Excellent*, nilai 72 keatas masuk kategori Baik/Good, atau nilai 51-62 untuk OK, nilai 25-51.6 untuk buruk, dan nilai 0-25 untuk sangat buruk.

## 4) Tingkat Penerimaan (*Acceptible*)

Variasi lain dalam menginterpretasikan nilai skor SUS ini adalah dengan melihat tingkat penerimaan nilai mentah skor SUS. Tingkat penerimaan “Dapat diterima” untuk nilai skor diatas 70 dan untuk “tidak dapat diterima” mulai dari nilai skor 50 ke bawah. Nilai skor antara 50 – 70 dianggap “diterima secara marginal, yang mencakup rentang dari C hingga D dalam skala peringkat.

## 5) Net *Promotore Score* (NPS)

NPS merupakan survey tingkat kepuasan dan kelayakan pengguna terhadap sebuah produk yang berkaitan dengan seberapa besar

kemungkinan pengguna merekomendasikan produk tersebut kepada orang lain. NPS menempatkan tiga kelas pemberi rekomendasi berdasarkan tanggapan mereka terhadap kemungkinan 11 poin (0 sampai 10) untuk merekomendasikan pertanyaan. Kelas promoter untuk skor 9 dan 10, kelas *passive* untuk skor 7 dan 8, dan kelas *detractor* untuk skor 6 kebawah.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil dari interpretasi skor SUS untuk penilaian desain aplikasi harga sembako dapat dilihat pada tabel 5.5.

**Tabel 5.5. Hasil Interpretasi Skor SUS Desain Aplikasi Harga Sembako**

<i>Grade</i>	<i>SUS</i>	<i>Percentil Range</i>	<i>Adjective</i>	<i>Acceptable</i>	<i>NPS</i>
D	51.7-62.6	15-34	OK	<i>Marginal</i>	<i>Detractor</i>

Dari tabel 5.5. dapat disimpulkan bahwa Desain Aplikasi Harga Sembako pada Perumda Pasar Palembang Jaya dengan nilai rata-rata 56,1 masuk kategori Grade D, untuk nilai sus berada diantara 51.7-62.6, Persentase *Range* berada pada kisaran 20% yang masih dibawah rata-rata standar Skor SUS. Untuk hasil interpretasi dari pendekatan berdasarkan sifat (*Adjectives*) masuk kategori OK yang menandakan desain aplikasi sudah baik/OK, tingkat penerimaannya (*Acceptable*) masuk kategori marginal yang berarti desain aplikasi ini diterima secara (*Marginal*) oleh pengguna sedangkan untuk tingkat NPS masuk kategori *Detractor* yaitu kemungkinan pengguna untuk promosi produk dengan pengguna lain kecil

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1. Simpulan**

Dari hasil analisis data untuk desain Aplikasi Harga Sembako pada Perumda Pasar Palembang Jaya didapatkan nilai rata-rata 56.1. Berdasarkan peringkat (*Grade*) masuk kategori *Grade D*, Peringkat Persentil (*Percentile Rank*) berada pada kisaran 20% yang masih dibawah rata-rata standar Skor SUS. Sedangkan untuk hasil interpretasi dari pendekatan berdasarkan sifat (*Adjectives*) masuk golongan kategori antara 51- 62 yaitu OK yang menandakan desain aplikasi sudah baik/OK, sedangkan untuk tingkat penerimaanya (*Acceptable*) masuk kategori marginal yang berarti desain aplikasi ini diterima secara (*Marginal*) oleh pengguna, sedangkan untuk tingkat *Net Promotore Score* (NPS) masuk kategori *Dectraktor* yaitu kemungkinan pengguna untuk promosi dengan pengguna lain kecil.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Harga Sembako Pada Perumda Pasar Palembang Jaya Berbasis Web menggunakan Metode *Design Thinking* yang telah dibuat dalam bentuk desain *prototype* sesuai kebutuhan pengguna tetapi masih perlu adanya perbaikan dikarenakan terdapat responden memberikan saran untuk menambahkan *fitur "print"* agar dapat mendokumentasikan laporan.

## 6.2. Saran

Berikut saran yang dapat dituliskan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dari penelitian selanjutnya :

- 1) Desain UI/UX aplikasi harga sembako masih perlu adanya perbaikan dikarenakan terdapat responden memberikan saran untuk menambahkan *fitur "print"* agar dapat mendokumentasikan laporan.
- 2) Hasil pengujian *testing prototype* dengan metode *System Usability Scale* yang sebelumnya mendapatkan jawaban 30 Responden dapat ditingkatkan lagi menjadi lebih dari 30 responden.

## DAFTAR PUSTAKA

- AMI, AZIZAH. (2020). *Analisis Usability Website Poltekkes Palembang Menggunakan System Usability Scale*. Undergraduate Theses thesis. UIN RADEN FATAH PALEMBANG.
- Erwi, San Gabriel Vanness Kenrick., Erwi, Sinshevan Viswanatan Kravitz., Fernando, Feriyanto., Chandra, Fransisco Mardi., Pribadi, Muhammad Rizky. (2022). *Perancangan UI/UX Pada Aplikasi V&F Menggunakan Metode Design Thinking*. Jurnal:MDP STUDENT CONFERENCE (MSC). Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa. Universitas Multi Data Palembang.
- Gani, Rafi Pradigwaka., Puspita, Ika Arum., Tripiawan, Wawan. (2021). *Perancangan UI/UX Design Pada Dashboard Monitoring Proyek Menggunakan Metod Design Thinking Untuk Penerapan Sistem Earned Value Management Pada PT.XYZ*. Jurnal:e-Proceeding of Engineering. Universitas Telkom. Bandung.
- Kesuma, Dorie P. (2021). *Penggunaan Metod System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ*. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi. Jurusan Sistem Informasi. Universitas Multi Data Palembang. Palembang.
- Khairil., Syafutra, Ade Dwi. (2021). *Penilaian Kepuasan Pelanggan Dengan Aplikasi Survei Pada PDAM Kota Bengkulu*. Jurnal:Teknosia. Universitas Dehasen Bengkulu.
- Lazuardi, Muhammad Lutfhi., and Iwan Sukoco. *Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek*. Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi, Departemen Administrasi Bisnis. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Padjadjaran.
- Maharani, Sanila., Kynta, Diva Putri., Fernando, Bakti Ananda., Anugrah, Muhammad Naufal., Boy Putra and Muhammad Rizky Pribadi. (2022). *Perancangan Antarmuka Pengguna Pada Aplikasi Nimblespace dengan Penggunaan Metode Design Thinking*. MDP STUDENT CONFERENCE.(MSC). Informatika. Ilmu Komputer & Rekayasa. Universitas Multi Data Palembang.
- Nadhif, Ahmad Khainur Nadhif., W, Dian Taufiq., Hussein, Muh. Fajar., Widiati, Ina Sholihah. (2021). *Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking*. Jurnal:IT CIDA. Program Studi Informatika. STMIK Amikom Surakarta.

- Putra, Danang Haryuda., Asfi, Marsani., Fahrudin, Rifqi. (2021). *PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY*. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan Volume 8, No 1. Program Studi Sistem Informasi. Universitas Catur Insan Cendekia. Cirebon, Jawa Barat, Indonesia.
- Sari, Intan Permata Sari., Kartina, Annisa Hasna., Pratiwi, Ajeng Mubdi., Oktariana, Fitri., Nasrulloh, M Farhan., Zain, Sahla Analia. *Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru*. Jurnal:Pendidikan Multimedia. Program Studi Pendidikan Multimedia, Fakultas Kampus Cibiru. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Shirvanadi, Elda Chandra., Idris, Moh, S.Kom, M.Kom. (2021). *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*. Journal:AUTOMATA. Program Studi Informatika. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, Indonesia.
- Widiatmoko, Danang Tri., Utami, Birmanti Setya. (2022). *Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani)*. AITIJurnal Teknologi Informasi. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Teknologi Informasi. Universitas Kristen Satya Wacana.

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)