

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

**DESAIN UI/UX *WEBSITE* DINAS PERINDUSTRIAN KOTA PALEMBANG  
UNTUK LAYANAN *ONLINE* IKM DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE *DESIGN THINKING***



**Diajukan oleh:**

**ANDRE KURNIAWAN / 011180177**

**MUHAMMAD FARHAN / 011180213**

**Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Komputer  
Palembang**

**2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**SKRIPSI**

**DESAIN UI/UX *WEBSITE* DINAS PERINDUSTRIAN KOTA PALEMBANG**

**UNTUK LAYANAN *ONLINE* IKM DENGAN MENGGUNAKAN**

**METODE *DESIGN THINKING***



**Diajukan oleh:**

**ANDRE KURNIAWAN / 011180177**

**MUHAMMAD FARHAN / 011180213**

**Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat**

**Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**Palembang**

**2023**

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

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI**

**NAMA / NPM** : 1. ANDRE KURNIAWAN / 011180177  
2. MUHAMMAD FARHAN / 011180213

**PROGRAM STUDI** : INFORMATIKA

**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU

**JUDUL** : DESAIN *UI/UX WEBSITE* DINAS  
PERINDUSTRIAN KOTA PALEMBANG  
UNTUK LAYANAN *ONLINE*  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN*  
*THINKING*

Tanggal : 01 Maret 2023  
Pembimbing

Mengetahui,  
Rektor

D. Tri Octafian, S.Kom., M.Kom.  
NIDN: 0211108002

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

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

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI**

**NAMA / NPM** : 1. ANDRE KURNIAWAN / 011180177  
2. MUHAMMAD FARHAN / 011180213

**PROGRAM STUDI** : INFORMATIKA

**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU

**JUDUL** : DESAIN *UI/UX WEBSITE* DINAS  
PERINDUSTRIAN KOTA PALEMBANG  
UNTUK LAYANAN *ONLINE*  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN*  
*THINKING*

Tanggal : 15 Februari 2023  
Penguji 1

Tanggal : 01 Maret 2023  
Penguji 2

Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom.  
NIDN :

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

Menyetujui,  
Rektor

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

**MOTTO :**

“ Hidup adalah tentang kebermanfaatan untuk umat, menjadi baik adalah kewajiban, serta peduli terhadap sesama adalah sarana terbaik agar menjadi baik.

**Maka, hiduplah sekali hiduplah yang berarti”**

**Kupersembahkan kepada :**

1. Allah SWT, yang menjadikan saya kuat untuk menjalani hidup;
2. Orangtua dan keluarga, terutama Ayuk Tari, Adek Jo, serta adik-adik tersayang;
3. Calon istriku tersayang, Nurul Istiqomarie;
4. Dosen Pembimbing, Bapak D. Tri Octafian, S.Kom., M.Kom;
5. Sahabat karib dan kerabat yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga kami mendapatkan petunjuk dan tuntunan dalam menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “**Desain UI/UX Website Dinas Perindustrian Kota Palembang untuk Layanan Online Berbasis IKM dengan menggunakan Metode *Design Thinking***”.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada :

1. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan kasih sayang dan dukungan kepada penulis.
2. Kepada Bapak D. Tri Octafian, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing penulis ucapkan terima kasih atas segala bimbingan, ajaran, dan ilmu-ilmu baru yang penulis dapatkan dari selama penyusunan skripsi ini. Dengan segala kesibukan masing-masing dalam pekerjaan maupun pendidikan, masih bersedia untuk membimbing dan menuntun penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Serta segenap dosen pengajar atas ilmu, pendidikan, dan pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan. Terima kasih dan mohon maaf bila ada kelakuan ataupun kesalahan yang penulis pernah lakukan.

4. Sahabat-sahabatku, terima kasih atas dorongan semangat dan kebersamaan yang tidak terlupakan. Seluruh teman-teman angkatan 2018 S1 Informatika. Terima kasih atas dukungan moral dari teman-teman semua. Demikian kata pengantar yang bisa penulis sampaikan, semoga hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, serta diharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk memperbaiki dan menyempurnakan laporan ini, karena penulis menyadari bahwa penulisan laporan skripsi ini tidaklah sempurna dengan segala kelemahan dan kekurangannya. Atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

**Palembang, 15 Februari 2023**

**Penulis**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian .....	4
1.3. Ruang Lingkup Penelitian.....	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 Dinas Perindustrian Kota Palembang .....	6
1.6. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II GAMBARAN UMUM DINAS PERINDUSTRIAN KOTA PALEMBANG</b>	<b>11</b>
2.1. Profil Perusahaan .....	11

2.2. Visi dan Misi.....	12
2.2.1. Visi.....	12
2.2.2. Misi.....	13
2.3. Struktur Organisasi .....	14
<b>BAB III TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
2.4. Jenis Layanan.....	15
3.1. Teori Pendukung.....	15
3.1.1. <i>User Interface</i> .....	15
3.1.2. <i>Design Thinking</i> .....	16
3.1.3. <i>User Experience (UX)</i> .....	18
3.2. Penelitian Terdahulu .....	21
<b>BAB IV METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
4.1. Tempat Penelitian dan Jadwal Penelitian.....	24
4.1.1. Tempat Penelitian .....	24
4.1.2. Jadwal Penelitian.....	24
4.2. Jenis dan Sumber Data.....	25
4.2.1. Data Primer .....	25
4.2.2. Data Sekunder .....	25
4.3. Teknik Pengumpulan Data.....	25
4.3.1. Wawancara.....	25
4.3.2. Studi Pustaka.....	26
4.3.3. Kuesioner .....	27
4.3.4. Observasi.....	27
4.4. Alat dan Teknik Pengembangan Sistem .....	27

4.4.1. Metode Design Thinking .....	27
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
5.1. Hasil Penelitian .....	31
5.1.1 <i>Empathize</i> .....	31
5.1.2. <i>Define</i> .....	34
5.1.3. <i>Ideate</i> .....	36
5.1.4. <i>Prototype</i> .....	38
5.1.5 <i>Test</i> .....	50
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>55</b>
6.1. Kesimpulan .....	55
6.2. Saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>57</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN .....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Dinas Perindustrian Kota Palembang.....	27
Gambar 3.1 Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	29
Gambar 3.2 Kategori <i>SUS Score1</i> .....	33
Gambar 4.1 Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	40
Gambar 5.3 <i>Mind Map Tree</i> .....	48
Gambar 5.4 Pemilihan Ide dengan <i>Now How Wow Matrix</i> .....	49
Gambar 5.5 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> .....	50
Gambar 5.6 Tampilan halaman <i>Dashboard</i> untuk Menu Profil .....	51
Gambar 5.7 Tampilan Halaman Profil.....	51
Gambar 5.8 Tampilan Halaman Visi dan Misi .....	52
Gambar 5.9 Tampilan halaman Struktur Organisasi.....	52
Gambar 5.10 Tampilan Halaman Informasi .....	53
Gambar 5.11 Tampilan Halaman Perizinan.....	54
Gambar 5.12 Tampilan Halaman Daftar.....	54
Gambar 5.13 Tampilan Halaman <i>Login</i> .....	55
Gambar 5.14 Tampilan Beranda Pengguna .....	56
Gambar 5.15 Tampilan Beranda Admin .....	56
Gambar 5.16 Tampilan Sektor Perindustrian Pengguna .....	57
Gambar 5.17 Tampilan Sektor Perindustrian Admin.....	57
Gambar 5.18 Tampilan Pendaftaran Merek Pengguna .....	58
Gambar 5.19 Tampilan Pendaftaran Merek Admin .....	58
Gambar 5.20 Tampilan Pendaftaran Usaha Perdagangan Pengguna .....	59
Gambar 5.21 Tampilan Pendaftaran Usaha Perdagangan Admin.....	59
Gambar 5.22 Tampilan Halaman Pengajuan untuk dilihat Admin .....	60
Gambar 5.23 Tampilan Halaman <i>User Active</i> yang dapat dilihat Admin.....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Item Pertanyaan <i>System Usability Scale</i> (SUS) .....	32
Tabel 3.2 Daftar Penelitian Terdahulu .....	34
Tabel 4.1 jadwal Penelitian .....	36
Tabel 5.1 Kajian Literatur terhadap <i>Problem</i> Dinas Perindustrian Palembang ....	43
Tabel 5.2 <i>Point of View</i> Pendefinisian Masalah.....	46
Tabel 5.3 hasil Tanggapan Calon Pengguna .....	61
Tabel 5.4 hasil Perhitungan Skor SUS .....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (Fotokopi)

Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (Fotokopi)

Lampiran 3. *Form* Konsultasi (Fotokopi)

Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotokopi)

Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (Fotokopi)

Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

## ***ABSTRACT***

**Andre Kurniawan and Muhammad Farhan.** UI/UX Design of the City of Palembang Industry Office Website for IKM Online Services Using the Design Thinking Method

The Palembang City Industry Office is a government agency engaged in the service sector, especially for industry and trade in the city of Palembang. This research focuses on User Interface and User Experience design for websites that function to facilitate business submissions for IKM actors in the city of Palembang which can be accessed by the public via the website. This study uses the Design Thinking method which consists of four stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and, test. The test used in this study is the System Usability Scale (SUS) as a test of the designs made by researchers. From the test results, a score of 58 was obtained in the Marginal Low category, which means that this design does not meet the Acceptable category.

**Keywords :** UI/UX, Website, Design Thinking Method, SUS

## ABSTRAK

**Andre Kurniawan dan Muhammad Farhan.** Desain UI/UX *Website* Dinas Perindustrian Kota Palembang untuk Layanan *Online* IKM Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*

Dinas Perindustrian Kota Palembang adalah lembaga pemerintahan yang bergerak dalam bidang jasa khususnya untuk perindustrian dan perdagangan di kota Palembang. Penelitian ini berfokus pada desain *User Interface* dan *User Experience* untuk *website* yang berfungsi mempermudah pengajuan usaha untuk para pelaku usaha yang ada di kota Palembang yang mana bisa diakses oleh publik melalui *website*. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari empat tahapan yaitu *emphasize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan, *test*. Tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu *System Usability Scale* (SUS) sebagai pengujian terhadap desain yang dibuat oleh peneliti. Dari hasil tes diperoleh skor 58 dengan kategori *Marginal Low* yang artinya desain ini belum memenuhi kategori *Acceptable*.

**Kata Kunci :** UI/UX, *Website*, Metode *Design Thinking*, SUS

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perusahaan/industri kecil menengah (IKM) yang ingin mendaftarkan izin usahanya di bawah Dinas Perindustrian kota Palembang masih menggunakan cara konvensional untuk mendaftar. Dimana pelaku usaha ini bisa mengakses apa saja yang dibutuhkan untuk mendaftar melalui portal *hallo.palembang.go.id*. Akan tetapi prosedur pendaftaran berkas yang dibutuhkan masih melalui cara konvensional berdasarkan Standar Pelayanan Rekomendasi Teknis Izin Usaha Industri di Dinas Perindustrian Kota Palembang.

Standar Operasional Prosedur (SOP) merupakan suatu pedoman atau acuan untuk melaksanakan tugas pekerjaan sesuai dengan fungsi dan alat penilaian kinerja instansi pemerintah maupun non pemerintah, usaha maupun non-usaha, berdasarkan indikator-indikator teknis, administratif, dan prosedural sesuai tata kerja. Di Dinas Perindustrian kota Palembang mempunyai tiga jenis layanan yaitu Pendaftaran Sertifikasi Halal, Pendaftaran Hak Cipta, dan Pendaftaran Label Bermerek yangmana memiliki SOP pengajuan untuk pelaku usaha yang mencakup empat komponen meliputi : (1) Persyaratan yang harus dilengkapi oleh pelaku usaha seperti *photocop* KTP pemohon, Pas Photo, *photocopy* NPWP, *photocopy* Pendirian Perusahaan dan Akta Perubahan, dan persyaratan

lainnya; (2) Sistem Mekanisme Prosedur mencakup berkas Pemohon IUI diterima Dinas Perindustrian Kota Palembang dari BPMPTSP Kota Palembang, Distribusi ke Bidang Teknis terkait, pemeriksaan ke lapangan, hasil pemeriksaan, dan rekomendasi dikirim kembali ke BPMPTSP Kota Palembang; (3) Jangka Waktu yang dibutuhkan yaitu tiga hari; (4) Biaya Tarif : gratis; (5) Bentuk Pelayanan yang diberikan yaitu Rekomendasi Teknis Izin Usaha Industri; dan (6) Jika terdapat permasalahan pada saat pengajuan dipersilahkan untuk menghubungi layanan pengaduan melalui email, telpon atau sms. Dari prosedur di atas masih dinilai cukup rumit oleh peneliti atas dasar literatur yang dibaca oleh peneliti yang berkaitan dengan era revolusi 4.0 di abad 21. Sehingga peneliti menilai diperlukannya sebuah sarana yang dapat digunakan oleh pelaku usaha untuk mengajukan izin usaha yang mudah dan efisien.

Era revolusi 4.0 seperti saat ini harusnya dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk kebermanfaatan pemerintahan dan sebagai sarana mempermudah masyarakat untuk menginformasikan, mengajukan, dan memberikan izin terhadap pelaku usaha yang ada di kota Palembang. Seiring dengan kemajuan zaman, perkembangan teknologi pun berkembang sangat pesat di Indonesia. Pengguna internet di Indonesia mulai meningkat dengan terkoneksi jaringan ke seluruh Indonesia. Hal ini terbilang hal yang positif untuk masyarakat di Indonesia, karena dengan memanfaatkan *tren* perkembangan ini untuk memajukan sektor

Perindustrian di Indonesia. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai media sistem informasi yang dapat diakses untuk mempermudah pelaku usaha yaitu salah satunya dengan menggunakan *platform website*.

*Website* merupakan salah satu layanan untuk menyampaikan informasi kepada pengguna yang menggunakan perangkat komputer dan terhubung ke internet. *Website* sendiri mempunyai dua sifat yaitu, dinamis dan statis. Sebuah *website* yang mana informasi yang diberikan tetap dan tidak berubah berarti *website* tersebut bersifat statis, sedangkan *website* yang mana informasi yang diberikan berubah berarti *website* tersebut bersifat dinamis. (Prasetyaningsih & Ramadhani, 2021).

Kepala Dinas Perindustrian kota Palembang sangat mengharapkan bahwa *Website* ini dapat disajikan kepada masyarakat sebagai sarana media interaktif. Untuk itu, sikap penerimaan terhadap *website* ini di kalangan internal Pegawai, menjadi salah satu tolak ukur bagi Kepala Dinas. Dikarenakan kondisi saat ini pelaku usaha masih menggunakan prosedur yang ditentukan oleh Kantor Dinas Perindustrian Kota Palembang dan pada saat pencarian data IKM sangat terbatas dikarenakan masih menggunakan media pembukuan.

Berdasarkan kajian literatur inilah peneliti akan melakukan penelitian dengan batasan masalah antara lain, mengenai *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada *website* Dinas Perindustrian Kota

Palembang, untuk meningkatkan kualitas dan membuat desain aplikasi agar menjadi lebih baik dan multifungsi.

Dilihat dari latar belakang masalah tersebut, penulis memberikan solusi dengan membuat penelitian untuk mendesain Situs *Website* Dinas Perindustrian Kota Palembang, dengan memberikan rekomendasi desain *user interface*, lalu melakukan uji *usability* terhadap rekomendasi desain yang dibuat. Maka dari itu, penelitian ini diberikan judul “**Desain UI/UX *Website* Dinas Perindustrian Kota Palembang Untuk Layanan *Online* IKM dengan menggunakan metode *Design Thinking*”.**

## **1.2. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, dapat di rumuskan sebuah masalah yaitu bagaimana merancang UI/UX *Website* Dinas Perindustrian Kota Palembang dengan metode *Design Thinking*?

## **1.3. Ruang Lingkup Penelitian**

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Populasi penelitian ini adalah pegawai Dinas Perindustrian Kota Palembang;
2. Sedangkan *sampel* dari penelitian ini yaitu 9 orang pegawai Dinas Perindustrian kota Palembang yang berasal dari Divisi Sandang dan Pangan.

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

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah membuat desain UI/UX *website* Dinas Perindustrian Kota Palembang dengan menggunakan metode *Design Thinking* dimana hasilnya nanti sebuah desain yang sudah diukur menggunakan penilaian *System Usability Scale* (SUS) untuk bisa digunakan pada *website* Dinas Perindustrian Kota Palembang.

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

##### **1.5.1. Manfaat Bagi Penulis**

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan penulis dalam mengaplikasikan teori-teori yang didapatkan selama perkuliahan di institut PalComTech.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan terutama bagaimana proses Desain *User interface* untuk meningkatkan *User experience* pada *Website* Dinas Perindustrian Kota Palembang, Menggunakan metode *Design Thinking*.

##### **1.5.2. Manfaat Bagi Akademik**

- a. Dapat memberikan masukan informasi yang terkait dengan judul penelitian yang diangkat, serta bisa menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
- b. Mahasiswa mampu menerapkan ilmu pengetahuan khususnya dibidang fokus *User interface / User experience design* di *website* Dinas Perindustrian Kota Palembang.

### **1.5.3. Manfaat bagi Dinas Perindustrian Kota Palembang**

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan *User experience* terhadap *Website* Dinas Perindustrian Kota Palembang.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang penulis buat dalam laporan penelitian ini terdiri dari enam bab. Sistematika penulisan menjelaskan secara singkat isi yang akan dibahas, serta keterkaitan antar bab. Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

### 1.1.Latar Belakang Penelitian

Menjelaskan permasalahan-permasalahan pada tempat penelitian yang melatarbelakangi penelitian.

### 1.2.Rumusan Masalah Penelitian

Merupakan identifikasi berupa pertanyaan yang didapat berdasarkan latar belakang.

### 1.3.Ruang Lingkup Penelitian

Menjelaskan secara rinci batasan-batasan atau ruang lingkup pada laporan penelitian ini.

### 1.4.Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menjelaskan maksud dan tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menjelaskan manfaat yang diperoleh setelah selesainya penelitian ini.

### 1.6. Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk setiap bab.

## **BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

### 2.1. Sejarah Perusahaan

Memberikan gambaran tentang sejarah perusahaan yang menjadi tempat penelitian bagi penulis.

### 2.2. Visi dan Misi

Memaparkan secara rinci visi dan misi perusahaan atau tempat melakukan penelitian.

### 2.3. Struktur Organisasi

Merupakan gambaran tentang struktur jabatan pada STMIK Palcomtech yang menjadi tempat penelitian bagi penulis.

### 2.4. Tugas Wewenang

Menjelaskan secara rinci tentang tugas dan wewenang dari setiap jabatan pada struktur organisasi.

## **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

### 3.1. Teori Pendukung

Teori pendukung berisi tentang teori-teori yang penulis gunakan sebagai dasar teori dalam laporan penelitian ini.

### 3.2. Hasil Penelitian Terdahulu

Memaparkan jurnal-jurnal penelitian terdahulu yang penulis gunakan untuk penelitian yang saat ini dilakukan.

## **BAB IV METODE PENELITIAN**

### 4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 4.1.1. Lokasi Penelitian

Menjelaskan lokasi penelitian dan menjelaskan secara logis alasan mengapa tempat tersebut dipilih sebagai tempat penelitian.

#### 4.1.2. Waktu Penelitian

Memaparkan secara rinci jadwal keseluruhan pada saat penelitian, baik dari jadwal pengumpulan data maupun jadwal penelitian berdasarkan metodologi yang digunakan.

### 4.2. Alat dan Teknik Pengembangan Sistem

#### 4.2.1. *Design Thinking*

Merupakan bagan alur sistem yang penulis gunakan pada mulai perencanaan, ide, sampai dengan desain *UI/UX* tersebut.

### 4.3. Alat dan Teknik Pengujian

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

Memberikan gambaran tentang teknik pengujian yang digunakan pada laporan penelitian.

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

### 5.1. Hasil Penelitian

Memaparkan secara rinci hasil dan pembahasan pada penelitian, berdasarkan metodologi pengembangan.

#### 5.1.1. *Empathize*

Tahapan ini dilakukan pendekatan terhadap pengguna untuk mendapatkan informasi dan mencari tahu yang diinginkan pengguna dengan melakukan wawancara.

#### 5.1.2. *Define*

Menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi yang akan membantu pengguna secara spesifik berdasarkan kebutuhan pengguna.

#### 5.1.3. *Ideate*

Menampung semua ide untuk menyelesaikan masalah yang telah ditetapkan pada tahapan *define*.

#### 5.1.4. *Prototype*

Membuat kerangka desain dari hasil yang telah di dapat dari proses *ideate*.

#### 5.1.5. *Test*

Tahapan 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.

#### 5.2. Pembahasan

Memaparkan tentang tahapan yang dilalui pada metodologi penelitian sampai dengan selesainya desain *UI/UX* tersebut.

### **BAB VI PENUTUP**

#### 6.1. Kesimpulan

Memaparkan kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian.

#### 6.2. Saran

Berisi tentang saran atau masukan untuk langkah pengembangan selanjutnya.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM DINAS PERINDUSTRIAN KOTA PALEMBANG**

#### **2.1. Profil Perusahaan**

Dinas Perindustrian Kota Palembang dibentuk dari pemisahan Dinas Perindustrian, Perdagangan dan Koperasi (Disperindagkop) yang diatur berdasarkan Perda Nomor 6 Tahun 2016 Tanggal 29 November 2016, serta Peraturan Walikota Palembang Nomor 70 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi serta Tata Kerja Dinas Perindustrian Kota Palembang.

Dalam peraturan-peraturan tersebut Dinas Perindustrian Kota Palembang merupakan unsur pelaksana urusan daerah dibidang industri berdasarkan kewenangan yang dimiliki Pemerintah Daerah sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan berlaku yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Walikota Palembang melalui Sekretaris Daerah.

Tugas Pokok Dinas Perindustrian Kota Palembang adalah melaksanakan sebagian urusan pemerintahan daerah di bidang industri berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan petunjuk pelaksanaannya.

Fungsi Dinas Perindustrian adalah sebagai berikut :

- a. Perumusan kebijakan teknis.
- b. Pelaksanaan tugas sesuai dengan lingkup tugasnya.
- c. Penyelenggaraan urusan pemerintahan dan pelayanan umum.
- d. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan sesuai dengan lingkup tugasnya.
- e. Pelaksanaan administrasi dinas sesuai lingkup dinasny.
- f. Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Walikota terkait dengan tugas dan fungsinya.

## **2.2. Visi dan Misi**

### **2.2.1. Visi**

Tujuan penelaahan Visi, Misi, serta Program Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah terpilih adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor penghambat dan pendorong pelayanan Perangkat Daerah yang dapat mempengaruhi pencapaian visi dan misi kepala daerah dan wakil kepala daerah tersebut. Adapun Visi Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah Kota Palembang periode 2018 - 2023 sebagaimana tercantum dalam dokumen RPJMD Tahun 2018 – 2023.

### 2.2.2. Misi

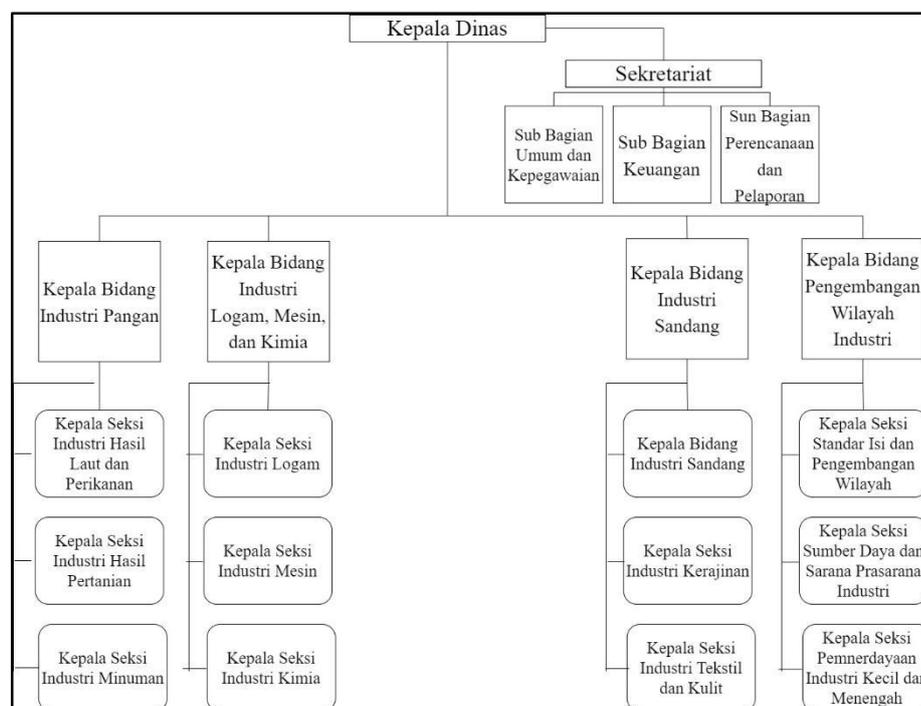
Adapun misi pembangunan daerah Pemerintah Kota Palembang lima tahun mendatang adalah sebagai berikut :

1. Mewujudkan pembangunan infrastruktur perkotaan yang terpadu, merata berkeadilan, berkelanjutan dan berwawasan lingkungan yang berbasis Teknologi dan Informasi
2. Mewujudkan masyarakat yang religius, berbudaya, beretika, melalui pembangunan budaya integritas yang didukung oleh Pemerintahan yang bersih, berwibawa dan profesional
3. Mewujudkan Palembang kota yang dinamis sebagai simpul pembangunan regional, nasional dan internasional yang kompetitif dan komparatif dengan menjamin rasa aman untuk berinvestasi
4. Mewujudkan ekonomi kerakyatan yang inovatif dan kreatif serta berdaya saing tinggi
5. Menjadikan Palembang Kota Pariwisata sungai dan budaya serta event olahraga kelas dunia yang harmoni antara kehidupan manusia dan alam.

### 2.3. Struktur Organisasi

Dalam suatu instansi pemerintahan, organisasi pemerintah (*government organization*) merupakan salah satu bentuk pemerintah yang dibentuk dengan memiliki tujuan umum menjalankan aktivitas layanan untuk masyarakat. Dinas perindustrian kota Palembang dibentuk untuk memberikan layanan berkaitan dengan perindustrian yang ada di kota Palembang, yang mana dipimpin oleh seorang kepala dinas, yang membawahi berbagai macam divisi dengan tugas pokok dan fungsinya masing-masing agar terselenggaranya layanan terhadap masyarakat dengan baik. Adanya struktur organisasi memberikan gambaran mengenai pemisahan fungsi, tugas, dan tanggung jawab serta wewenang yang diberikan oleh Pimpinan kepada bawahannya.

Berikut struktur organisasi yang dimiliki Dinas Perindustrian kota Palembang :



**Gambar 2.1 Struktur Organisasi  
Dinas Perindustrian Kota Palembang**

## **2.4. Jenis Layanan**

Jenis layanan yang ada di Dinas Perindustrian Kota Palembang ada 3 jenis layanan yaitu Pendaftaran Sertifikasi Halal, Pendaftaran Hak Cipta, dan Pendaftaran Label Bermerek. Jenis layanan inilah yang nantinya akan dibuat oleh peneliti untuk desain UI/UX nya. Dimana desain dari UI/UX ini akan disesuaikan dengan kebutuhan dari bagian administrasi Dinas Perindustrian Kota Palembang untuk meninjau apakah persyaratan yang diajukan oleh pelaku usaha untuk pendaftaran sertifikasi halal, pendaftaran hak cipta, dan pendaftaran label bermerek.

## **3.1. Teori Pendukung**

Adapun landasan teori penelitian di Dinas Perindustrian Kota Palembang sebagai berikut :

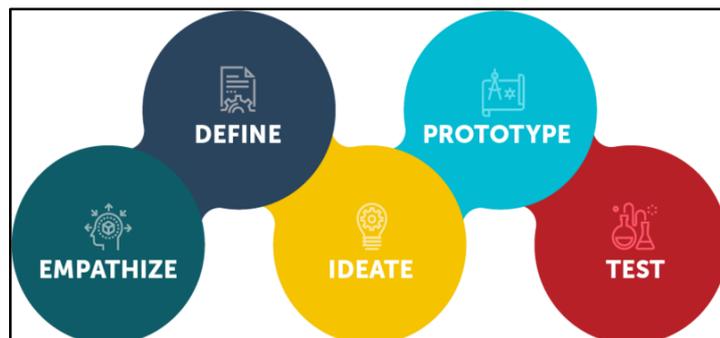
### **3.1.1. User Interface**

*User Interface* adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan User Interface adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, text entry fields, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. User Interface mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman web. Muhyiddin, Muhammad Agus, Muhammad Afif Sulhan, and Agus Sevtiana. 2020. "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma." Jurnal Digit 10(2): 208

### 3.1.2. *Design Thinking*

*Design Thinking*, metode ini dikenal sebagai suatu proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (human centered) menuju suatu inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunanya. Dalam perkembangannya, ketiga tahapan tersebut berkembang menjadi 5 tahapan yang pada dasarnya tidak berbeda jauh namun terdapat penekanan pada bagian tertentu sehingga menghasilkan prosedur yang lebih terperinci.

Proses design thinking dapat dilihat pada gambar 3.1 :



**Gambar 3.1 Tahapan *Design Thinking***

#### 1. *Empathize* (Empati)

Tahapan ini yang dianggap sebagai inti dari proses perencanaan yang berpusat pada manusia (human centered design), metode ini berupaya untuk memahami pengguna dalam konteks produk yang dirancang, dengan melakukan observasi, wawancara, dan menggabungkan dan wawancara dengan terlebih dahulu diberikan suatu skenario.

## 2. *Define* ( Penetapan)

Tahapan ini merupakan proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang telah diperoleh melalui empati, dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai point of view atau perhatian utama pada penelitian.

## 3. *Ideate* (Ide)

Ideate merupakan tahapan untuk menampung semua ide untuk menyelesaikan masalah yang telah ditetapkan pada tahap define dan dilakukan pengujian ide dalam bentuk desain untuk menentukan cara alternatif untuk melihat permasalahan (Hamdani et al. 2022). Tahapan ini yang merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, adapun dalam proses ideate ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat prototipe yang akan dibuat.

## 4. *Prototype* (Prototipe)

Tahapan yang dikenal sebagai rancangan awal suatu produk yang akan dibuat, untuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan memperoleh berbagai kemungkinan baru. Dalam penerapannya, rancangan awal yang dibuat akan diuji coba kepada pengguna untuk memperoleh respon dan feedback yang sesuai untuk menyempurnakan rancangan.

## 5. *Test* (Uji Coba)

Test adalah suatu teknik yang digunakan untuk melakukan kegiatan evaluasi, yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan atau

rangkaian tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh peserta (Haryuda, Asfi, and Fahrudin 2021).

### **3.1.3. *User Experience (UX)***

User experience adalah ilmu yang mempelajari tentang kenyamanan sebuah produk di mata penggunanya. Beberapa diantaranya berkaitan dengan efisiensi proses yang dilalui pengguna untuk mencapai sebuah tujuan yang diinginkan pengguna. Sebuah produk yang bagus akan membuat pengguna langsung paham dengan tampilan maupun prosesnya dengan petunjuk manual seminimal mungkin (Putra, Wijoyo, and Rakhmawati 2019). User experience menjelaskan bagaimana perasaan pengguna saat memakai sebuah produk, layanan ataupun sistem.

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

*System Usability Scale (SUS)* merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna (John Brooke, 2013). 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 (J Brooke, 1996); (2) SUS sangat mudah digunakan, tidak membutuhkan perhitungan yang rumit (Bangor, Staff, Kortum, Miller, & Staff, 2009); (3) SUS tersedia secara gratis, tidak membutuhkan biaya tambahan (Garcia, 2013); dan (4) SUS terbukti valid dan *reliabel*, walau dengan ukuran sampel

yang kecil (Tullis & Stetson, 2004); (John Brooke, 2013). Sus berupa kuesioner yang terdiri dari 10 item pertanyaan (J Brooke, 1996) seperti ditunjukkan pada tabel 3.1 berikut.

**Tabel 3.1 Item Pertanyaan *System Usability Scale* (SUS)**

<b>Kode</b>	<b>Item Pertanyaan</b>
R1	Saya akan menggunakan sistem ini lagi
R2	Saya merasa sistem aplikasi ini mudah untuk digunakan
R3	Saya merasa sistem aplikasi ini rumit untuk digunakan padahal dapat lebih sederhana
R4	Saya merasa membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi untuk menggunakan aplikasi ini
R5	Saya menemukan berbagai macam fitur yang terintegrasi dengan baik di dalam sistem
R6	Saya merasa terdapat banyak hal yang tidak konsisten dalam aplikasi ini
R7	Saya rasa banyak pengguna yang akan dengan cepat mempelajari sistem ini
R8	Saya menemukan bahwa fitur ini sangat tidak praktis ketika digunakan
R9	Saya dapat menggunakan sistem ini dengan baik
R10	Saya perlu terbiasa terlebih dahulu menggunakan sistem ini

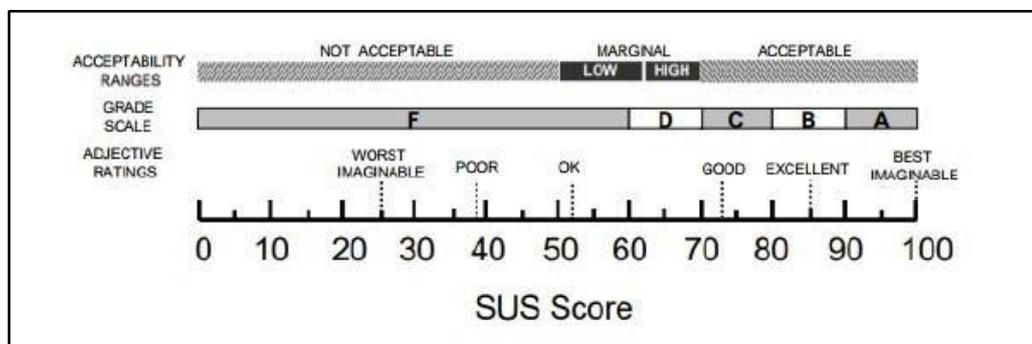
Kuesioner SUS menggunakan 5 poin skala Likert. Responden diminta untuk memberikan penilaian “Sangat tidak setuju”, “Tidak setuju”, “Netral”,

“Setuju”, dan “Sangat setuju” atas 10 item pernyataan SUS sesuai dengan penilaian subjektifnya. Jika responden merasa tidak menemukan skala respon yang tepat, responden harus mengisi titik tengah skala pengujian (J 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 dengan 2.5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan system usability. Skor SUS berkisar dari 0 hingga 100 (J Brooke, 1996). Berikut rumus perhitungan skor SUS:

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

\*) Skor SUS keseluruhan diperoleh dari rata-rata skor SUS individual.

Setelah mendapatkan skor SUS maka dilihat dari kategori untuk skor SUS tersebut berdasarkan gambar di bawah ini.



**Gambar 3.2 Kategori SUS Score**

Maka, desain yang telah dibuat nantinya akan dikategorikan berdasarkan *acceptability Ranges*.

### 3.1.5. Menentukan Ukuran Sampel

Pilihan sampel dengan metode yang tepat dapat menggambarkan kondisi populasi sesungguhnya yang akurat, dan dapat menghemat biaya penelitian secara efektif. Idealnya, sampel benar-benar menggambarkan atau mewakili karakteristik populasi yang sebenarnya. Karena data yang diperoleh dari sampel harus dapat digunakan untuk menaksir populasi. tingkat kerepresentatifan sampel yang diambil dari populasi tertentu sangat tergantung pada jenis sampel yang digunakan, ukuran sampel yang diambil, dan cara pengambilannya. Salah satu metode yang digunakan untuk menentukan jumlah sampel adalah menggunakan rumus Slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

#### Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Batas Toleransi Kesalahan (0,5)

### 3.2. Penelitian Terdahulu

Adapun Penelitian terdahulu bisa di lihat di tabel 3.2 berikut.

**Tabel 3.2 Daftar Penelitian Terdahulu**

No	Judul Penelitian	Penulis / Tahun	Hasil
1.	Pengembangan <i>User Experience</i> (UX)	Anang Purnomo, Ardiansyah	Berdasarkan hasil Pengembangan <i>User</i>

No	Judul Penelitian	Penulis / Tahun	Hasil
	<p>dan <i>User Interface</i> (UI) Aplikasi Ibeauty Berbasis Android</p>	<p>Ardiansyah ISSN : 2338-5197 Tahun : 2018</p>	<p><i>Experience</i> dan <i>User Interface</i> Aplikasi Ibeauty Berbasis Android yang dikembangkan terbukti membantu sesuai dengan pengujian usability yang telah dilakukan.</p>
2.	<p>Perancangan <i>User Interface</i> (Ui) &amp; <i>User Experience</i> (Ux) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padang panjang</p>	<p>Ferry Fernando ISSN 2715-4629 Tahun : 2020</p>	<p>Melalui hasil pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pada perancangan UI/UX Aplikasi Pencari <i>Indekost</i> di Kota Padang Panjang dikatakan Berhasil</p>
3.	<p>Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> pada Placeplus menggunakan</p>	<p>Muhammad Multazam ISSN 2721-1940 Tahun : 2020</p>	<p>Melalui hasil pengujian yang telah dilakukan bahwa penggunaan metode UCD pada kasus ini mampu memberikan kesan yang baik dari</p>

No	Judul Penelitian	Penulis / Tahun	Hasil
	pendekatan <i>User Centered Design</i>		pengguna terhadap <i>website</i> place plus.

Dari tabel tentang daftar penelitian terdahulu di atas, daidapatkan hasil penelitian yang bahwa desain ataupun penegmbangan desain UI/UX untuk Aplikasi ataupun *website* dapat memberikan kontribusi berupa bantuan terhadap kemudahan untuk mengakses semua informasi berkaitan dengan pengembangan aplikasi itu sendiri.

Atas dasar hal inilah, penulis akan melakukan penelitian untuk membuat desain UI/UX Dinas Perindustrian kota Palembang untuk mempermudah akses pendaftaran usaha bagi pelaku UKM yang ada di kota Palembang melalui *website* nantinya.



## **4.2. Jenis dan Sumber Data**

### **4.2.1. Data Primer**

Data primer adalah data informasi yang diperoleh tangan pertama yang dikumpulkan secara langsung dari sumbernya. Data primer ini adalah data yang paling asli 65 dalam karakter dan tidak mengalami perlakuan statistik apa pun. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung melalui teknik observasi, wawancara, diskusi terfokus, dan penyebaran kuesioner.

### **4.2.2. Data Sekunder**

Data Sekunder adalah informasi tangan kedua yang sudah dikumpulkan oleh beberapa orang (organisasi) untuk tujuan tertentu dan tersedia untuk berbagi penelitian. Data Sekunder tersebut tidak murni dalam karakter dan telah menjalani treatment setidaknya satu kali. Contoh data sekunder adalah data yang diperoleh dari buku, laporan, jurnal, dan lain-lain. Adapun data sekunder yang diambil dalam penelitian ini adalah data yang berhubungan dengan metode *Design Thinking* dan metode SUS.

## **4.3. Teknik Pengumpulan Data**

### **4.3.1. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan antara periset yaitu seseorang yang berharap mendapatkan informasi, dan informan yaitu seseorang yang diasumsikan mempunyai

informasi penting tentang suatu objek (Yoko, Adwiya, and Nugraha : 2019).

Dalam teknik ini, peneliti melakukan wawancara kepada Kasubag Umum dan Kepegawain Ngadiran, S.IP. dan kepada pelaksana yang diwakilkan oleh bapak Faizal Abd Wahab, SH. Selaku pelaksana untuk mendapatkan informasi.

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

Studi pustaka adalah serangkaian kegiatan penelitian yang berkenan dengan metode pengumpulan data pustaka, kemudian membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian tersebut (Yoko, Adwiya, and Nugraha 2019). Ada tiga alasan pemilihan studi pustaka digunakan dalam penelitian, yaitu :

1. Persoalan penelitian hanya bisa dijawab melalui penelitian pustaka dan tidak mungkin mengharap data dari lapangan.
2. Dilakukan data pendahuluan untuk memahami gejala yang ada di masyarakat.
3. Data pustaka tetap handal dalam menjawab persoalan penelitian. Dalam teknik studi pustaka yang dilakukan penulis adalah mengumpulkan data jurnal, buku, dan artikel.

### **4.3.3. Kuesioner**

Pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan kuesioner. Data tersebut didapatkan dengan memberikan kuesioner pada sampel penelitian. angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk jawabnya (Yoko, Adwiya, and Nugraha 2019). Penyebaran kuesioner dilakukan dengan cara mengirim link. Populasi yang akan dijadikan sampel penelitian adalah Masyarakat dan Pegawai Dinas Perindustrian Kota Palembang.

### **4.3.4. Observasi**

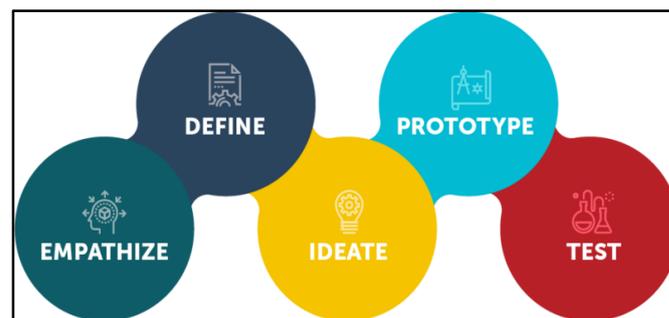
Tahapan ini melakukan observasi terhadap *framework-framework* penanganan untuk pendaftaran usaha/merek bagi pelaku usaha yang ada di kota Palembang melalui Dinas Perindustrian Kota Palembang. Kemudian melakukan observasi terhadap aktor-aktor yang terlibat pada proses pendaftaran usaha tersebut.

## **4.4. Alat dan Teknik Pengembangan Sistem**

### **4.4.1. Metode Design Thinking**

Sebuah metode pemecah suatu masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari

pengguna yang bersifat pengulangan. Pada metode yang digunakan terdapat lima tahapan yaitu *emphasize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Berikut langkah – langkah dari metode *design thinking* (Haryuda, Asfi, and Fahrudin 2021).



**Gambar 4.1 Tahapan *Design Thinking***

### **1. *Empathize***

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan wawancara. Wawancara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil gambaran UI/UX, wawancara dilakukan kepada divisi administrasi untuk penerimaan berkas bagi IKM yaitu dengan bapak Ngadiran, S.IP. untuk mendapatkan informasi mengenai apa saja berkas atau data yang harus diinputkan atau di *upload* sebagai bentuk persyaratan untuk menerbitkan izin usaha bagi pelaku usaha yang ada di kota Palembang.

## **2. Define**

Pada tahapan ini, berdasarkan hasil dari proses sebelumnya yaitu *emphasize* penulis mendapatkan informasi dari narasumber untuk membuat tampilan desain *web* yang di dalamnya terdapat akses untuk publik (pelaku usaha) dan admin (untuk Dinas Perindustrian). Sehingga penulis harus membuat dua desain *web* berdasarkan kebutuhan.

## **3. Ideate**

Setelah identifikasi kebutuhan dilaksanakan pada tahapan sebelumnya, maka penulis menggambarkan kerangka pemodelan desain *website* Dinas Perindustrian Kota Palembang yang di dalamnya terdapat halaman beranda untuk pelaku usaha dan admin, halaman profil, halaman informasi, dan halaman perizinan.

## **4. Prototype**

Pada langkah ini solusi fisik atau nyata dibuat. Langkah ini memungkinkan penulis untuk mendesain dan menciptakan sesuatu yang baru dan nyata yang dibentuk pada tahapan *ideate*, dimana dalam pembuatan *prototype* ini menggunakan *Figma* dalam merancang desain interaksi.

## 5. *Test*

*Testing* merupakan tahapan terakhir dari metode *Design Thinking*, dan proses ini dilakukan untuk memperoleh respon dari *user* serta *feedback* yang sesuai berdasarkan hasil dari *prototype* yang telah dirancang untuk mengetahui apakah solusi yang dibuat kepada pengguna. Peneliti melakukan evaluasi dari desain yang telah dibuat kepada pengguna. 65 pengguna dievaluasi menggunakan metode SUS untuk mengetahui pengalaman pengguna.

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1. Hasil Penelitian**

Selama melakukan penelitian mengenai pemodelan *user interface* dan *user experience* di Dinas Perindustrian kota Palembang, didapatkan hasil yang akan dijelaskan dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Adapun tahapan dari metode *Design Thinking* adalah *Emphasize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

##### **5.1.1 *Empathize***

Pada tahapan *emphasize* mencakup kajian literatur, observasi, dan wawancara kepada beberapa narasumber yang telah dipilih dan berkompeten dalam bidang pendaftaran usaha bagi pelaku usaha. Sehingga, didapatkan pokok permasalahan yang menjadi acuan untuk membuat rancangan aplikasi pada penelitian ini.

##### **a. Kajian Literatur**

Pada tahapan ini dilakukan kajian literatur terkait dengan responder utama yaitu pelaku usaha dengan lebih spesifik kepada proses pendaftaran usaha.

**Tabel 5.1 Kajian Literatur terhadap *Problem* pada Dinas Perindustrian Kota Palembang**

<b>Peneliti</b>	<b>Judul</b>	<b>Masalah</b>
(Purnomo & Ardiansyah, 2018)	Pengembangan <i>User Experience (UX)</i> dan <i>User Interface (UI)</i> Aplikasi Ibeauty Berbasis Android	Meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam melakukan pemesanan layanan salon
(Fernando, 2020)	Perancangan <i>User Interface (UI)</i> dan <i>User Experience (UX)</i> Aplikasi Pencari Indekost di kota Padang Panjang	Mempermudah bagi mahasiswa maupun keluarga yang mencari indekos melalui aplikasi yang terinstall <i>android</i>
(Multazam, Papatungan, & Suranto, 2020)	Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> pada <i>Placeplus</i> menggunakan pendekatan <i>User Centered Design</i>	Mempermudah konsep bagi pengguna awal untuk <i>startup</i> digital, reservasi dan manajemen <i>coworking space</i> secara <i>online</i> berbasis <i>website</i>

Dari beberapa kajian literatur yang dibaca oleh penulis sebagai referensi diperoleh benang merah bahwasannya desain *UI/UX* dirancang untuk mempermudah segala sesuatu yang berkaitan dengan publik agar mudah diakses.

Maka dari itu berdasarkan kajian literatur ini, penulis akan menggunakan desain *UI/UX* sebagai topik utama penelitian yang akan dilakukan.

**b. Observasi**

Tahapan ini melakukan observasi terhadap *framework-framework* penanganan untuk pendaftaran usaha/merek bagi pelaku usaha yang ada di kota Palembang melalui Dinas Perindustrian Kota Palembang. Kemudian melakukan observasi terhadap aktor-aktor yang terlibat pada proses pendaftaran usaha tersebut.

Observasi yang dilaksanakan oleh penulis melibatkan dua faktor yaitu admin pendaftaran usaha dan responden pertama. Kedua aktor ini terlibat langsung pada pengimplementasian dari desain *UI/UX* yang akan didesain oleh penulis.

**c. Wawancara**

Pada tahapan ini dilakukan wawancara kepada admin bagian pendaftaran usaha bagi pelaku usaha. Proses wawancara dilakukan dengan wawancara tak berstruktur kepada narasumber yaitu bapak Ngadiran, S.IP. dan Bapak Faizal Abd. Wahab, S.H. tentang kesulitan yang terjadi pada pelaku usaha untuk mendaftarkan usaha/merek dagang mereka.

**d. Empathy Map**

Berdasarkan dari hasil wawancara maka dibuatlah *empathy map* untuk memetakan tanggapan dari hasil wawancara kepada 2 orang bagian administrasi usaha untuk pelaku usaha dalam mendesain sebuah aplikasi untuk pendaftaran usaha bagi pelaku usaha. *Empathy map* dibuat untuk mengetahui kebutuhan dari penggunanya. *Empathy map* yang dibuat berdasarkan wawancara yang hasilnya merupakan

kebutuhan akan sebuah *website* yang mempermudah para pelaku usaha untuk pengajuan sesuai bidangnya.

### 5.1.2. Define

Proses mendefinisikan masalah dilakukan dengan mendefinisikan masalah berdasarkan pada teknik *point of view* pada rujukan berikut. (Dam & Sing, 2019).

#### a. Mendefinisikan Masalah

Proses mendefinisikan masalah berdasarkan *point of view* dirujuk dari hasil kajian literatur yang sudah dilakukan pada tahapan *emphasize*.

**Tabel 5.2 Point of View untuk Pendefinisian Masalah**

<i>User</i>	<b>Kebutuhan</b>	<i>Insight</i>
Responder pertama (Pelaku usaha)	<i>Website</i> dapat mempermudah untuk meng- <i>upload</i> berkas-berkas yang merupakan persyaratan dari pengajuan usaha sebagai pelaku usaha tanpa harus melalui banyak prosedur pengajuan yang masih secara konvensional	Seorang <i>user</i> menginginkan kemudahan pada saat pengajuan/pendaftaran usaha sebagai pelaku usaha yang bisa diakses oleh khalayak umum/bersifat publik.
Admin Pendaftaran	<i>Website</i> dapat mempermudah bagian	Seorang <i>user</i> menginginkan

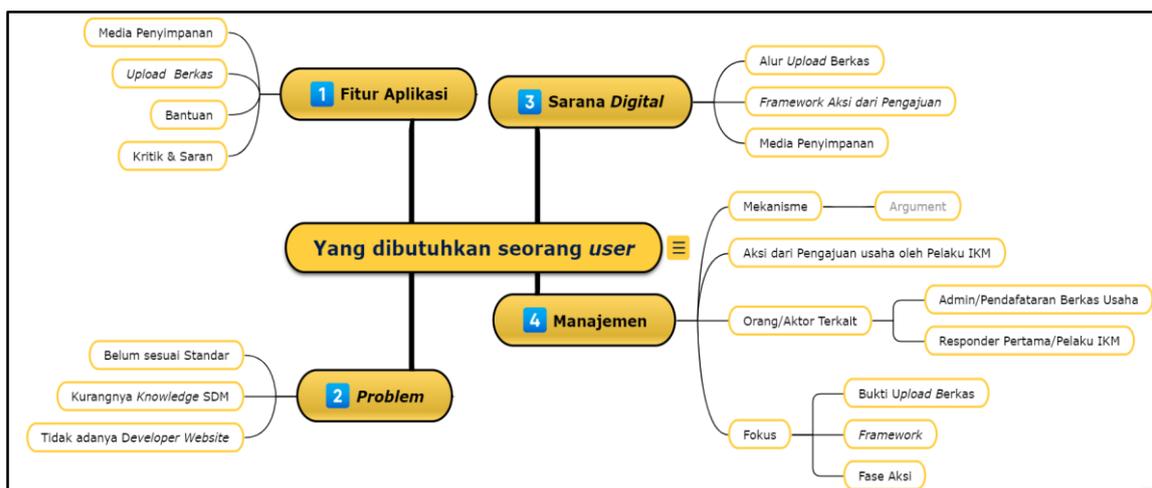
<i>User</i>	<b>Kebutuhan</b>	<i>Insight</i>
Usaha/Merk (Pegawai Dinas Perindustrian)	administrasi untuk melihat semua persyaratan yang diajukan oleh pelaku usaha tanpa harus melihat, memvalidasi berkas, sampai dengan memverifikasi berkas, hingga akhirnya disetujui untuk membuka izin usaha/pendaftaran merek	kemudahan cara untuk memvalidasi, memverifikasi, sampai dengan menyetujui berkas pengajuan yang diajukan oleh pelaku usaha pada satu aplikasi saja.

- b. Pada tahapan wawancara beberapa masalah yang dihadapi dalam pendaftaran usaha bagi pelaku usaha, belum adanya standar dan kurangnya *knowledge* yang dimiliki oleh aktor yang menangani pendaftaran usaha bagi pelaku usaha. Definisi fungsi, fitur, dan elemen : pada bagian ini mendefinisikan apa saja yang ada di dalam sebuah sistem yang akan dibuat. Fitur yang akan dibuat akan memiliki 2 faktor yaitu admin sistem atau responser utama. Fitur – fitur yang akan diberikan pada sistem tersebut diantaranya :
1. Sistem memiliki keamanan komunikasi data yang baik dan sesuai dengan kaedah keamanan komunikasi
  2. Sistem memiliki model data terkait siapa saja yang dapat mengakses data.

### 5.1.3. Ideate

Gagasan-gagasan pada proses *ideate* diambil dari proses *emphasis* dan *define* pada tahapan sebelumnya. Pada proses *ideate* dilakukan proses *brainstorming* yang kemudian hasil *brainstorming* digambarkan ke dalam bentuk *mind map*. Gambar di bawah ini merupakan gambar *mind map*, dimana pada *mind map* seluruh ide gagasan dimasukkan ke dalam gambar. (Dam & Siang, 2019).

#### a. Brainstorming



Gambar 5.3 Mind Map Tree

Dari gambar *mind map* di atas, terdapat 4 kebutuhan pengguna yang menjadi acuan untuk perancangan aplikasi pada penelitian ini. Kebutuhan-kebutuhan tersebut terdiri dari fitur aplikasi, manajemen, sarana digital, dan *problem* (masalah).

#### 1. Fitur Aplikasi

Dari sisi fitur aplikasi, dibutuhkan 4 sarana yaitu media penyimpanan, *upload* berkas, bantuan, serta kritik dan saran.

## 2. *Problem*

Dari fitur *problem* (masalah) yaitu belum sesuainya dengan standar (SOP), kurangnya pengetahuan dari SDM, dan tidak adanya *developer website*

## 3. *Sarana Digital*

Dari sisi sarana *digital* yaitu ada *upload* berkas, *framework* aksi dari pengajuan, dan media penyimpanan

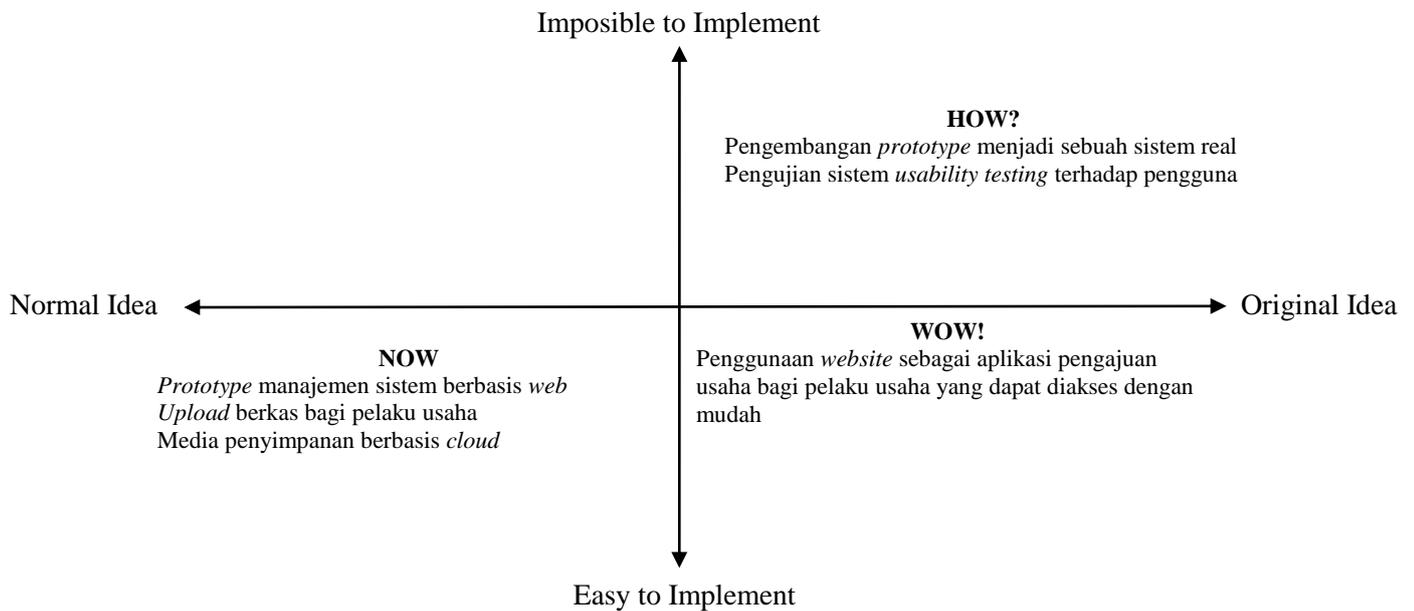
## 4. Manajemen

Dari sudut pandang manajemen, dibutuhkan mekanisme, aksi dari pengajuan usaha oleh pelaku usaha, aktornya, serta fokus.

### **b. Memilih Ide**

Proses pemilihan ide dilakukan dengan menggunakan metode *Now Wow How Matrix* dengan cara memilih ide yang didapatkan pada saat *brainstorming* menjadi 3 kuadran. Tiga kuadran tersebut menjadi: *How*; *Now*; dan *Wow*. Berikut penjelasannya untuk setiap kuadran : (Dam & Siang, 2020)

1. *Now* : merupakan ide yang bisa diimplementasikan dengan segera tanpa melihat kebaikannya (*Novelty*).
2. *Wow* : merupakan ide yang bisa diimplementasikan dan inovatif.
3. *How* : merupakan ide yang memungkinkan untuk diimplementasikan ke depannya.



**Gambar 5.4** Pemilihan Ide dengan *Now How Wow Matrix*

#### 5.1.4. *Prototype*

Aktor yang terlibat adalah responder pertama, dan admin system (admin pendaftaran usaha bagi pelaku usaha). Untuk menentukan aktivitas para aktor yang terlibat maka merujuk kepada asumsi dasar untuk pendaftaran usaha bagi pelaku usaha di lingkungan Dinas Perindustrian Kota Palembang.

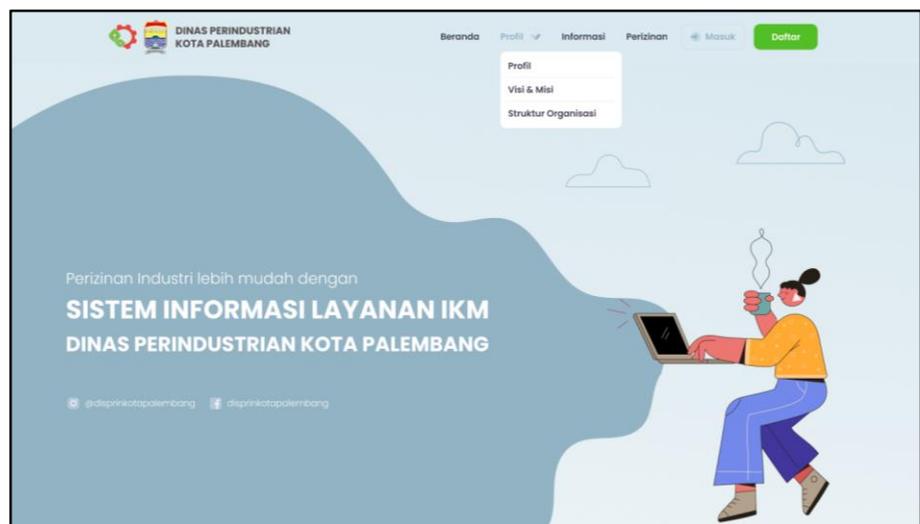
Penulis membuat antarmuka desain *website* sesuai dengan *brainstorming* yang ada pada tahap *ideate* yang telah dirancang. Berikut adalah hasil akhir dari setiap tampilan halaman yang dibuat.

## 1. Tampilan Halaman *Dashboard*

*Dashboard* yang terdiri dari Beranda, Profil, Informasi, Tombol Daftar, dan Tombol Masuk.



**Gambar 5.5** Tampilan Halaman *Dashboard*

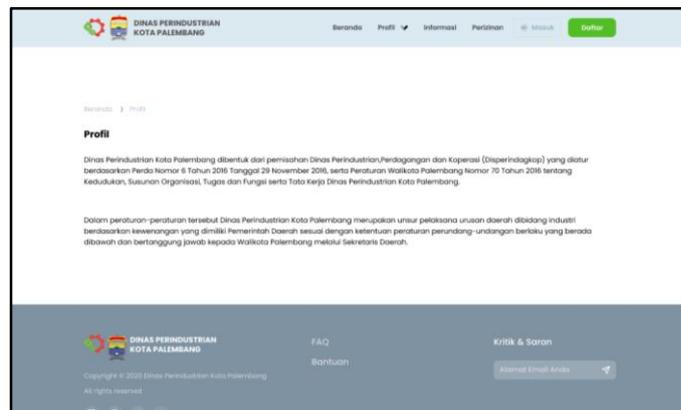


**Gambar 5.6** Tampilan *Dashboard* untuk Menu Profil

Menu profil berisi tentang menu profil, Visi & Misi, serta struktur organisasi dari Dinas Perindustrian kota Palembang.

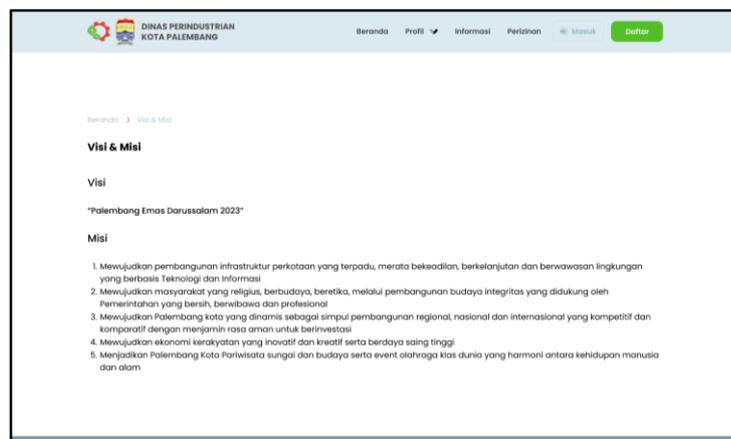
## 2. Tampilan Halaman Profil

Halaman Profil, terdiri dari beberapa fitur diantaranya, Profil, Visi dan Misi serta Struktur Organisasi.



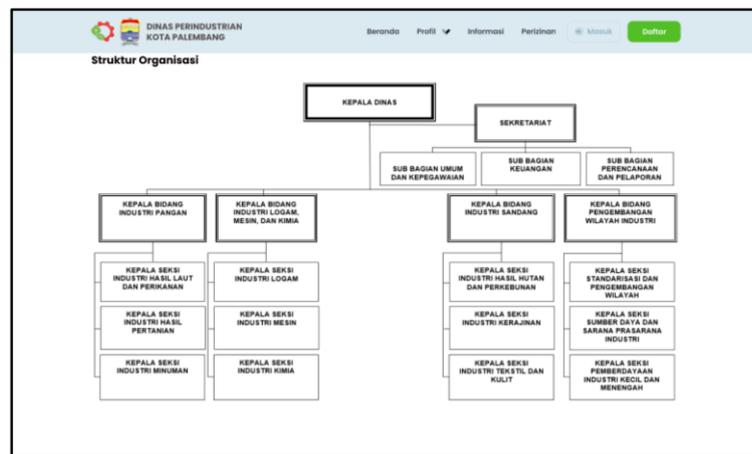
**Gambar 5.7 Tampilan Halaman Profil**

Halaman profil berisi tentang sejarah pemisahan antara Dinas Perindustrian kota Palembang dan Dinas Koperasi Palembang.



**Gambar 5.8 Tampilan Halaman Visi dan Misi**

Tampilan profil visi dan misi, berisi tentang visi dari Dinas Perindustrian kota Palembang, serta misi yang dilaksanakan untuk mencapai visi tersebut.

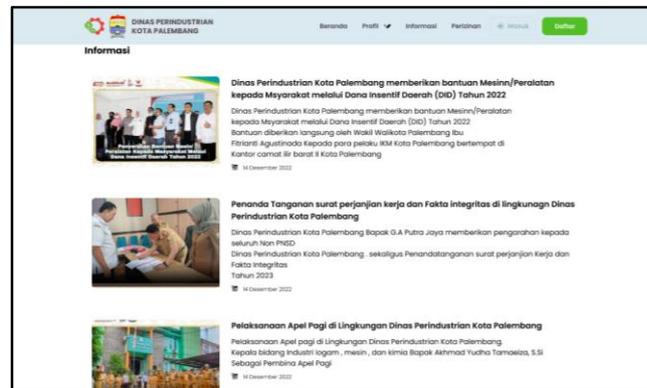


**Gambar 5.9 Tampilan Halaman Struktur Organisasi**

Halaman struktur organisasi berisi tentang susunan paling atas dipimpin oleh seorang kepala Dinas yang membawahi sekretariat, kepala bidang, dan kepala seksi untuk melayani masyarakat kota Palembang untuk bidang perindustrian.

### 3. Tampilan Halaman Informasi

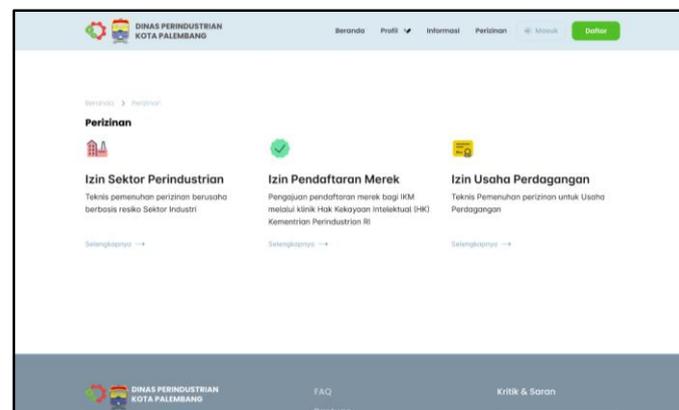
Fitur **Informasi**, menampilkan beberapa kegiatan yang sudah, yang sedang, dan yang akan berjalan pada Dinas Perindustrian Kota Palembang.



**Gambar 5.10 Tampilan Halaman Informasi**

#### 4. Tampilan Halaman Perizinan

Fitur Perizinan, menampilkan semua fitur yang disediakan oleh Dinas Perindustrian Kota Palembang. *User* dapat memilih jenis perizinan yang ingin diajukan dengan klik pada Info selengkapnya.

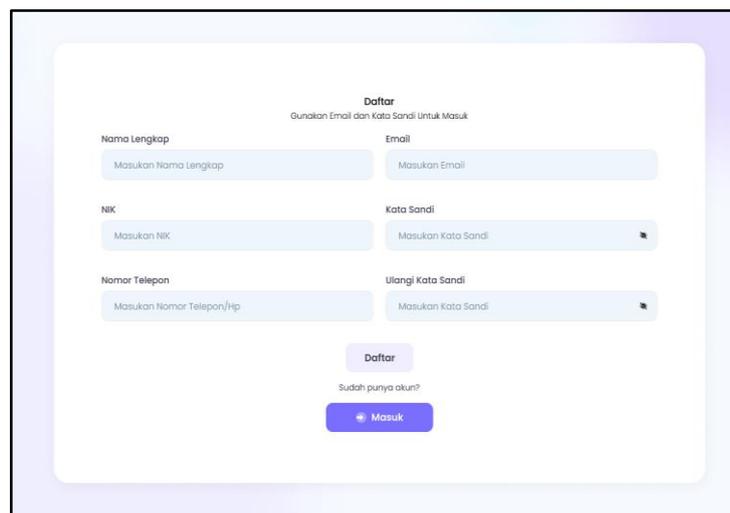


**Gambar 5.11 Tampilan Halaman Perizinan**

Halaman perizinan berisi tentang perizinan yang dapat diajukan yaitu sektor perindustrian, merek, dan izin usaha perdagangan.

## 5. Tampilan Halaman Daftar

Setiap pengguna yang memiliki kepentingan untuk mengajukan perizinan maka wajib membuat akun dengan cara klik pada **Tombol Daftar** yang ada di *Dashboard*, kemudian akan diarahkan pada halaman **Daftar** berikut.



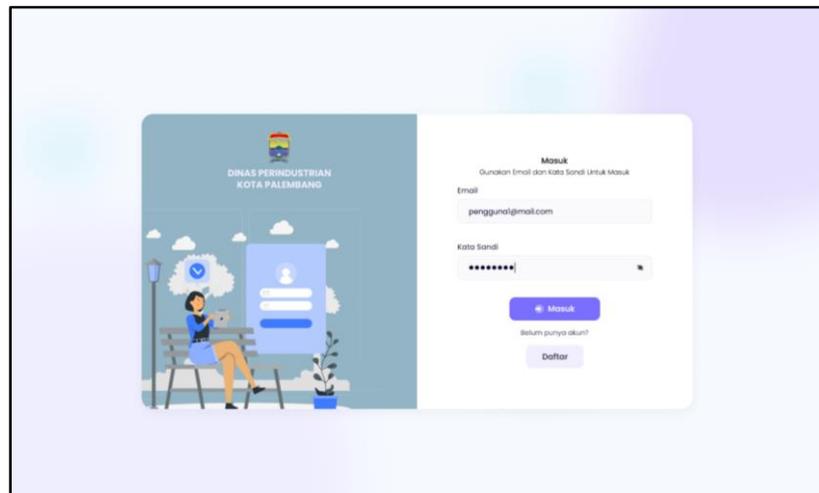
The image shows a registration form titled "Daftar" with the subtitle "Gunakan Email dan Kata Sandi Untuk Masuk". The form contains the following fields and buttons:

- Nama Lengkap**: Input field with placeholder "Masukan Nama Lengkap".
- Email**: Input field with placeholder "Masukan Email".
- NIK**: Input field with placeholder "Masukan NIK".
- Kata Sandi**: Input field with placeholder "Masukan Kata Sandi" and a visibility toggle icon.
- Nomor Telepon**: Input field with placeholder "Masukan Nomor Telepon/hp".
- Ulangi Kata Sandi**: Input field with placeholder "Masukan Kata Sandi" and a visibility toggle icon.
- Daftar**: A light blue button to submit the registration form.
- Sudah punya akun?**: Text prompt above the login button.
- Masuk**: A dark blue button to login.

**Gambar 5.12 Tampilan Halaman Daftar**

## 6. Tampilan Halaman *Login*

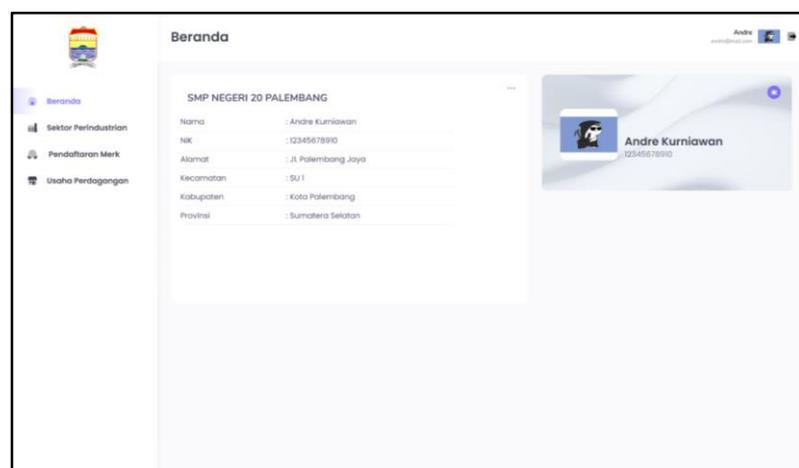
Jika pengguna sudah membuat akun, maka akan diarahkan ke halaman **Masuk** dengan tampilan sebagai berikut.



**Gambar 5.13 Tampilan Halaman Login**

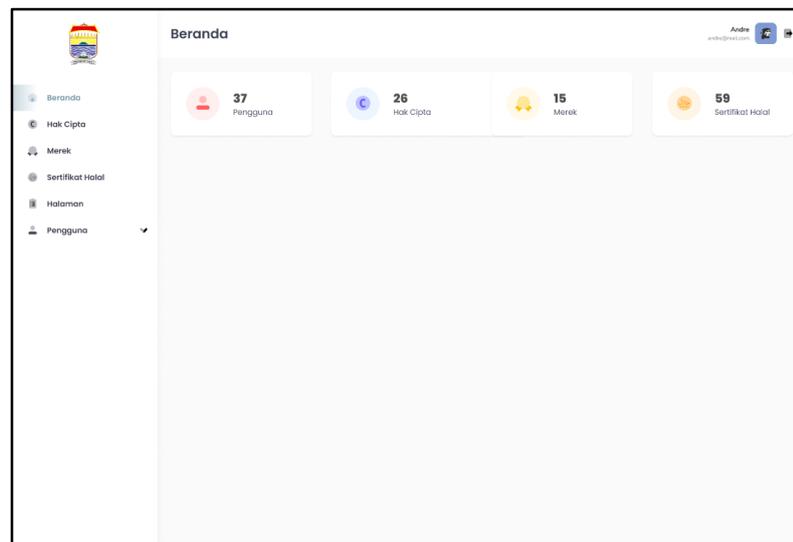
## 7. Tampilan Halaman Beranda

Halaman beranda akan tampil ketika proses *login* berhasil. Tampilan halaman beranda dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 5.14 Tampilan Beranda Pengguna**

Tampilan beranda pengguna berisi tentang nama pengguna, serta 3 jenis perizinan yang dapat diajukan oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan yang ingin diajukan.



**Gambar 5.15 Tampilan Beranda Admin**

Tampilan beranda admin berisi tentang jumlah pengguna, serta pengajuan perizinan yang harus dilihat oleh admin.

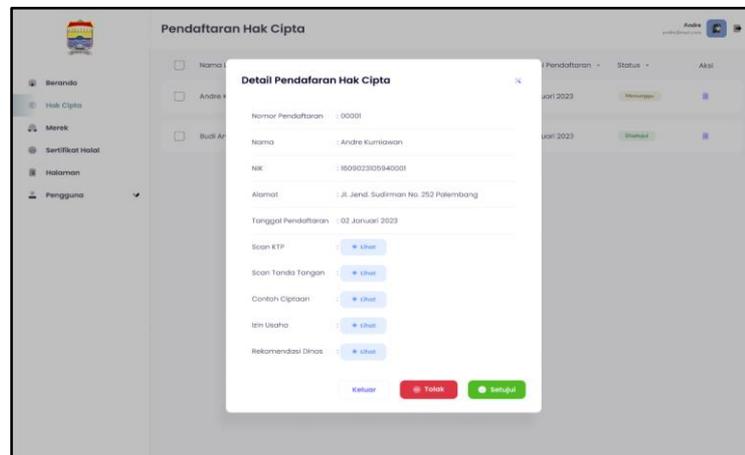
## 8. Tampilan Sektor Perindustrian

 The image shows a web application form titled "Perizinan Sektor Industri". The form contains several input fields: "NIK" (Masukan NIP), "Nama Lengkap" (Masukan Nama Lengkap), "Tempat Lahir" (Masukan Tempat Lahir), "Tanggal Lahir" (Masukan Tempat lahir), "Jenis Kelamin" (radio buttons for Laki-laki and Perempuan), "Nomor Telepon" (Masukan Nomor Telepon/HP), and "Email" (Masukan Email). On the right side, there are three "Upload File" sections: "Kartu Tanda penduduk" (File Berformat PDF, Max 2MB), "Foto" (File Berformat JPG, Max 2MB), and "Form Ijin Usaha" (File Berformat PDF, Max 2MB). A green "Simpan" button is located at the bottom right of the form area. The left sidebar menu includes: Beranda, Sektor Perindustrian (highlighted), Pendaftaran Merek, and Usaha Perdagangan.

**Gambar 5.16 Tampilan Sektor Perindustrian Pengguna**

Tampilan sektor perindustrian pengguna berisi tentang NIK, nama lengkap, tempat dan tanggal lahir, jenis kelamin, serta nomor telepon yang harus diisi oleh pengguna.

Kemudian pengguna diminta untuk mengupload berkas berupa KTP, foto dan *form* izin usaha.



**Gambar 5.17 Tampilan Sektor Perindustrian Admin**

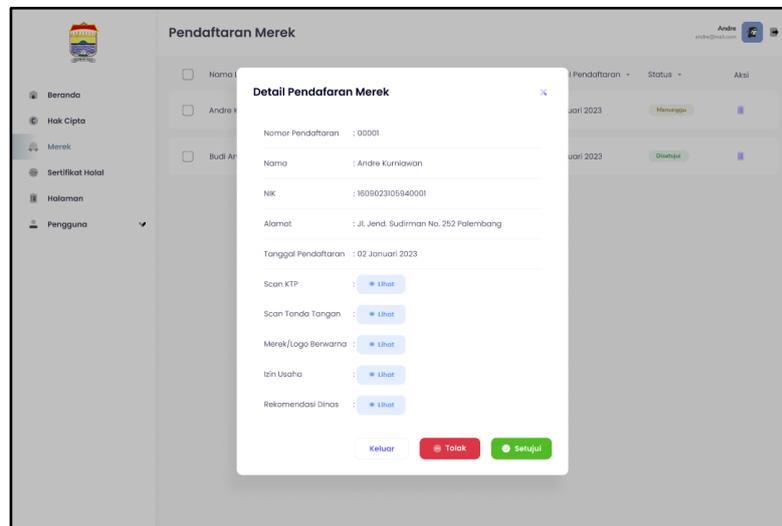
Tampilan admin berisi tentang data dan peninjauan berkas yang harus dilakukan berkaitan dengan pengajuan yang ada.

## 9. Tampilan Pendaftaran Merek

**Gambar 5.18 Tampilan Pendaftaran Merek Pengguna**

Tampilan pendaftaran merek berisi tentang NIK, nama lengkap, tempat dan tanggal lahir, jenis kelamin, serta nomor telepon yang harus diisi oleh pengguna. Kemudian pengguna

diminta untuk mengupload berkas berupa KTP, foto dan *form* izin usaha.



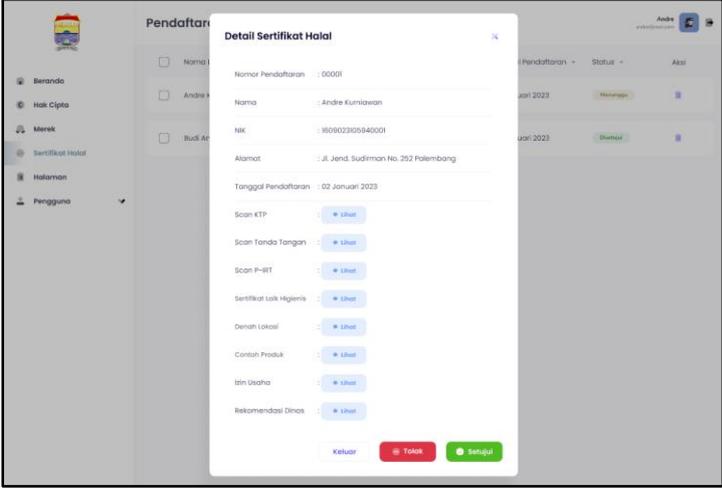
**Gambar 5.19 Tampilan Pendaftaran Merek Admin**

Tampilan admin berisi tentang data dan peninjauan berkas yang harus dilakukan berkaitan dengan pengajuan yang ada.

## 10. Tampilan Sertifikasi Halal

**Gambar 5.20 Tampilan Sertifikasi Halal**

Tampilan sektor perindustrian pengguna berisi tentang NIK, nama lengkap, tempat dan tanggal lahir, jenis kelamin, serta nomor telepon yang harus diisi oleh pengguna. Kemudian pengguna diminta untuk mengupload berkas berupa KTP, foto dan *form* izin usaha.

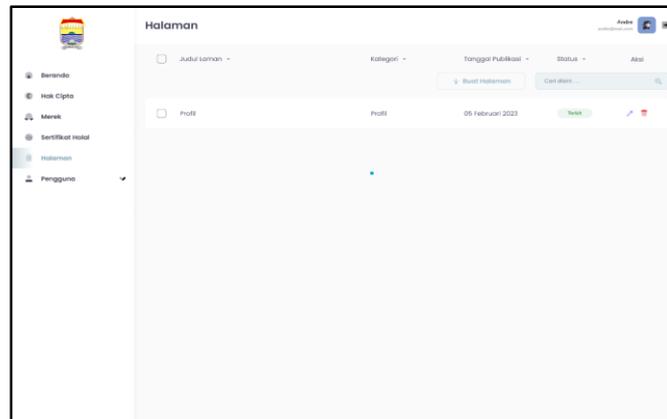


Detail Sertifikat Halal	
Nomor Pendaftaran	: 00001
Nama	: Andre Kurniawan
NIK	: 950902305940001
Alamat	: Jl. Jend. Sudirman No. 252 Palembang
Tanggal Pendaftaran	: 02 Januari 2023
Scan KTP	<input type="button" value="Unggah"/>
Scan Tanda Tangan	<input type="button" value="Unggah"/>
Scan P-IRT	<input type="button" value="Unggah"/>
Sertifikat Laku Migrate	<input type="button" value="Unggah"/>
Denah Lokasi	<input type="button" value="Unggah"/>
Contoh Produk	<input type="button" value="Unggah"/>
Ijin Usaha	<input type="button" value="Unggah"/>
Rekomendasi Dinas	<input type="button" value="Unggah"/>
<input type="button" value="Kembali"/> <input type="button" value="Tutup"/> <input type="button" value="Simpan"/>	

**Gambar 5.21 Tampilan Pendaftaran Usaha Perdagangan Admin**

Tampilan admin berisi tentang data dan peninjauan berkas yang harus dilakukan berkaitan dengan pengajuan yang ada.

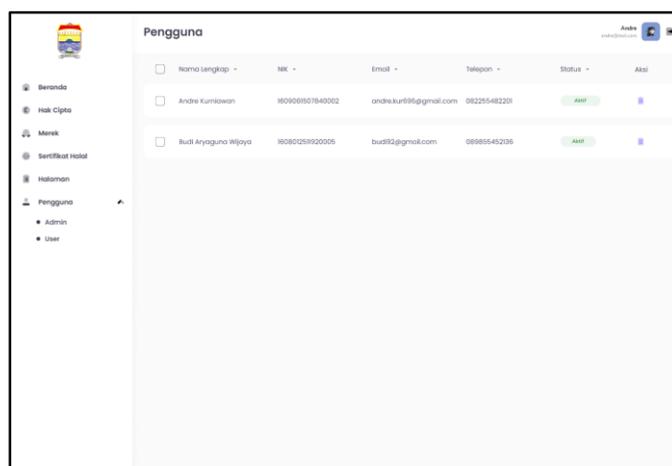
## 11. Tampilan Halaman Antrian Pengajuan untuk Admin



**Gambar 5.22 Tampilan Halaman Pengajuan untuk dilihat Admin**

Halaman pengajuan untuk admin berisi tentang jumlah pengajuan yang harus ditinjau untuk admin, setelah ditinjau apakah pengajuan tersebut telah sesuai dan dapat disetujui atau tidak.

## 12. Tampilan Halaman *User Active*



**Gambar 5.23 Tampilan Halaman *User Active* yang dapat dilihat Admin**

Halaman *user active* dapat dilihat oleh admin, untuk mengetahui jumlah pengguna aktif yang mengakses *website*.

### 5.1.5 Test

Pada tahapan ini, akan dilakukan uji coba *prototype* yang sudah dibuat pada sub bab sebelumnya dengan menggunakan *usability testing* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dengan memberikan kuesioner melalui *link google form* : <https://bit.ly/kuesionerusabilitydesUIUX> kepada 60 orang calon pengguna (responden). Dimana jumlah responden dihitung berdasarkan perhitungan Slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} = \frac{70}{1+70(0,5)^2} = 59,57 \cong 60$$

Sehingga berdasarkan perhitungan di atas, jumlah responden yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah 60 responden. Berikut hasil dari tanggapan 60 orang calon pengguna yang melakukan pengujian *prototype*.

**Tabel 5.3 Hasil Tanggapan Calon Pengguna**

No	Inisial Calon Pengguna	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	NI	5	5	4	1	4	2	5	1	5	2
2	NA	4	4	3	1	4	2	4	1	5	4
3	RDSW	5	5	5	4	4	2	5	5	5	5
4	AWN	3	4	3	3	3	2	4	3	5	4
5	MRS	5	5	1	1	3	3	5	1	5	5
6	PL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	MA	4	4	3	3	4	2	4	1	5	3
8	MARD	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4
9	AIA	5	5	2	1	4	2	4	1	5	3
10	CND	4	4	2	3	5	4	3	2	4	3
11	SH	3	4	4	4	4	4	4	1	4	3
12	KYS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	MNA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	TSY	2	2	4	3	3	3	1	1	1	1
15	WL	5	5	2	2	5	1	4	1	4	5



**Pilihan Skala**

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Netral
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

*System Usability Scale* (SUS) berisi 10 pertanyaan dimana calon pengguna diberikan pilihan skala 1 – 5 untuk dijawab berdasarkan pada seberapa banyak mereka setuju dengan setiap pertanyaan tersebut terhadap *prototype* yang diujikan, nilai 1 berarti sangat tidak setuju dan 5 berarti sangat setuju dengan pernyataan berikut.

Hasil dari kuesioner yang telah diberikan, akan dinilai menggunakan *System usability Scale* (SUS) untuk mendapatkan hasil ukur dari *prototype* yang diujikan kepada calon pengguna. Hasil kuesioner kemudian dihitung dengan rumus yang telah ditentukan untuk mendapatkan skor SUS. Hasil penilaian skor SUS ditampilkan pada tabel 5.4.

**Tabel 5.4 Hasil Perhitungan Skor SUS**

<b>Kode</b>	<b>Item Pertanyaan</b>	<b>Rata-rata</b>
R1	Saya akan menggunakan sistem ini lagi	4,2
R2	Saya merasa sistem aplikasi ini mudah untuk digunakan	4,3
R3	Saya merasa sistem aplikasi ini rumit untuk digunakan padahal dapat lebih sederhana	3,2
R4	Saya merasa membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi untuk menggunakan aplikasi ini	3,1

Kode	Item Pertanyaan	Rata-rata
R5	Saya menemukan berbagai macam fitur yang terintegrasi dengan baik di dalam sistem	4,1
R6	Saya merasa terdapat banyak hal yang tidak konsisten dalam aplikasi ini	3,1
R7	Saya rasa banyak pengguna yang akan dengan cepat mempelajari sistem ini	4,2
R8	Saya menemukan bahwa fitur ini sangat tidak praktis ketika digunakan	2,7
R9	Saya dapat menggunakan sistem ini dengan baik	4,3
R10	Saya perlu terbiasa terlebih dahulu menggunakan sistem ini	3,5

Hasil perhitungan SUS dari uji coba terhadap *prototype* Desain UI/UX *Website* Dinas Perindustrian Kota Palembang. Pengujian menghasilkan nilai rata-rata seperti pada tabel 5.4.

$\text{Skor SUS} = ((4,2 - 1) + (5 - 4,3) + (3,2 - 1) + (5 - 3,1) + (4,1 - 1) +$
--

Untuk mendapatkan nilai SUS, hasil dari nilai rata-rata setiap pertanyaan bernomor ganjil dikurangi dengan 1 poin. Sedangkan untuk butir pernyataan genap diperoleh dari 5 poin dikurangi dengan rata-rata dari butir pernyataan genap itu sendiri. Setelah melakukan perhitungan tersebut, maka hasilnya dikalikan dengan 2,5. Sehingga hasil yang didapatkan dari perhitungan data tersebut adalah 58. Dalam kategori penilaian SUS, sistem dapat diterima dan dikategorikan *acceptable* atau dapat diterima jika nilai SUS lebih dari 70 (John Brooke, 2013). Dari perhitungan

nilai US yang didapatkan, *prototype* Desain UI/UX *Website* Dinas Perindustrian Kota Palembang untuk Layanan *Online* Berbasis IKM masuk ke dalam kategori *marginal low*. *Marginal low* memiliki nilai minimum sebesar 50. *Prototype* yang sudah dibuat penulis belum memenuhi kategori kelayakan karena belum memenuhi kategori *acceptable*.

Selain dari penilaian secara kuantitatif, peneliti juga meminta responden untuk memberikan saran terhadap desain yang dibuat oleh peneliti. Dan diperoleh saran bahwa desain yang sudah dibuat oleh peneliti sudah baik, dan beberapa responden juga memberikan saran untuk penyebarluasan *link* jika nantinya sudah berbentuk *website*, agar penggunaanya dapat tepat guna bagi masyarakat kota Palembang. Selain itu, ada beberapa saran yang menyatakan bahwa pada bagian perizinan hanya ada *tools* untuk *upload* data kependudukan saja, tidak ada *tools* atau fitur untuk *upload* dokumen perizinan usaha. Saran dari responden ini dapat menjadi sarana juga untuk peneliti selanjutnya dengan bidang penelitian yang serupa.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1. Kesimpulan**

Setelah menyelesaikan seluruh rangkaian penelitian, maka kesimpulan yang didapatkan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan rancangan *prototype* aplikasi layanan *Online* berbasis IKM untuk Dinas Perindustrian Kota Palembang yang dikembangkan dengan metode *Design Thinking* yang memiliki fitur disesuaikan dengan *framework* dan telah diuji dengan menggunakan metode *usability* yaitu SUS.
2. Berdasarkan dari pengujian *usability* dengan perhitungan *System Usability Scale* (SUS) yang terdapat pada tabel persamaan 5.4 didapatkan nilai SUS sebesar 58. Berdasarkan pada hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa rancangan *prototype* masih belum dapat memenuhi ketentuan *acceptable* pada penilaian *usability testing*.
3. Dalam perancangan menggunakan metode *Design Thinking*, diperlukan tiga tahap literasi hingga *prototype* sesuai dengan kebutuhan pengguna atau pelaku usaha.

#### **6.2. Saran**

Penelitian ini memiliki banyak kekurangan, sehingga terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan referensi bagi penulis lainnya di masa yang akan

datang agar memperbaiki kekurangan yang dilakukan oleh penulis saat ini, diantaranya adalah :

1. Memaksimalkan pengisian kuesioner berdasarkan perhitungan responden yang tepat, agar sesuai dengan target pengguna;
2. Mengembangkan *prototype* menjadikan aplikasi nyata untuk *website* Dinas Perindustrian Kota Palembang berbasis *online* untuk pengajuan usaha bagi pelaku usaha;
3. Menyempurnakan penelitian yang dilakukan peneliti dengan menambahkan *tools* untuk *upload* berkas perizinan sesuai dengan saran responden agar dapat memberikan bantuan yang maksimal kepada pelaku usaha berdasarkan kebutuhan.
4. Desainnya menyesuaikan kebutuhan dari divisi administrasi untuk melihat apakah persyaratan yang diajukan sudah sesuai dengan kebutuhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, j. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean : Adding an Adjectives Rating Scale. *JUS : Journal of Usability Studies*, 114-123.
- Brooke, J. (1986). SUS - A Quick and Dirty Usability Scale. *TBII Staff Training*, 1-8.
- Fernando, F. (2020). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Pencari Indekost di kota Padang Panjang. *TANTRA, Desain Komunikasi Visual*, 101-111.
- hamdani, M., Chandra, R., Bachtiar, F., Lais, N., Swastika, D. A., & Pribadi, M. R. (2022). Perancangan UI/UX pada Aplikasi Bapakost dengan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference (MSC) 2022*, 392-397.
- Muhyiddin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi MY CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit* , 208-219.
- Multazam, M., Papatungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Place Plus menggunakan Pendekatan User Centered Design. *AUTOMATA*, 1-8.
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience Pada TFME Interactive Learning MediaMenggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*.

- Purnomo, A., & Ardiansyah. (2018). Pengembanagn User Experience (UX) dan User Interface (UI) Aplikasi Ibeauty Berbasis Android. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 18-27.
- Putra, d. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *UTAMA*, 111-117.
- Yoko, P., Adwiya, R., & Nugraha, W. (2019). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Aplikasi SIPPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canada Antutu. *Jurnal Ilmiah Merpati*, 212-223.

## **HALAMAN LAMPIRAN**