

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

SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER
EXPERIENCE WEBSITE* EKSPEDISI TIGA PUTRA
JAYA MENGGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***



Diajukan oleh:

- 1. AFRIDA SARI / 011180164**
- 2. AHMAD DWI BIMANTORO / 011180148**

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

PALEMBANG

2022

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

SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER
EXPERIENCE WEBSITE* EKSPEDISI TIGA PUTRA
JAYA MENGGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***



Diajukan oleh:

- 1. AFRIDA SARI / 011180164**
- 2. AHMAD DWI BIMANTORO / 011180148**

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

PALEMBANG

2022

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA/NPM : 1. AFRIDA SARI / 011180164
2. AHMAD DWI BIMANTORO / 011180148

PROGRAM STUDI : INFORMATIKA

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU

JUDUL : PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE*
DAN *USER EXPERINCE WEBSITE*
EXSPEDISI TIGA PUTRA JAYA
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Tanggal : 11 Agustus 2022
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0217108001

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

MOTTO:

"Dan Allah bersama orang-orang yang sabar." (Al-Anfal ayat 66,)

"Sabar memang sedikit sulit, namun jika dijalani pasti akan membuahkan hasil yang sangat baik dan bermanfaat untuk kita dan semuanya. Bagi kami, sabar itu seperti pepaya, ranting, daun dan kulitnya pahit. Tapi buahnya manis."

Saya persembahkan kepada:

- ❖ *Allah SWT.*
- ❖ *Kedua orang tuaku yang tercinta*
- ❖ *Teman sekaligus sahabat*
- ❖ *Seluruh pihak dosen yang telah membantu, terkhusus kepada Bapak Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberi arahan dan suport.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah dan rahmat-Nya yang memberikan banyak kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan proposal skripsi tepat pada waktunya dengan baik dan benar. Laporan proposal skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan gelar bagi mahasiswa program studi Informatika Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech. Dalam melakukan penyusunan laporan skripsi, penulis membahas mengenai Perancangan desain *user interface* dan *user experience website* Ekspedisi Tiga Putra Jaya Palembang menggunakan metode design *thinking*.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang turut memiliki andil besar dan penyelesaian penulisan skripsi ini, penulis sangat sadar sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, semangat, serta dukungan dari banyak pihak, baik bersifat moril ataupun materil, Pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T, selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
2. Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom., selaku Rektor Program Studi Informatika Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
3. Bapak Hendra Effendi., S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi.
4. Bapak Muharram Abdul Ghani, selaku pembimbing Lapangan pada Ekspedisi Tiga Putra Jaya Palembang.
5. Seluruh Staf pada Ekspedisi Tiga Putra Jaya Palembang.
6. Kedua Orang tua dan keluargaku yang selalu senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan, semangat dan doa serta nasehat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan ini.

7. Serta semua pihak yang telah membantu dan memberi dukungan yang tidak terlupakan.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh sebab itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun dan bermanfaat untuk menyempurnakan laporan ini. Semoga proposal skripsi ini dapat berguna untuk memberikan manfaat bagi yang membacanya.

Palembang, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat penelitian.....	5
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	5
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.2.1 Manfaat Bagi Peneliti.....	5
1.4.2.2 Manfaat Bagi Akademik.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan.....	8
2.1.1 Sejarah Perusahaan.....	8
2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	9
2.1.2.1 Visi.....	9

2.1.2.2 Misi	9
2.2 Struktur Organisasi.....	10
2.3 Uraian Tugas dan Wewenang.....	10

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Landasan Teori	13
3.1.1 <i>User Interface</i>	13
3.1.2 <i>User Experience</i>	14
3.1.3 <i>Website</i>	14
3.1.4 <i>HTML (Hypertext Markup Language)</i>	15
3.1.5 <i>CSS (Cascading Style Sheets)</i>	15
3.1.6 <i>System Usability Scale</i>	16
3.1.7 XAMPP.....	17
3.1.8 <i>Bootstrap</i>	17
3.1.9 Skala Likert	18
3.1.10 <i>JavaScript</i>	18
3.2 Penelitian Terdahulu	19

BAB VI METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi dan Jadwal Penelitian	22
4.1.1 Lokasi Penelitian.....	22
4.1.2 Jadwal Penelitian.....	22
4.2 Jenis dan sumber Data	23
4.2.1 Data Primer.....	23
4.2.2 Data Sekunder.....	23
4.3 Teknik Pengumpulan Data.....	24
4.3.1 Observasi.....	24
4.3.2 Wawancara.....	24
4.3.3 Studi Pustaka.....	24
4.3.4 Kuesioner.....	24
4.3.5 Populasi dan Sampel.....	25
4.4 Metode <i>Design Thinking</i>	26

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Evaluasi Desain Awal	35
5.1.1 Tampilan Awal Desain.....	35
5.1.2 Tampilan Desain Solusi.....	41
5.2 Hasil Responden	49
5.2.1 Responden.....	50
5.2.2 Deskripsi Responden.....	50
5.3 Analisis Konteks Penggunaan.....	50
5.3.1 Identifikasi Karakteristik Pengguna.....	50
5.3 Hasil Pengujian <i>System Usability Scale</i>	51
5.5 Analisis Data.....	55

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	59
6.2 Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA	xv
-----------------------------	-----------

HALAMAN LAMPIRAN.....	xvi
------------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi.....						10
Gambar 4.1 Tahapan <i>Design Thinking</i>						26
Gambar	4.2				User	
Gold.....						29
Gambar	4.3				User	
Flow.....						30
Gambar 4.4 Sitemap.....						31
Gambar 5.1 Desain Awal Home.....						35
Gambar	5.2	Desain	Awalan	Profil	Perusahaan	
(Sejarah).....						36
Gambar 5.3 Desain Awal Profil Perusahaan (Visi dan Misi)						37
Gambar	5.4	Desain	Awalan	Profil	Perusahaan	
(Galeri).....						38
Gambar 5.5 Desain Awal Cek Resi						38
Gambar 5.6 Desain Awal Layanan Pengiriman Barang.....						39
Gambar	5.7	Desain	Awalan	Layanan	Tarif	
Kiriman.....						40
Gambar	5.8		Desain		Awalan	
Contact.....						40
Gambar	5.9		Desain		Menu	
Home.....						41
Gambar	5.10	Desain	Menu	Profil	Perusahaan	
(Sejarah).....						42
Gambar 5.11 Desain Menu Profil Perusahaan (Visi dan Misi)						43
Gambar	5.12	Desain	Menu	Profil	Perusahaan	
(Galeri).....						43
Gambar 5.13 Desain Menu Cek Resi Anda Awal.....						45
Gambar	5.14	Desain	Menu	Cek	Resi	
Anda.....						46

Gambar 5.15 Desain Awalan Layanan Pengiriman Barang.....	47
Gambar 5.16 Desain Menu Layanan Tarif Kiriman.....	48
Gambar 5.17 Desain Menu Contact.....	49
Gambar 5.18 Desain Menu Koment.....	50
Gambar 5.19 Rentangan Nilai SUS.....	57
Gambar 5.20 Grafik Precentile Rank Penilaian SUS oleh Sauro.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	22
Tabel 5.1 Pertanyaan.....	51
Tabel 5.2 Hasil Hitung <i>SUS</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dan 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)
7. Lampiran 7. *Listing Code* (*Fotocopy*)

ABSTRACT

AFRIDA SARI, AHMAD DWI BIMANTORO. *User Interface Design and User Experience Design for Tiga Putra Jaya Expedition Website Design Thinking Method.*

Ekspedisi Tiga Putra Jaya is a company engaged in the delivery of goods. The process of consumers wanting to know about the Ekspedisi Tiga Putra Jaya company there is still a problem, namely when consumers want to search for company information to find out on the expedition, the company does not yet have a website that contains information on the expedition.

In the initial evaluation of the website design, the user experience level of Ekspedisi Tiga Putra Jaya got results in the Bad category, namely in the aspects of Attractiveness, Clarity, Accuracy, Novelty, and Efficiency. on the aspect of Stimulation with a category below the average. With these results, the Ekspedisi Tiga Putra Jaya Palembang website felt the need to improve 6 aspects to achieve better results. In order to improve these 6 aspects, it must be done using a solution design in the form of a prototype as a comparison tool between the old website design and the solution website.

With the existence of User Interface Design and User Experience, it can provide convenience for consumers to know the expedition, in building this website design, researchers use the design thinking method where developers and users interact with each other to build a system.

Keyword: *Ekspedisi Tiga Putra Jaya, User Interface, User Experience*

ABSTRAK

AFRIDA SARI, AHMAD DWI BIMANTORO. Perancangan Desain User Interface Dan User Experience Untuk Website Ekspedisi Tiga Putra Jaya Menggunakan Metode Desain Thinking.

Ekspedisi Tiga Putra Jaya merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa pengiriman barang. Proses konsumen ingin mengetahui perusahaan Ekspedisi Tiga Putra Jaya masih terdapat kendala yaitu yaitu ketika konsumen ingin melakukan pencarian informasi perusahaan untuk mencari tau pada ekspedisi tersebut perusahaan belum terdapat website yang berisi informasi pada ekspedisi.

Pada evaluasi desain awal *website* menunjukkan level *user experience* Ekspedisi Tiga Putra Jaya mendapatkan hasil dengan kategori Buruk yaitu pada aspek Daya Tarik, Kejelasan, Ketepatan, Kebaruan, dan Efisiensi. pada aspek Stimulasi dengan kategori dibawah rata-rata. Dengan hasil tersebut website Ekspedisi Tiga Putra Jaya Palembang harus dilakukan menggunakan desain solusi yang berbentuk prototype sebagai alat perbandingan antara desain website awal dengan website solusi.

Dengan adanya Perancangan Desain *User Interface* Dan *User Experience* dapat memberikan kemudahan untuk konsumen mengetahui ekspedisi tersebut, dalam membangun desain website ini peneliti menggunakan metode design thinking dimana pengembang dan pemakai saling berinteraksi untuk membangun sebuah sistem.

Kata Kunci: Ekspedisi Tiga Putra Jaya, *User Interface*, *User Experience*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman modern sekarang ini, internet sangat bermanfaat di setiap bidang kehidupan manusia, termasuk perusahaan yang bergerak di bidang jasa ekspedisi/pengiriman barang yang telah memiliki fasilitas *website* sebagai salah satu bentuk pelayanan informasi secara online kepada masyarakat luas.

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dan masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, tidak berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*. Untuk melakukan perancangan desain *website* dapat dilakukan dengan desain *user interface* dan *user experience*.

User Interface dan *User Experience (UI/UX)* memiliki peran penting dalam perancangan sebuah *website*, karena harus didesain dengan rapi dan terorganisir. Selain itu *User Interface* dan *User Experience* harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari *website* yang akan di rancang. *User*

Interface dan *User Experience* di rancang dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah *website* yang akan di rancang mulai dari desain tampilan dan fitur-fitur. Untuk mengetahui apa saja kebutuhan pengguna peneliti dapat menggunakan metode desain *thinking*. Tujuan dalam menggunakan metode design *thinking* untuk mendapatkan hasil dari penelitian sesuai yang di harapkan dengan menggunakan tahapan dari *design thinking*.

Di Indonesia terdapat banyak perusahaan ekspedisi salah satunya Expedisi Tiga Putra Jaya yang berada di Jalan Dr. M. Isa Lorong Gubah, Nomor 57, Kelurahan Duku, Kecamatan Ilir Timur II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111 merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa pengiriman barang. Perusahaan tersebut melayani pengiriman barang ke antar kota. Adapun rute pengiriman barang pada Expedisi Tiga Putra Jaya yaitu mulai dari Palembang ke Prabumulih, Palembang ke Baturaja, Palembang ke Muara Enim, Palembang ke Tanjung Enim, dan Palembang ke Lahat. Perusahaan ini tugasnya melaksanakan pengiriman barang dari toko ke toko, dalam pengelolaan sehari-hari, Expedisi Tiga Putra Jaya melakukan pengiriman barang melalui truk pengangkut.

Expedisi Tiga Putra Jaya memiliki permasalahan pada saat ini yaitu ketika konsumen ingin melakukan pencarian informasi perusahaan untuk mencari tau pada ekspedisi tersebut perusahaan belum terdapat *website* yang berisi informasi penting seperti data karyawan, *gallery* tempat tersebut dan masih banyak lagi, Apa lagi pada perkembangan atau kemajuan teknologi dan

internet saat ini sangat berpengaruh pada kehidupan manusia. Karena kehidupan manusia tidak lepas dari penggunaan internet sebab akses internet era sekarang penggunaannya cukup mudah dan juga bisa cepat mendapatkan informasi-informasi melalui *website*. Dengan demikian perusahaan membutuhkan *website* jika nanti ketika konsumen mau melakukan pengiriman barang ke ekspedisi tersebut konsumen sudah tahu informasi-informasi terdapat pada ekspedisi tersebut dari *website*.

Dengan permasalahan diatas penulis akan melakukan penelitian untuk menyelesaikan permasalahan menggunakan metode desain *thinking*. Dengan metode desain *thinking* penulis akan merancang desain UI/UX berbasis web untuk mempermudah perusahaan memberikan informasi mengenai profile perusahaan sehingga konsumen untuk mengetahui informasi mengenai perusahaan tanpa perlu mendatangi kantor ekspedisi tersebut.

User interface atau antarmuka adalah apa yang terlihat dalam pengoperasian suatu program, sedangkan *user experience* adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program tersebut. Pengalaman pengguna ditentukan oleh seberapa mudah atau sulitnya saat pengguna berinteraksi dengan elemen antarmuka yang telah dibuat oleh desainer UI. Penggunaan metode *Design Thinking* akan berpengaruh terhadap perancangan desain *user interface* dan *user experience* pada *webiste*. Metode Design Thinking memiliki serangkaian proses diantaranya, proses *Identify the problem*, *Describe Solution*, *Empathixe to User*, *Lock in Agreement (IDEAL)* dan *Prototype* serta *Test*. Proses yang terjadi pada metode *Design Thinking*

digunakan untuk mencari tau permasalahan dan mencari tau apa yang dibutuhkan oleh pengguna, sehingga dapat diselesaikan dalam bentuk *UI/UX*.

Berdasarkan masalah yang ada penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan menetapkan judul **“PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERINCE WEBSITE* EXSPEDISI TIGA PUTRA JAYA MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, dapat di rumuskan sebuah masalah yaitu bagaimana merancang desain *UI* dan *UX website* Exspedisi Tiga Putra Jaya dengan menggunakan metode *Design Thinking*?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Agar pembahasan terfokus pada tujuan yang diinginkan maka ruang lingkup perlu ditentukan. Adapun ruang lingkup penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini membuat perancangan desain *UI* dan *UX website* Exspedisi Tiga Putra Jaya
2. Bahasa pemograman yang digunakan adalah *HTML* dan *CSS*.
3. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Design Thinking*.
4. Populasi pada penelitian ini diambil dari pengguna yang merupakan admin ekspedisi, karyawan ekspedisi dan masyarakat (konsumen).
5. Data yang akan digunakan pada penelitian ini data produk dan jasa perusahaan, dokumentasi perusahaan, transaksi pengiriman barang.
6. Pengujian dari prototype yang telah dibuat menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan agar data dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan. Sedangkan hasil dari penelitian akan memperoleh suatu pengetahuan baru sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dan manfaat dari penelitian yang peneliti dilakukan.

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah dapat menghasilkan desain *UI* dan *UX website* Exspedisi Tiga Putra Jaya metode *Design Thinking*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan membantu mengatasi, memecahkan dan mencegah masalah yang ada pada objek yang diteliti sebagai berikut:

1.4.2.1 Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat yang penulis peroleh dalam penelitian ini adalah:

1. Dapat pengalaman dan pengetahuan dalam bidang teknologi informasi, serta dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di STMIK PalComTech.
2. Meningkatkan pengetahuan penulis tentang desain *UI/UX* dan metode *Design Thinking*

1.4.2.2 Manfaat Bagi Akademik

Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam penerapan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan serta memberikan gambaran kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja dan dapat dijadikan refensi bagi peneliti berikutnya.

1.4.2.3 Manfaat Bagi Perusahaan

Website company profile sebagai alat untuk menjalankan strategi digital marketin suatu perusahaan dan juga Keberadaan website company profile sebagai media informasi kepada publik dalam hal ini pelanggan dan mitra, misalnya terkait agenda penting, event, promosi produk, dan lain sebagainya.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari enam bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Gambaran umum perusahaan terdiri dari sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta tugas dan wewenang perusahaan.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka menjelaskan tentang teori pendukung dan hasil penelitian atau ringkasan penelitian-penelitian sebelumnya tentang topik tertentu.

BAB IV METODELOGI PENELITIAN

Metode penelitian membahas tentang lokasi penelitian, jenis data, Teknik pengumpulan data, teknik pengembangan sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan berisi tentang penerapan hasil dan pembahasan dengan perancangan pada bab sebelumnya.

BAB VI PENUTUP

Penutup berisi tentang kesimpulan yang diperoleh selama perancangan dan pembuatan sistem berdasarkan hasil dan pembahasan, serta serisi saran terkait dengan pengembangan sistem tersebut dimasa yang akan datang sesuai dengan kebutuhan.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusaha

2.1.1 Sejarah Perusahaan

Ekspedisi Tiga Putra Jaya didirikan pada tahun 2012 oleh Bapak Zailani, yang terletak di Jalan Dr. M. Isa Lorong Gubah, Kota Palembang. Dengan berdirinya Ekspedisi Tiga Putra Jaya maka pengiriman barang lebih efisien, dimana masyarakat jadi semakin mudah dan merasa aman ketika mengirimkan berbagai barang atau dokumen penting.

Ekspedisi Tiga Putra Jaya merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang ekspedisi pengiriman barang jasa angkutan darat. Adapun transportasi yang digunakan yaitu 10 mobil truk dan 4 mobil kecil gerobak dan terdapat 1 sopir tiap mobilnya, sehingga Tujuan dapun rute pengiriman barang pada Expedisi Tiga Putra Jaya yaitu mulai dari Palembang ke Prabumulih, Palembang ke Baturaja, Palembang ke Muara Enim, Palembang ke Tanjung Enim, dan Palembang ke Lahat. Adapun kegiatan pada perusahaan ini meliputi penerimaan dan pengiriman barang yang melibatkan staff administrasi maupun staff gudang, yang mana setiap harinya mobil yang muat dan berangkat dari Palembang ke Prabumulih bisa sampai 4 atau 6 mobil sehari.

2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

2.1.2.1 Visi

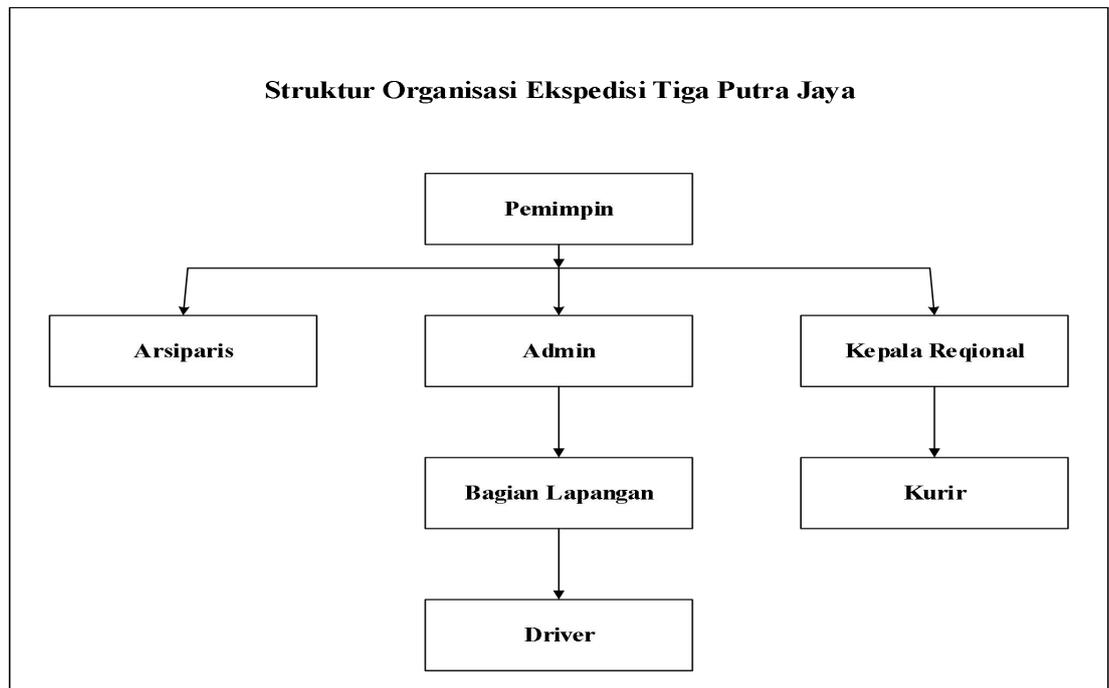
Menjadi Perusahaan Pengiriman Barang antar kota dengan memberikan pelayanan terbaik kepada semua pelanggan dan memenuhi kebutuhan sarana jasa angkutan barang dengan standar nasional dengan memberikan jaminan keselamatan jiwa, harta benda, dan alat angkut di darat.

2.1.2.2 Misi

Mengedepankan pelayanan yang ramah, tepat waktu, tepat jumlah dan kooperatif dengan memelihara hubungan usaha yang saling menguntungkan, saling menghormati serta etika bisnis yang baik dan bermartabat. Menjamin terciptanya lingkungan kerja yang baik dengan memenuhi ketentuan keselamatan pengiriman barang. Ekspedisi Tiga Putra Jaya merupakan perusahaan swasta berskala nasional yang bergerak dalam jasa pengiriman barang via truck, membutuhkan tenaga kerja profesional yang muda dan energik untuk bergabung bersama Ekspedisi Tiga Putra Jaya.

2.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah sistem yang digunakan untuk mendefinisikan hierarki dalam sebuah organisasi dengan tujuan menetapkan cara sebuah organisasi dapat beroperasi, dan membantu organisasi tersebut dalam mencapai tujuan yang ditetapkan di masa depan.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.3 Uraian Tugas dan Wewenang

1. Pemimpin

1. Pimpinan merupakan pemegang kekuasaan tertinggi dan berwenang untuk membuat ketetapan serta memutuskan kebijakan- kebijakan pada kantor atau perusahaan
2. Melakukan koordinasi atau kerjasama dengan perusahaan ekspedisi lainnya
3. Mengendalikan, mengarahkan, dan bertindak atas nama perusahaan
4. Mengawasi dan menilai aktivitas karyawan di kantor

2. Admin

1. Menerima dan memeriksa hasil transaksi tunai harian berdasarkan yang dilaporkan oleh kasir.

2. Mengesahkan dan merekap setiap pengeluaran Kantor untuk dilaporkan kepada pimpinan.
 3. Menjaga dan mengawasi keluar masuk uang.
 4. Mengecek hasil input-an konosemen (bukti transaksi) setiap akhir bulan dan melakukan tagihan setiap awal bulan berikutnya kepada pelanggan dan perusahaan ekspedisi lain yang bekerjasama
 5. Menerima pengambilan barang dari pelanggan dan menginformasikan kepada kurir yang bertugas di daerah pelanggan tersebut melalui telepon maupun Handphone.
 6. Menanggapi masalah dan keluhan pelanggan.
 7. Membuat laporan mingguan dan bulanan omset perusahaan
3. Arsiparis
- Diberi tugas, tanggung jawab, wewenang dan hak secara penuh oleh pempin yang berwenang untuk melakukan kegiatan kearsipan memberkaskan dan mengelola arsip-arsip aktif.
4. Kepala Regional
- Tugas untuk mengelola asset perusahaan serta menjalankan bisnis sesuai dengan arahan perusahaan.
5. Bagian Lapangan
- bertugas sebagai penanggung jawab barang yang ada di gudang, sortir barang, penentuan jalur, dan pengeluaran barang untuk di kirim staf yang mengatur satu bagian tugas dalam divisi operasional dan logistik, misalnya staf yang hanya mengurus perihal penyimpanan barang.

6. Driver

Supir bertugas memastikan barang kiriman sesuai dan sampai ke tujuan yang dituju. Driver Ekspedisi juga harus merawat dan menjaga kebersihan kendaraan. Driver Ekspedisi wajib membuat laporan pengiriman barang ke perusahaan.

7. Kurir

- 1) Menghantarkan barang kiriman ke tempat tujuan.
- 2) Pick up barang (mengambil barang dari tempat pelanggan).
- 3) Melakukan penagihan ke pelanggan.
- 4) Menyerahkan konosemen jika barang telah dihantar
- 5) Menyampaikan keluhan pelanggan kepada Customer Service.
- 6) Melaporkan jumlah tagihan yang telah diterima dari pelanggan

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Landasan Teori

Landasan teori merupakan bagian dari penelitian yang memuat teori-teori dan hasil-hasil penelitian yang berasal dari studi kepustakaan yang memiliki fungsi sebagai kerangka teori untuk menyelesaikan pekerjaan penelitian. Landasan teori juga sering disebut kerangka teori. Adapun landasan teori dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

3.1.1 *User Interface*

Menurut Candra & Wulandari (2021). *User interface(UI)* adalah apa yang berinteraksi dengan pengguna sebagai bagian dari sebuah pengalaman. *UI* bukan hanya tentang warna dan bentuk, melainkan tentang menyajikan tools yang tepat pada pengguna untuk bisa mencapai tujuannya. Selain itu, *UI* lebih dari sekedar tombol, menu, dan form yang harus diisi oleh user.

User interface adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data. *User interface* juga dapat diartikan sebagai suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. *User interface* merupakan salah satu bagian paling penting dalam sistem komputer karena *user interface*

berhubungan dengan pengguna, dapat dilihat, dapat didengar, dan dapat disentuh.

3.1.2 *User Experience*

Menurut Jubilee Digital (2021). Istilah ini dibuat untuk menggambarkan pengalaman seseorang ketika menggunakan aplikasi atau website. Apakah mereka merasa terbantu, menemukan, frustrasi dengan tata letak, kebingungan dengan adanya tombol-tombol, atau justru merasa puas dengan *experience* yang dialami? *User experience* memang mengarah kepada faktor-faktor psikologis. Tetapi kata kuncinya terletak pada user interface. Jika unsur interface bagus maka diharapkan *user xperience* juga akan bernilai positif. Di dalam komunitas desainer dan pengembangan aplikasi, user experience sering disingkat dengan UX.

3.1.3 *Website*

Menurut Elgamar (2020). Website merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (hyperlink), dimana website memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya. Website pada saat sekarang ini umumnya telah bersifat dinamis, meskipun dahulu juga ada website yang bersifat statis, namun website statis telah jarang dan bahkan hampir tidak ada lagi ditemukan. Karakteristik utama yang dimiliki oleh website adalah halaman-

halaman yang saling terhubung, dan hosting sebagai media yang menyimpan banyak data

3.1.4 HTML (*Hypertext Markup Language*)

Menurut Gregorius Agung (2018). Html digunakan untuk membuat struktur halaman website bisa dibilang secara umum bahwa html digunakan untuk mendesain website meskipun dalam praktiknya html tidak berdiri sendiri sebab pasti akan digabungkan dengan CSS atau script lain seperti JavaScript pada kesempatan kali ini kita akan menganggap html sebagai program untuk membuat desain sebuah website di mana Anda bisa menulis teks memasukkan gambar membuat form dan sebagainya. HTML berfungsi untuk mempublikasi dokumen online. Statement dasar dari HTML disebut tags. Sebuah tag dinyatakan dalam sebuah kurung siku (<>). Tags yang ditujukan untuk sebuah dokumen atau bagian dari suatu dokumen haruslah dibuat berupa pasangan. Terdiri dari tag pembuka dan tag penutup. Dimana tag penutup menggunakan tambahan tanda garis miring (/) di awal nama tag

3.1.5 CSS (*Cascading Style Sheets*)

Menurut Rohi Abdulloh (2022). “CSS merupakan singkatan dari cascading style sheet, Yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen html dengan berbagai properti yang tersedia sehingga dapat tempat dengan berbagai gaya yang diinginkan sebagai orang menganggap CSS bukan termasuk salah satu bahasa pemrograman

karena memang strukturnya yang sederhana hanya berupa kumpulan-kumpulan aturan yang mengatur style elemen HTML Seperti warna, layout, dan font. Dengan menggunakan CSS, seorang web developer dapat membuat halaman web yang dapat beradaptasi dengan berbagai macam ukuran layar. Pembuatan CSS biasanya terpisah dengan halaman HTML. Meskipun CSS dapat disisipkan di dalam halaman HTML.

3.1.6 *System Usability Scale (SUS)*

Menurut Laksana & Suyoto (2019). System usability scale (SUS) merupakan salah satu metode usability testing untuk mengukur kegunaan aplikasi. System usability scale (SUS) diciptakan oleh John Brooke pada tahun 1986 yang digunakan untuk menguji sistem elektronik kantor. System usability scale (SUS) mampu memberikan persepsi secara subjektif dari pengguna mengenai kegunaan suatu aplikasi, yang dapat dikerjakan dalam waktu singkat tanpa menghilangkan komponen penting pengujian yang meliputi efisiensi, efektivitas, dan kepuasan. 10 Kuesioner System Usability Scale (SUS) terdiri dari 10 pertanyaan yang terdiri dari lima pertanyaan bermakna positif dan lima pertanyaan bermakna negatif.

Kuesioner System Usability Scale (SUS) diberikan kepada partisipan pengujian setelah melakukan pengujian sistem yang dievaluasi. Partisipan pengujian diminta untuk memberikan pendapat mengenai sistem yang diujikan. Hasil dari penilaian partisipan

pengujian selanjutnya akan disesuaikan dengan kategori penilaian System Usability Scale (SUS) untuk menentukan tingkat kegunaan dan kelayakan aplikasi.

3.1.7 Xampp

Menurut Gregorius Agung (2018). XAMPP merupakan merupakan server yang paling digunakan untuk keperluan belajar PHP secara mandiri, terutama bagi programmer pemula. Selain gratis, fiturnya tergolong lengkap dan gampang digunakan oleh programmer PHP tingkat awal, yang perlu anda lakukan hanyalah menjalankan module Apache yang ada di dalam Xampp tersebut.

3.1.8 Bootstrap

Menurut Rohi Abdulloh (2022). Bootstrap merupakan salah satu framework CSS paling populer dari sekian banyak framework CSS yang ada. Bootstrap memungkinkan desain sebuah web menjadi responsif sehingga dapat dilihat dari berbagai macam ukuran device dengan tampilan tetap menarik. Bootstrap juga membuat proses pengaturan desain menjadi lebih cepat karena tidak perlu lagi banyak menulis CSS bahkan hampir tidak perlu kecuali jika memerlukan pengaturan desain yang berbeda dengan setel bootstrap. Bootstrap telah didukung oleh hampir semua browser baik pada desktop maupun mobile.

3.1.9 Skala Likert

Menurut Dr. Sudaryono (2015). Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial yang telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti (selanjutnya disebut variabel penelitian). Dengan menggunakan skala likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi. Dimensi lalu dijabarkan menjadi subvariabel. Kemudian, variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur. Akhirnya, indikator-indikator terukur dapat dijadikan titik tolak untuk membuat item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh responden. Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pertanyaan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata.

3.1.10 JavaScript

Menurut Jubilee Enterprise (2017). Fungsi Javascript dalam desain merupakan pemrograman dasar untuk pembuatan website adalah *HTML*. Namun *HTML* hanya bisa menghasilkan dokumen statis dan non interaktif Javascript diciptakan untuk mengatasi kelemahan ini. Apabila Anda ingin membuat situs yang dapat berinteraksi antara user dengan *website* secara cepat tanpa harus melibatkan web server, maka digunakanlah JavaScript. Tanpa koneksi internet sekalipun data yang

diinput oleh user dapat langsung diproses hal ini terjadi karena javascript bersifat *client-side*.

Javascript dapat digunakan untuk berbagai keperluan bahkan *HTML 5* baru bisa menghasilkan input optimal apabila anda melibatkan JavaScript.

3.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis dapat dilihat pada Tabel 3.1:

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Penulis / Tahun	Hasil
1.	Perancangan <i>User Experience Website</i> Profil Dengan Metode TheFive Planes (Studi kasus: BP3K	Luthfi Hardiansyah Jurnal Ilmiah INTECH ISSN: 2685-4902	Berdasarkan hasil penelitian ini telah berhasil merancang <i>website</i> profil BP3K Mundu pada tingkat high fidelity dengan memperhatikan aspek pengalaman pengguna, sehingga fitur dan

No.	Judul Penelitian	Penulis / Tahun	Hasil
	Kecamatan Mundu)	Tahun: 2019 Vol.01, No.01	tampilan dapat lebih mudah dimengerti, nyaman pada saat digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2.	Perancangan <i>user interface dan user expeience</i> BRINGHARJO QR SHOP	Ria Andriani Fania Ellysabeth <i>Information System Journal</i> (INFOS) ISSN: 2655-190X Tahun: 2021 Vol.4, No. 2	Hasil rancangan berupa prototy pedilakukan dengan 20 partisipan dari pengunjung fastfood pasar Bringharjo Timur.Dari hasil wawancara usability testing, semua pengguna berpendapat bahwa <i>prototype</i> aplikasi Bringharjo Qr Shop merupakan sistem transaksi yang dibutuhkan saat pandemi maupun untuk berkelanjutan.
3.	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer	Aria Ar Razi Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan ISSN 2477-6106 Tahun: 2018 Vol. 3, No. 2	Hasil yang didapatkan adalah sebuah model perancangan dalam bentuk aplikasi <i>mobile</i> pada smartphone yang merupakan <i>Native Mobile Application</i> , sehingga pada penelitian berikutnya, apabila ingin menyempurnakan perancangan ini dapat mempertimbangkan untuk melakukan perancangan dalam bentuk aplikasi <i>Hybrid mobile</i> .
4.	<i>Implementasi User Experience</i> Menggunakan Metode Desain Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic	Gusti Karnawan Jurnal Teknoinfo ISSN: 2615 – 224X Tahun: 2021 Vol.15 No.1	Hasil dari ujicoba pengujian desain solusi dan hasil analisis telah sesuai dengan yang diharapkan. Isi kesimpulan berisi mengenai hasil analisis yang dilakukan pada fase pengujian desain solusi dan analisis hasil

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Luthfi Hardiansyah (2019) dan Andriani & Ellysabeth menggunakan metode *TheFive Planes* (2021). Penelitian ini dilakukan pada Exspedisi Tiga Putra Jaya dengan menggunakan metode Desain Thinking dan menggunakan 5 tahapan yaitu *Empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Untuk pengujian penulis menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Aria Ar Razi Hasil yang didapatkan adalah sebuah model perancangan dalam bentuk aplikasi mobile pada smartphone yang merupakan *Native Mobile Application*, sehingga pada penelitian berikutnya, apabila ingin menyempurnakan perancangan ini dapat mempertimbangkan untuk melakukan perancangan dalam bentuk aplikasi *Hybrid mobile*. (2018). Penelitian ini menghasilkan output berupa desain *UI/UX* pada *website* yang dapat menginformasikan atau memperkenalkan Exspedisi Tiga Putra Jaya dengan metode *Design Thinking*. Menggunakan bahasa pemrograman *HTML* dan *CSS*. Penelitian ini membuat perancangan desain *UI* dan *UX* pada *website* Exspedisi Tiga Putra Jaya.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Lokasi dan Jadwal Penelitian

4.1.1. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Exspedisi Tiga Putra Jaya yang beralamat diJalan Dr. M. Isa Lorong Gubah, Nomor 57, Kelurahan Duku, Kecamatan Ilir Timur. II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111.

4.1.2. Jadwal Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Tahun 2022																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan data		■	■																	
2	Proposal			■	■	■	■	■	■	■											
3	Metode Design Thinking																				
	a. Emphatize											■	■								
	b. Define													■	■						
	c. Ideate															■	■				
	d. Prototype																		■	■	■

Dari data sekunder peneliti membandingkan hasil penelitian dengan buku dan jurnal kepenelitian sebelumnya. Dan mengambil beberapa kutipan yang di perlukan.

4.3. Teknik Pengumpulan Data

Adapun Teknik pengumpulan data adalah sebuah metode yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk dapat mengumpulkan data dan informasi yang nantinya akan berguna sebagai fakta pendukung dalam memaparkan penelitiannya sebagai berikut:

4.3.1 Observasi

Peneliti melakukan observasi secara langsung ketempat penelitian untuk mengetahui masalah apa saja yang dialami diperusahaan. Peneliti menemukan kesulitan dalam hal memperkenalkan perusahaan dan memberikan informasi atau menyampaikan informasi tentang perusahaan di masyarakat luar.

4.3.2 Wawancara

Pada penelitian ini wawancara dilakukan langsung kepada Muharram Abdul Ghani selaku pemilik perusahaan mengenai hal yang perlu diinformasikan kepada masyarakat luar tentang perusahaan.

4.3.3 Studi Pustaka

Studi pustaka dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan kutipan-kutipan dari berbagai sumber lalu memahami secara mendalam tentang suatu permasalahan yang sedang diteliti.

4.3.4 Kuesioner

Kuesioner akan disebarakan kepada masyarakat mengenai kepuasan penggunaan desain *website* Exspedisi Tiga Putra Jaya. Hasil kuesioner dari responden dihitung berdasarkan *System Usability Scale (SUS)*.

4.3.5 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat (konsumen), admin perusahaan ekspedisi, dan karyawan perusahaan ekspedisi. Pada penelitian ini menggunakan Teknik simple random sampling untuk mendapatkan sampel. Pengukuran sampel menggunakan rumus slovin.

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

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Kelonggaran ketidaktelitian kesalahan sebesar 0,05.

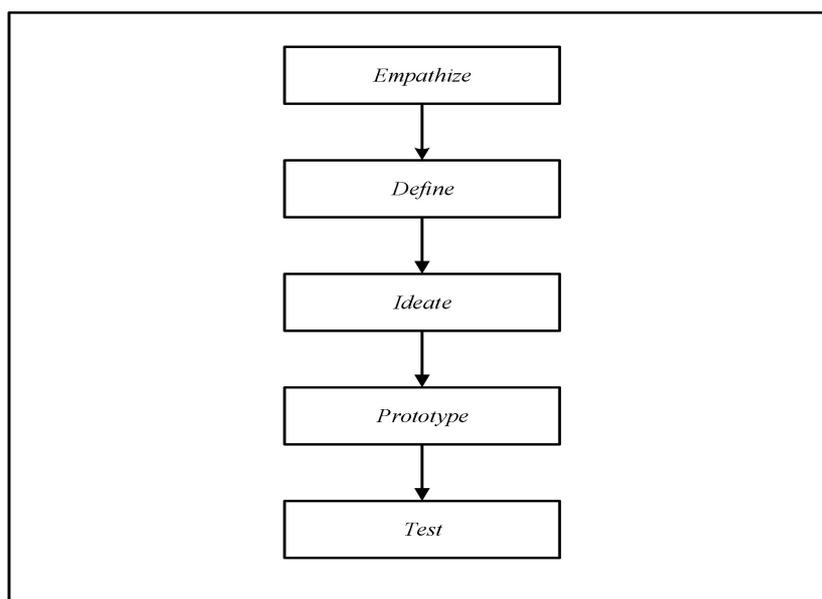
Sesuai dengan persamaan ukuran sampel (n), pada penelitian ini dengan jumlah populasi 29 dan (e) sebesar 0,05 adalah:

$$n = \frac{29}{1+29(0.05)^2} \quad (1) = 27,0397$$

$$n = 27$$

Dari hasil pengukuran sampel yang didapatkan ukuran sampel minimal adalah sebesar 27. Selanjutnya, responden dipilih untuk melakukan pengukuran tingkat user experience pada desain website Ekspedisi Tiga Putra Jaya dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

4.4. Metode Design Thinking



Sumber: (Wijayanto, Triayudi, & Rubhasy, 2021)

Gambar 4.1. Tahap Metode Desain *Thinking*

Dalam pembahasan ini mengenai analisi dan perancangan terhadap solusi yang dibuat berdasarkan metode *design thinking* di mulai dari melakukan *emphaty* terhadap pengguna, dilanjutkan dengan memahami tujuan dan

kebutuhan pengguna (*define*) lalu di lanjutkan dengan tahapan mencari ide dan solusi dari masalah yang didapatkan (*ideate*) lalu selanjutnya *prototype*, yaitu desain awal produk yang akan dibuat agar dapat menemukan kesalahan secara awal dan memperoleh kemungkinan-kemungkinan baru dalam penerapannya, desain awal akan diuji sehingga pengguna dapat memperoleh tanggapan dan umpan balik yang tepat untuk memperbaiki desain dan tahap akhir ialah *Test* dilakukan untuk mengumpulkan berbagai respon pengguna dari beberapa rancangan akhir yang telah dirumuskan dalam proses protipe sebelumnya.

Dalam metode design thinking memiliki 5 tahapan:

1. *Empathize*

Tahapan ini peneliti berfokus pada pencarian informasi dan mengamati pengalaman pengguna, yaitu pemilik ekspedisi, admin ekspedisi, dan maskyarakat (konsumen). Tujuan dari tahapan ini agar peneliti bisa berempati kepada pengguna sehingga bisa berada pada posisi dan pada sudut pandang yang sama dengan pengguna.

Tahapan *emphatize* pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan survey. Yang ingin dicapai melalui survey adalah mengetahui keinginan klien (Ekpedisi Tiga Putra Jaya) untuk kebutuhan pembuatan desain website, termasuk mengenai informasi dan fitur apa saja yang ingin ditampilkan pada website. Dari penelitian ini fitur yang di inginkan adalah

1. Profil perusahaan, dimana di profil perusahaan menggambarkan tentang perusahaan.
2. Sejarah perusahaan, untuk memperkenalkan ekspedisi.
3. Visi dan misi perusahaan untuk memberitahukan alasan utama dari membentuknya Lembaga dan serangkain hal yang dilakukan untuk mencapai sebuah visi dari ekspedisi.
4. Galeri untuk memberi tahukan kegiatan yang ada di ekspedisi.

Melakukan wawancara terhadap admin untuk mengetahui kebutuhan pengguna.

1. Pembayaran, untuk pembayaran via transfer ke nomor rekening atau COD ekspedisi Tiga Putra Jaya
2. Kontak, untuk konsumen yang ingin bertanya atau menginformasikan tentang pendapat layanan ekspedisi kepada admin perusahaan.

Selanjutnya adalah melakukan pendekatan terhadap konsumen (Masyarakat) melalui wawancara untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Wawancara dilakukan secara tatap muka kepada pengguna dengan menanyakan mengenai apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna untuk website Ekspedisi.

1. Layanan, untuk menerima kiriman dengan konsumen tidak untuk datang ke ekspedisi.
2. Cek resi, untuk pelacakan keberadaan barang.

3. Tarif kiriman, dimana dapat diketahui berapa ongkir yang harus di bayarkan.

2. *Define*

Setelah melewati tahap pengumpulan informasi, makapada tahapan ini peneliti melakukan identifikasi dari informasi yang telah dikumpulkan. Dari identifikasi tersebut kemudian akan ditemukan inti permasalahan yang terjadi yang dimana akan menjadi tujuan utama dalam pembuatan desain website.

Tahapan ini berguna untuk mengerucutkan beragam kebutuhan pengguna hasil dari tahap empathize.

Setelah mengetahui kebutuhan dari pemilik dan pengguna ekspedisi mengenai desain *website* yang akan dirancang pada penelitian ini, proses define dilakukan dengan menyusun daftar kebutuhan *website* dan menentukan tujuan pengguna (*user goal*). Daftar kebutuhan pengguna tersebut disusun untuk menghasilkan ide/konsep agar menghasilkan desain *website* yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

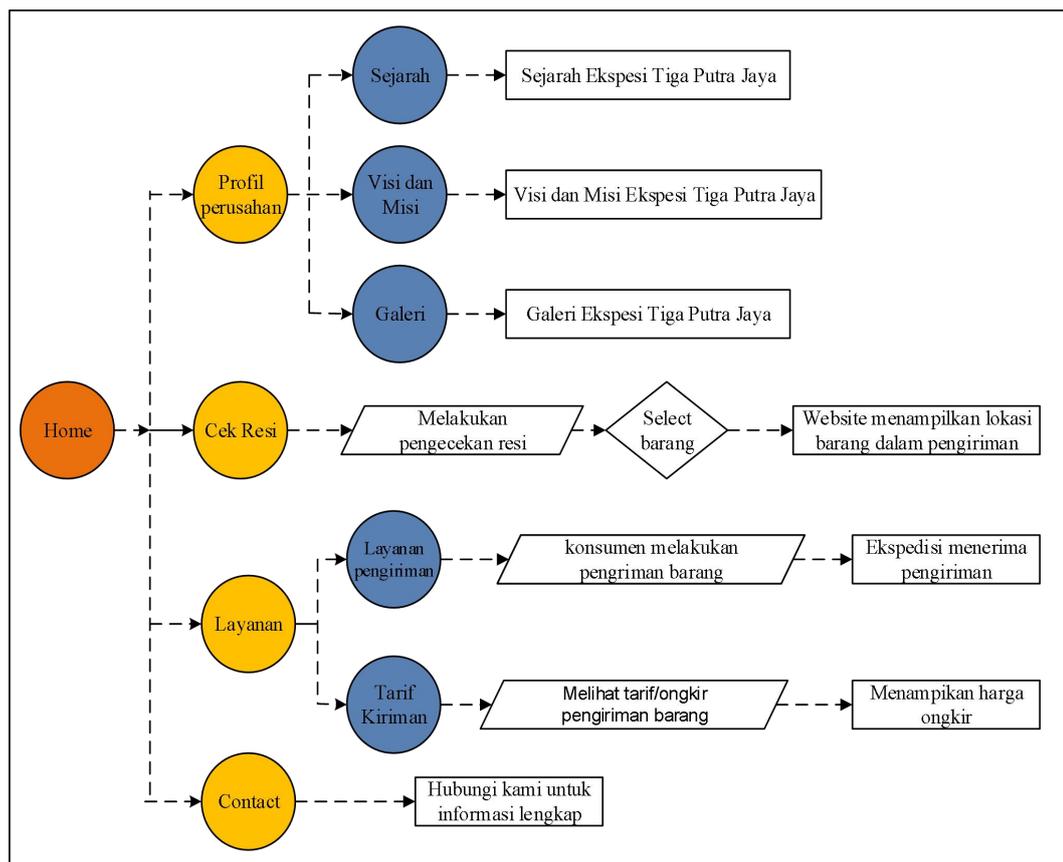
USER GOALS	
CONTENTS	
Home	
Home	menampilkan serta mengakses halaman awal dari suatu situs, dapat juga menampilkan pada topik fitur, sebab merupakan bagian dari fitur yang terdapat pada situs tertentu. Dan sebagai halaman utama dari suatu situs web.
Profile Perusahaan	
Sejarah	Menampilkan informasi tentang data perusahaan
Visi dan Misi	Menjelaskan tentang apa yang dilakukan perusahaan untuk pelanggan Mendefinisikan tentang apa yang dilakukan perusahaan untuk karyawan Mendefinisikan tentang apa yang dilakukan perusahaan untuk pemilikny
Gambar	Menampilkan dokumentasi mengenai perusahaan
Cek Resi	
Cek Resi	nomor resi ini berfungsi sebagai nomor unik yang bisa digunakan untuk melacak proses pengiriman
Layanan	
Layanan	Memungkinkan pengguna untuk menghubungi pihak perusahaan dengan melalui email dan nomor telepon.
Contant	
Contant	memudahkan pengunjung saat ingin menyampaikan pendapat, kritik, pesan singkat, ide dan lainnya kepada admin dan juga berfungsi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas dan kinerja dari pada websit tersebut

Gambar 4.2 User goals *website* Kiri huci untuk menemukan kebutuhan dari pengguna (*define*)

3. *Ideate*

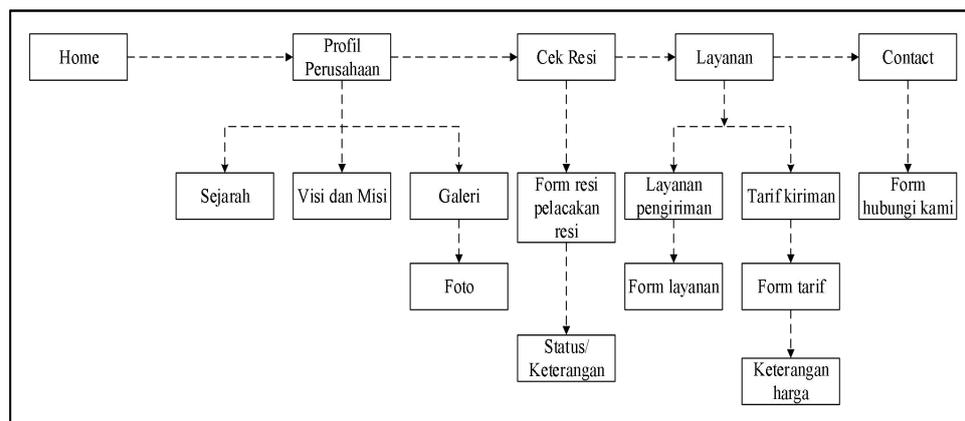
Tahapan ini berguna untuk mencari dan menentukan solusi efektif dari masalah yang telah dikumpulkan. Ide-ide yang telah disampaikan kemudian akan dipilih yang paling sesuai dan efektif untuk digunakan

Tahapan selanjutnya pada perancangan ini adalah membuat ide/konsep untuk *website* yang akan dirancang. Pembuatan konsep diawali dengan menyusun *user flow* dan sitemap, dari desain *website*. Kemudian setelah itu menentukan *style guide User Interface (UI)* sebagai panduan desainer merancang dan membuat tampilan desain *interface website*.



Gambar 4.3 *User flow* untuk mengetahui alur pengguna desain *website* ekspedisi yang merupakan tahapan dari proses *ideate* pada *Design Thinking*

User flow adalah penggambaran diagram untuk mengetahui skenario alur pengguna ketika mengakses *website* Ekspedisi. Fungsi dari *user flow* adalah untuk mempermudah desainer dalam menentukan alur/*flow* sebelum membuat desain *interface website* dan menghindari navigasi yang terlalu rumit agar mempermudah pengguna/*user friendly*.



Gambar 4.4 Sitemap website ekspedisi yang merupakan tahapan dari proses *ideate* pada *Design Thinking*

Sitemap pada website adalah gambaran yang menampilkan navigasi/struktur dari keseluruhan konten website yang dirancang. Setelah sitemap dibuat, tahapan selanjutnya wireframe adalah sebagai kerangka awal sebelum halaman website atau antarmuka sebuah aplikasi didesain. Wireframe merupakan tahapan penting dalam sebuah desain produk yang harus dipahami dengan baik. Wireframe merupakan tahap penting sebelum stakeholder menyetujui letak-letak informasi untuk aplikasi sebelum desain user interface di buat. Membuat wireframe untuk

memudahkan desainer dalam membuat desain interface website dan di bahas bab selanjutnya.

4. *Prototype*

1. Paper prototype

Kertas sebagai media untuk menyampaikan rancangan produk. Paper prototype ini sangat sederhana, tapi mampu memberikan beberapa opsi terkait kekurangan dari sisi tampilan maupun fungsionalitas produk.

2. Low-fidelity prototype

prototype yang biasanya berbentuk sketsa-sketsa dari produk. Biasanya prototype ini menunjukkan alur atau flow dalam menggunakan produk tersebut dan juga menampilkan tampilannya.

3. High-fidelity prototype

Prototype yang memiliki tampilan yang mendekati produk aslinya. Jadi, pengguna dapat merasakan sensasi menggunakan produk aslinya ketika menggunakan high-fidelity prototype ini. Prototype jenis ini sering digunakan dalam bidang pengembangan website atau aplikasi, dalam pembuatannya kamu dapat menggunakan beberapa tools yang banyak tersebar di internet. Kekurangan dari prototype ini adalah pembuatan prototype yang cukup memakan waktu.

Setelah mendapatkan hasil rancangan ide dalam tahap *ideate*, peneliti memilih menggunakan *high-fidelity prototype*, kemudian akan

dilanjutkan dalam perancangan *prototype* sehingga ide-ide abstrak yang telah dipaparkan dapat direalisasikan menjadi rancangan *prototype*. Tahapan ini merupakan tahapan eksperimental guna menguji setiap ide solusi sudah sesuai atau belum.

5. *Test*

Proses ini adalah tahap akhir namun bersifat *life cycle* sehingga memungkinkan perulangan dan kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kesalahan.

Pada tahapan ini uji coba terhadap *prototype* desain user interface dan user *experience website* Expedisi Tiga Putra Jaya melibatkan 27 orang responden. 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 (J Brooke, 1996). Setiap item pernyataan memiliki skor kontribusi. Setiap skor kontribusi item akan berkisar antara 1 hingga 5. 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*:

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

Skor SUS keseluruhan diperoleh dari rata-rata skor SUS individual.

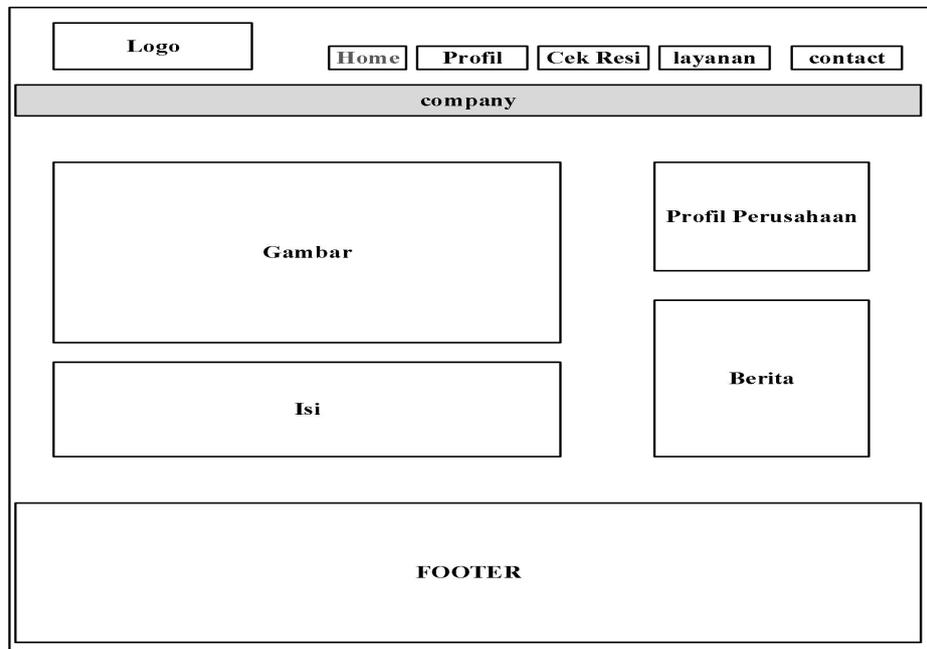
BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Evaluasi Desain Awal

5.1.1. Tampilan Awal Desain

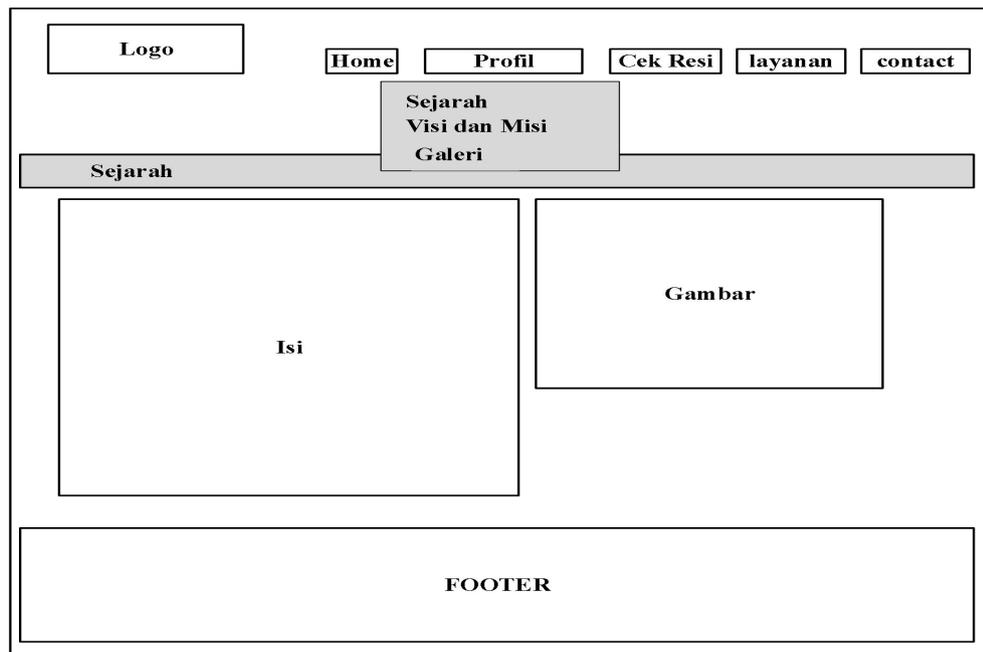
Berikut adalah tampilan desain awal untuk memudahkan desainer dalam membuat desain *interface website*. Berikut adalah desain *wireframe website* Ekspedisi Tiga Putra Jaya.



Gambar 5.1 Desain Awalan Home

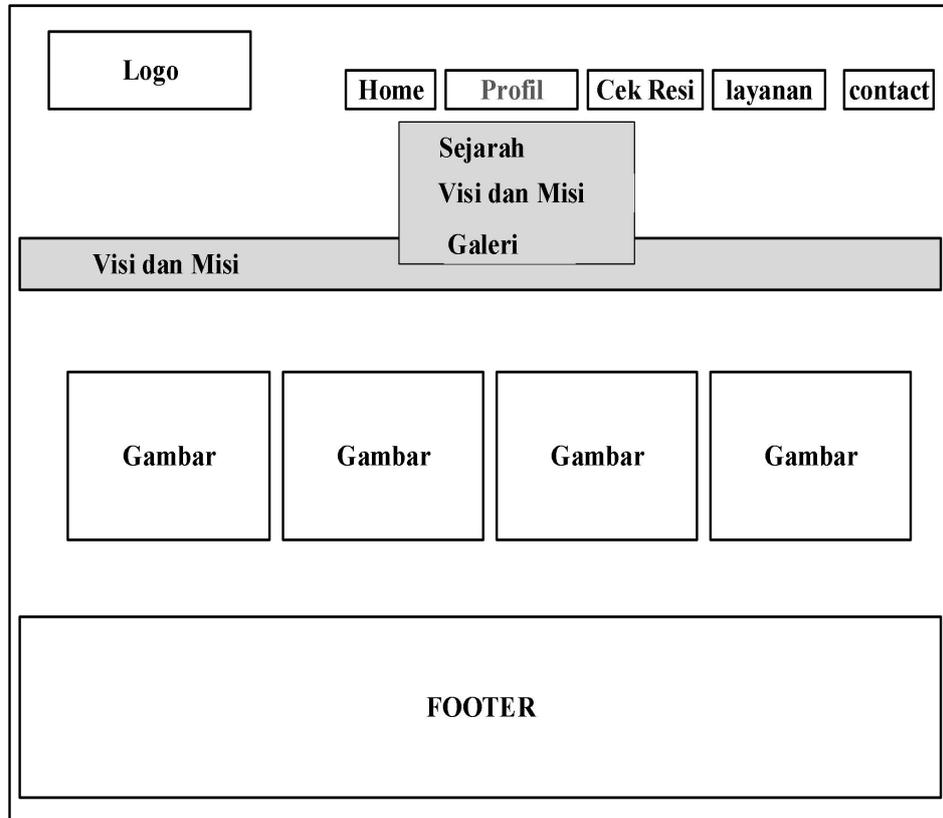
Pada gambar 5.1 Desain halaman home adalah tampilan awal atau beranda dimana pengguna yang akan membuka halaman desain website dan ada juga menu profil, cek resi, layanan, dan contact. Dalam menu home terdapat beberapa bagian isi dari menu home, yaitu logo yang akan berisi logo dari Ekspedisi Tiga Putra Jaya, gambar untuk diisi

dengan gambar truk yang menggambarkan sebuah kendaraan yang digunakan untuk pengiriman barang, isi untuk berisi penjelasan singkat tentang ekspedisi Tiga Putra Jaya, profil perusahaan memberitahukan isi dari profil perusahaan ada tiga, yaitu sejarah, visi dan misi, dan galeri, Berita untuk diisi link berita mengenai ekspedisi yang berjalan. Footer yang akan diisi dengan stuff perusahaan dan lokasi Ekspedisi Tiga Putra Jaya dengan nomor telepon dan email untuk pengguna menghubungi pihak ekspedisi.



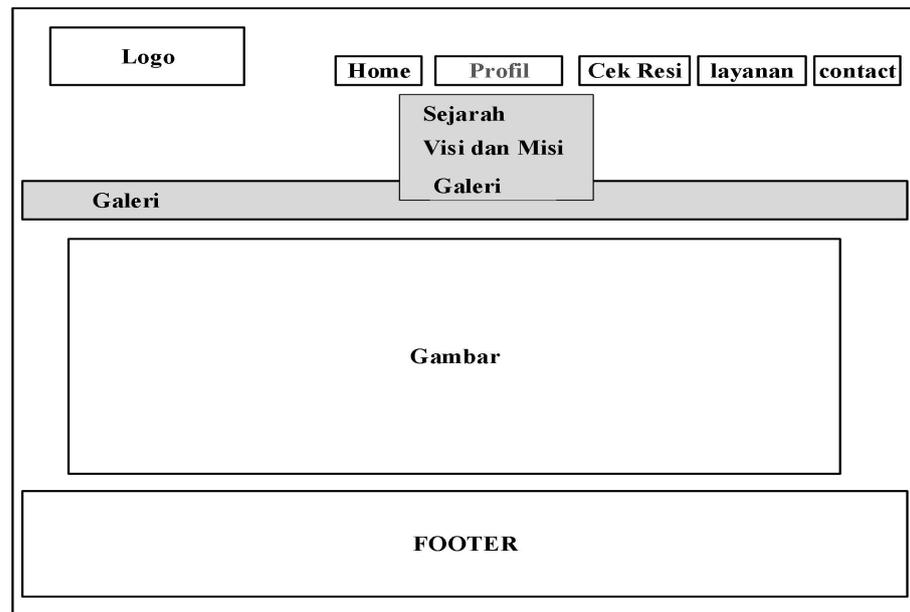
Gambar 5.2 Desain Awal Profil Perusahaan (Sejarah)

Pada gambar 5.2 desain awal profil perusahaan (sejarah) adalah menu profil perusahaan yang bagian sejarah. Dalam menu sejarah terdapat gambar, footer dan isi yang akan berisi penjelasan mengenai sejarah dari perusahaan Ekspedisi Tiga Putra Jaya.



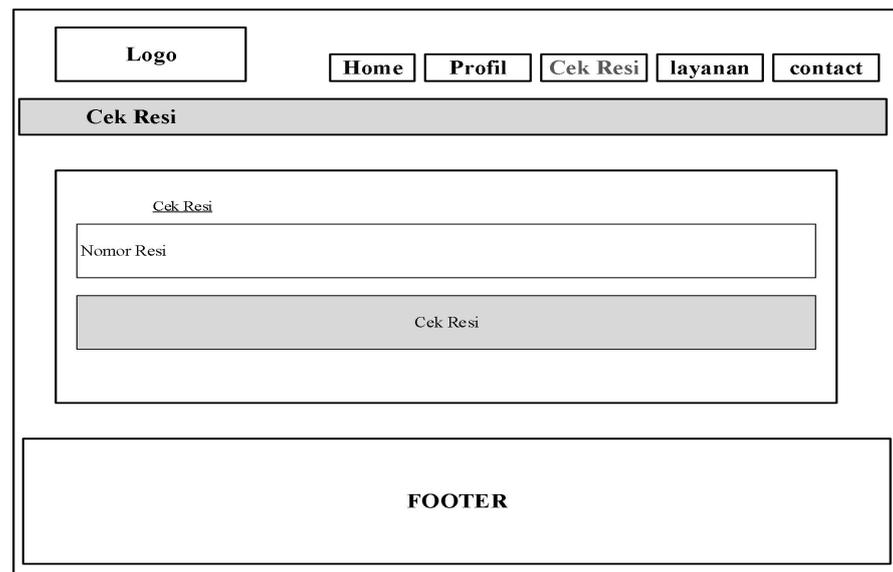
Gambar 5.3 Desain Awal Profil Perusahaan (Visi dan Misi)

Pada gambar 5.2 desain awal profil perusahaan (sejarah) adalah menu profil perusahaan yang bagian Visi dan Misi. Dalam menu visi dan misi, terdapat bagian visi yang di isi dengan visi perusahaan, misi yang ada di perusahaan, nilai-nilai yang ada di perusahaan, dan transportasi yang ada di perusahaan berapa jumlahnya.



Gambar 5.4 Desain Awal Profil Perusahaan (Galeri)

Pada gambar 5.2 desain awal profil perusahaan (galeri) adalah menu profil perusahaan yang bagian galeri. Dalam menu galeri yang akan di isi dengan foto kegiatan yang ada di perusahaan.



Gambar 5.5 Desain Awal Cek Resi

Pada Gambar 5.5 desain awalan cek resi adalah dimana nanti pengguna dapat mengisi bagian kolom nomor resi, untuk melacak posisi barang yang di kirim. Nomor resi ini berfungsi sebagai nomor unik yang bisa digunakan untuk melacak proses pengiriman. Selain melacak posisi barang terkini, nomor resi juga akan memberikan estimasi waktu barang akan sampai di tempat tujuan

Gambar 5.6 Desain Awalan Layana Pengiriman Barang

Pada Gambar 5.6 desain awalan Layanan pengiriman Barang terdapat kolom gambar dan kolom layanan pengiriman. Pada kolom layanan pengiriman akan dibuat kolom untuk konsumen mengisi data diri dan barang yang akan dikirimkan.

The wireframe shows a website layout for a shipping service. At the top left is a 'Logo' box. To its right are navigation buttons: 'Home', 'Profil', 'Cek Resi', 'layanan', and 'contact'. Below these is a horizontal bar with 'Tarif Kiriman' on the left and 'Layanan pengiriman' and 'Tarif Kiriman' on the right. The main content area is a grey box titled 'Check Our Tarif' containing four input fields: 'Tempat pengirim', 'Tujuan pengiriman', 'Alamat', and '/KG'. A 'SUBMIT' button is positioned below the 'Alamat' field. At the bottom of the page is a 'FOOTER' box.

Gambar 5.7 Desain Awal Layana (Tarif kiriman)

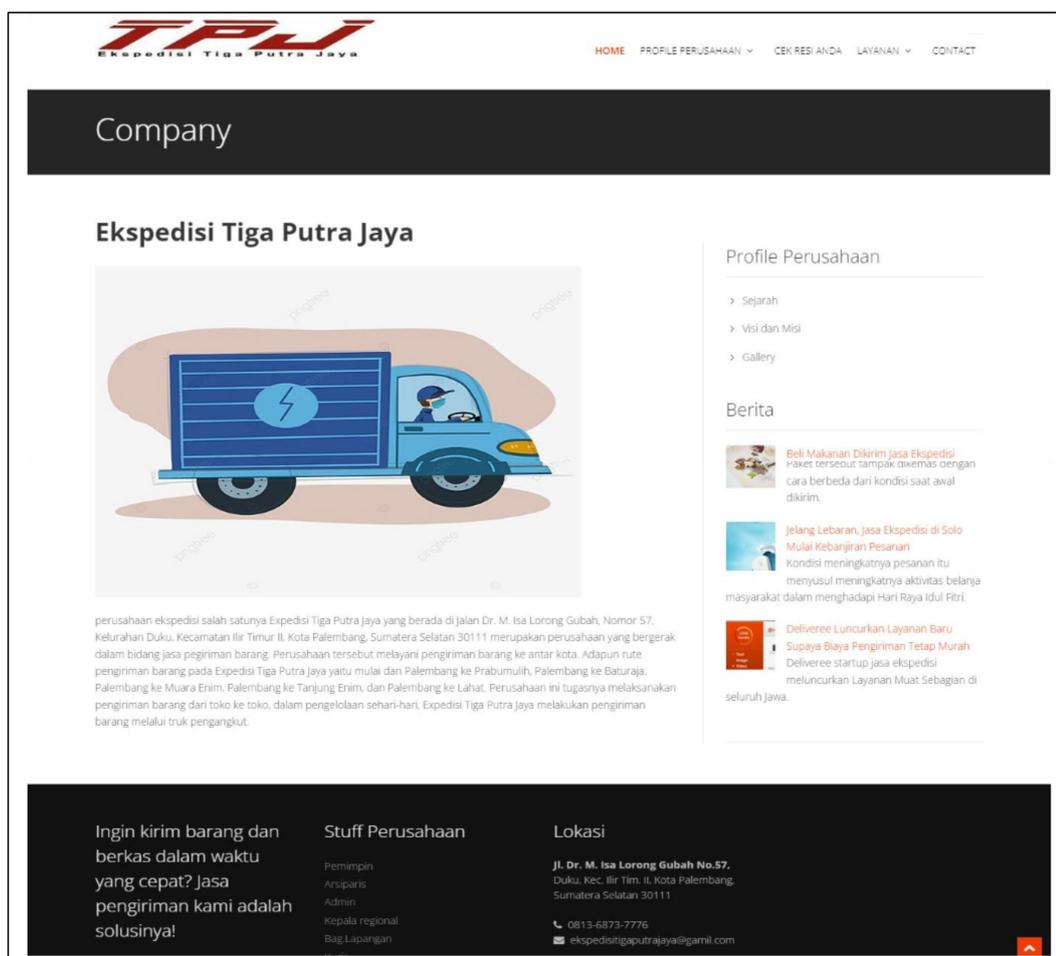
Pada Gambar 5.7 desain awal layanan (tarif kiriman) terdapat kolom yang nanti akan di buat di desain website untuk mengecek tarif atau ongkir ketujuan dan berapa kg berat barang.

The wireframe shows a website layout for a shipping service. At the top left is a 'Logo' box. To its right are navigation buttons: 'Home', 'Profil', 'Cek Resi', 'layanan', and 'contact'. Below these is a horizontal bar with 'Lokasi' on the left. The main content area contains a 'Maps' box, followed by two input fields: 'NAMA LENGKAP' and 'EMAIL'. Below these is a large text area labeled 'ISI' and a 'SUBMIT MESSAGE' button. At the bottom of the page is a 'FOOTER' box.

Gambar 5.8 Desain Awalan *Contact*

Pada Gambar 5.2 desain awal Contact terdapat bagian maps yang mana nanti akan di isi dengan gambar maps yang menunjukkan lokasi Ekspedisi Tiga Putra Jaya. Untuk kolom nama lengkap dan email akan di isi dengan nama pengguna dan email pengguna, isi dapat diisi dengan ulasan yang ingin di sampaikan kepada pihak ekspedisi. Untuk submit message tombol button untuk mengirim ke pihak ekspedisi.

5.1.2. Tampilan Desain Solusi



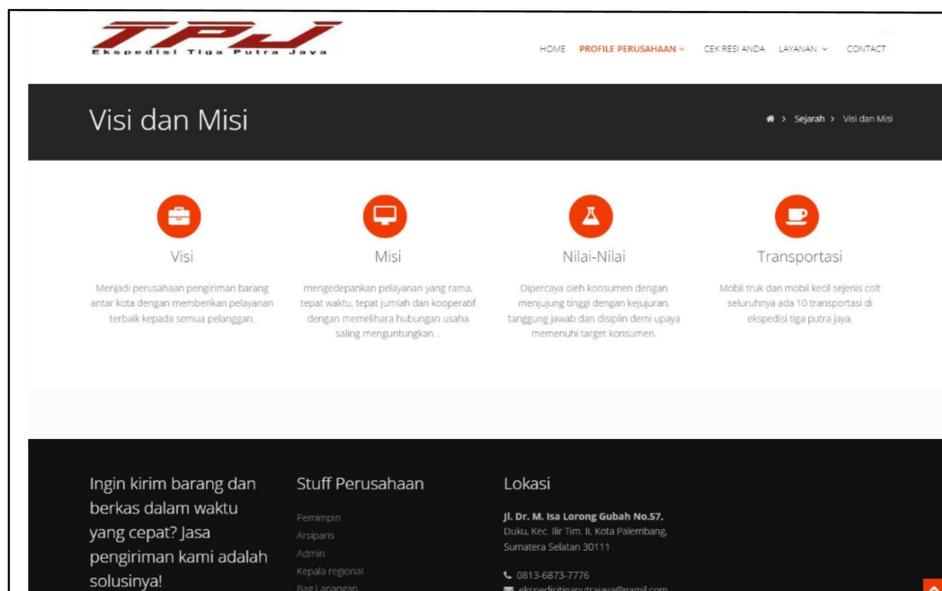
Gambar 5.9 Desain Menu Home

Tampilan utama adalah tampilan saat pelanggan mau mengetahui latar belakang dari ekspedisi tiga putra jaya. Dimana terdapat menu menu diatas seperti home, profile perusahaan, cek resi, layanan, contant dan juga berita-berita mengenai ekspedisi untuk mengetahui hal yang lebih detail mengenai perusahaan ekspedisi tiga putra jaya. Bisa dilihat dari Gambar 5.9.



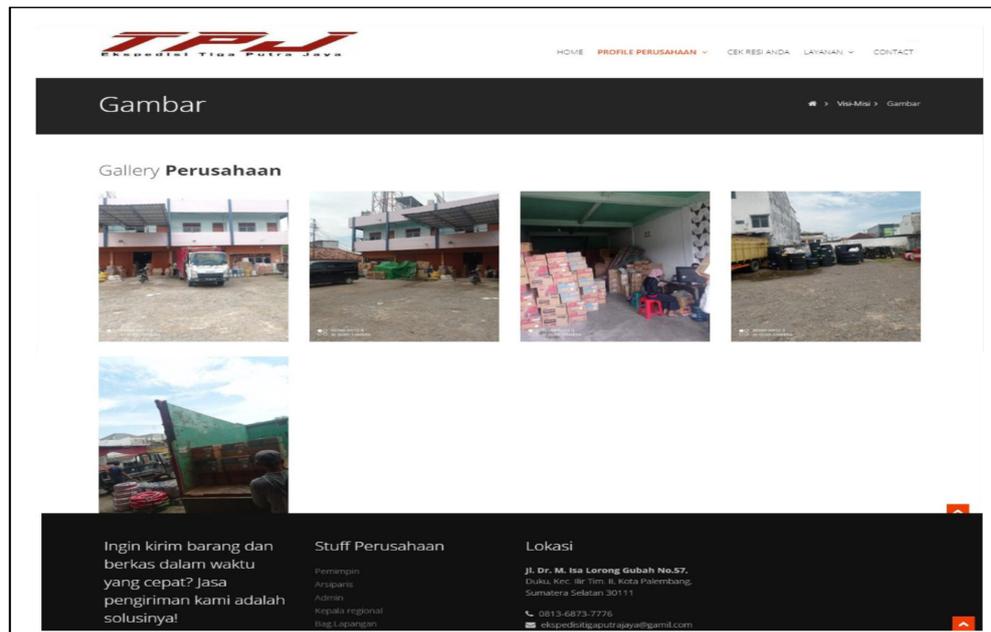
Gambar 5.10 Desain Menu Profil Perusahaan bagian Sejarah

Gambar 5.10 Desain Menu Profil Perusahaan bagian Sejarah terdapat Sejarah digunakana untuk tampilan pelanggan yang ingin mengetahui mulai atau asal usulnya ekspedisi tiga putra jaya seperti, tahun berdirinya, siapa mendirikan ekspedisi tersebut dan masih banyak lagi.



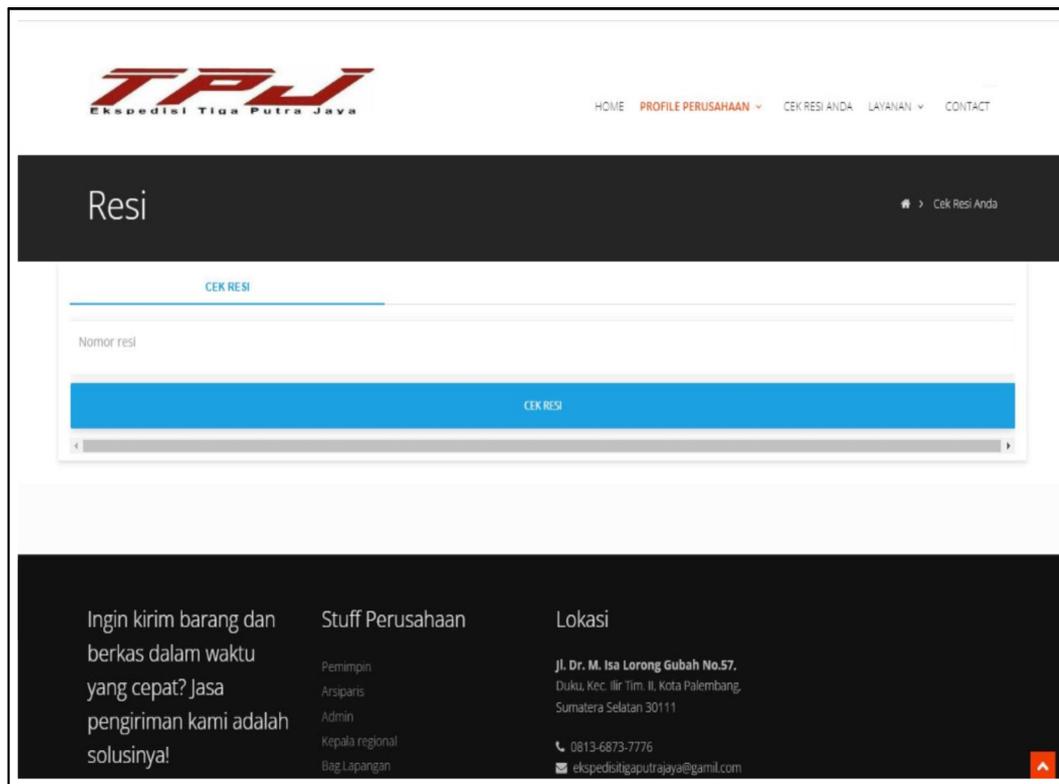
Gambar 5.11 Desain Menu Profil Perusahaan bagian Visi dan Misi

Halaman visi dan misi berisi tentang rangkaian kata yang memuat impian, cita-cita, nilai, masa depan dari suatu perusahaan dan juga gambaran dari cara atau langkah-langkah yang akan dilakukan untuk melakukan atau mewujudkan tujuan utama tersebut.



Gambar 5.12 Desain Menu Profil Perusahaan bagian Galeri

Halaman ini berisi mengenai galeri ekspedisi tiga putra jaya untuk memperlihatkan wilayah atau lingkungan di tempat ekspedisi tersebut. Untuk lebih jelasnya lagi bisa dilihat dari Gambar 5.12.



Gambar 5.13 Desain Menu Cek Resi Anda Awal

Halaman cekresi digunakan untuk ingin mengetahui keberadaan barang pelanggan, Selain melacak posisi barang terkini, nomor resi juga akan memberika estimasi waktu barang akan sampai di tempat tujuan. Lebih jelasnya bisa dilihat di Gambar 5.13.

The screenshot shows the TPJ website interface. At the top, there is a navigation bar with the company logo 'TPJ Ekspedisi Tiga Putra Jaya' and menu items: HOME, PROFILE PERUSAHAAN, CEK RESI ANDA, LAYANAN, and CONTACT. Below the navigation bar is a dark header with the word 'Resi' and a 'Cek Resi Anda' button.

The main content area is titled 'CEK RESI' and contains a form for entering the tracking number. Below the form, there is a detailed tracking report for a shipment. The report includes the following information:

Status Barang		
Nama Pengirim :	Dimanters	Penerima: 464ds
Nomor Telpon :	0895	Telpon : 1212
Alamat :	Palembang	Alamat: Palembang
Nomor Resi : 12345678910		
Jenis Barang : Kipas		
Berat : 5 kg		
Pembayaran : Transfer		
Total Pengiriman : 150.000		
Jenis kendaraan : Truk Double Roda		
Tanggal Pengambilan/Waktu : 7 Agustus 2022		
Status : Dikirim		
Comments : Hati Hati barang mudah pecah		

At the bottom of the page, there is a dark footer with three columns of text:

- Ingin kirim barang dan berkas dalam waktu yang cepat? Jasa pengiriman kami adalah solusinya!**
- Stuff Perusahaan**
 - Pemimpin
 - Arsiparis
 - Admin
 - Kepala regional
 - Bagi Lapangan
- Lokasi**

Jl. Dr. M. Isa Lorong Gubah No.57,
Duku, Kec. Ilir Tim. II, Kota Palembang,
Sumatera Selatan 30111

☎ 0813-6873-7776
✉ ekspeditigaputrajaya@gmail.com

Gambar 5.14 Desain Menu Cek Resi Anda

Halaman cekresi ini menampilkan hasil dari cek resi dan status dari barang yang dikirimkan dapat dilihat dari Gambar 5.14.

TPJ
Ekspedisi Tiga Putra Jaya

HOME PROFILE PERUSAHAAN CEK RESI ANDA LAYANAN CONTACT

Layanan >

Pelayanan Jasa Kirim

Layanan Pengiriman

** WAJIB ISI DATA DENGAN BENAR **

Nama Pengirim

No. Telpn Pengirim

Alamat Pengirim

Deskripsi Barang

Berat barang / Kg

SUBMIT

Jasa ekspedisi Tiga Putra Jaya adalah solusi praktis untuk para pelaku bisnis perdagangan dimana saja berada. Apalagi trend saat ini berdagang secara online yang memungkinkan konsumen bisa berasal dari berbagai daerah.

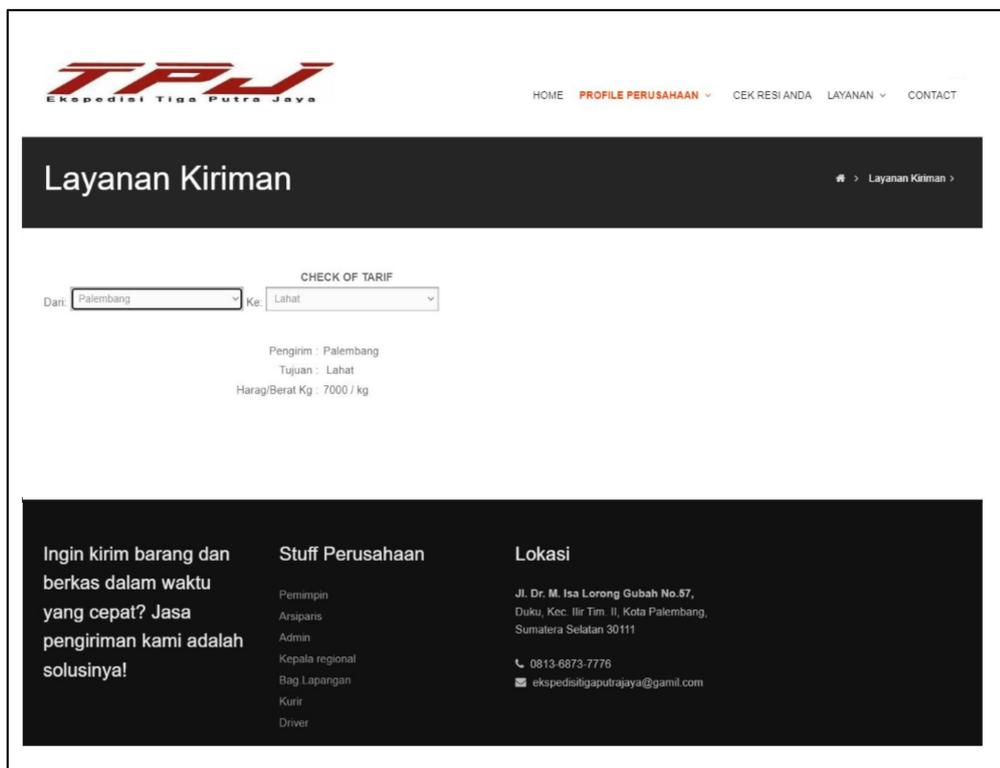
Ingin kirim barang dan berkas dalam waktu yang cepat? Jasa pengiriman kami adalah solusinya!

Staff Perusahaan
Penerimaan
Anjungan
Admisi
Kantor regional
Bag. Layanan

Lokasi
Jl. Dr. M. Isa Lorong Gubah No.57,
Duku, Kec. Ilir Tim. II, Kota Palembang,
Sumatera Selatan 30111
0813-6873-7776
ekspedisi@tpjajaya@gmail.com

Gambar 5.15 Desain Menu Layanan Pengiriman

Gambar 5.15 desain menu layanan pengiriman digunakan untuk pelayanan jasa kirim barang secara online yang pastinya sangat bisa membantu kebutuhan konsumen ingin mengirim barang. Halaman ini juga ada ketentuan-ketentuan yaitu seperti penulisan nama pengirim, no. telpon pengirim, alamat pengirim, tanggal pengiriman, deskripsi barang, berat barang dan juga submite untuk menyelesaikan field pengiriman online tersebut. Penulisan tidak boleh ada yang salah di bagian field tersebut.



TPJ
Ekspedisi Tiga Putra Jaya

HOME PROFILE PERUSAHAAN CEK RESI ANDA LAYANAN CONTACT

Layanan Kiriman

☰ > Layanan Kiriman >

CHECK OF TARIF

Dari: Palembang Ke: Lahat

Pengirim : Palembang
Tujuan : Lahat
Harag/Berat Kg : 7000 / kg

Ingin kirim barang dan berkas dalam waktu yang cepat? Jasa pengiriman kami adalah solusinya!

Stuff Perusahaan

- Pemimpin
- Arsiparis
- Admin
- Kepala regional
- Bag Lapangan
- Kurir
- Driver

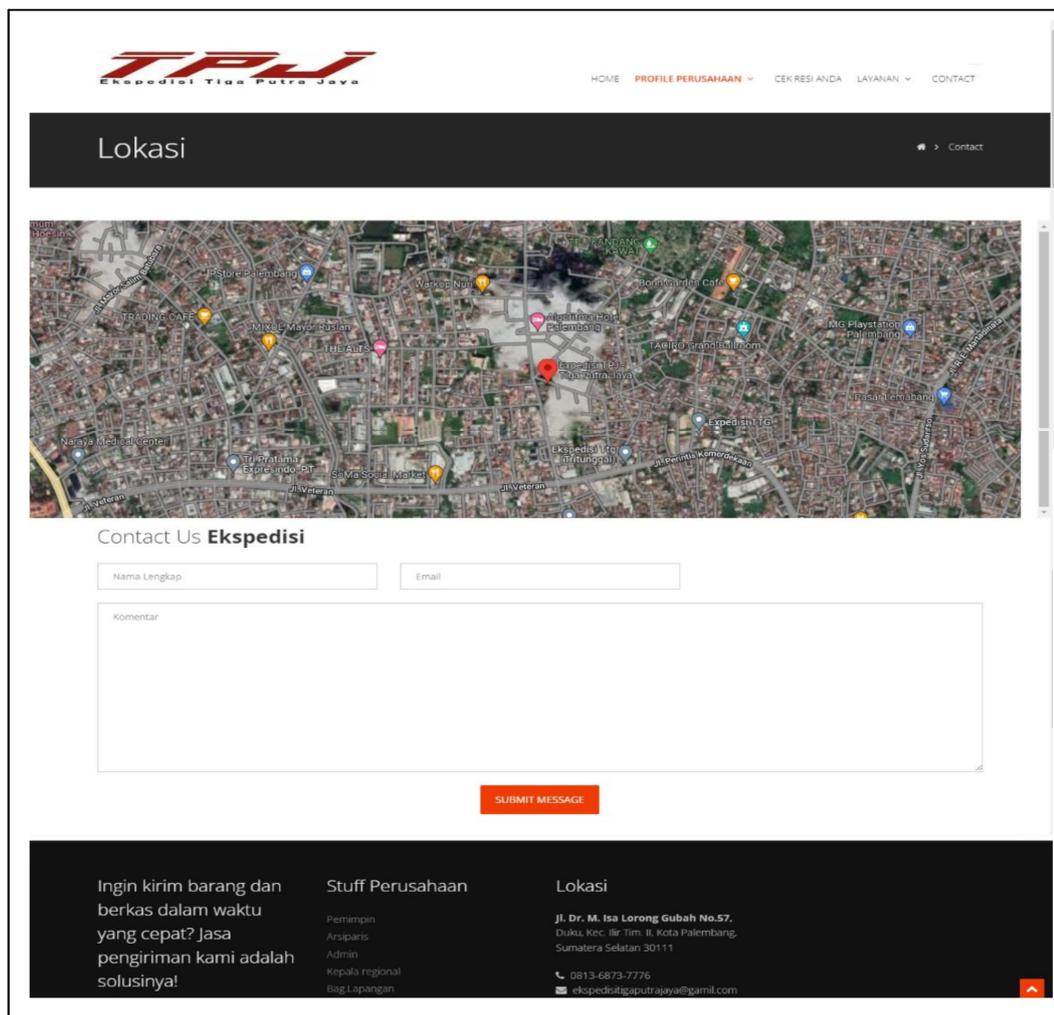
Lokasi

Jl. Dr. M. Isa Lorong Gubah No.57,
Duku, Kec. Ilir Tim. II, Kota Palembang,
Sumatera Selatan 30111

☎ 0813-6873-7776
✉ ekspedisitigaputrajaya@gmail.com

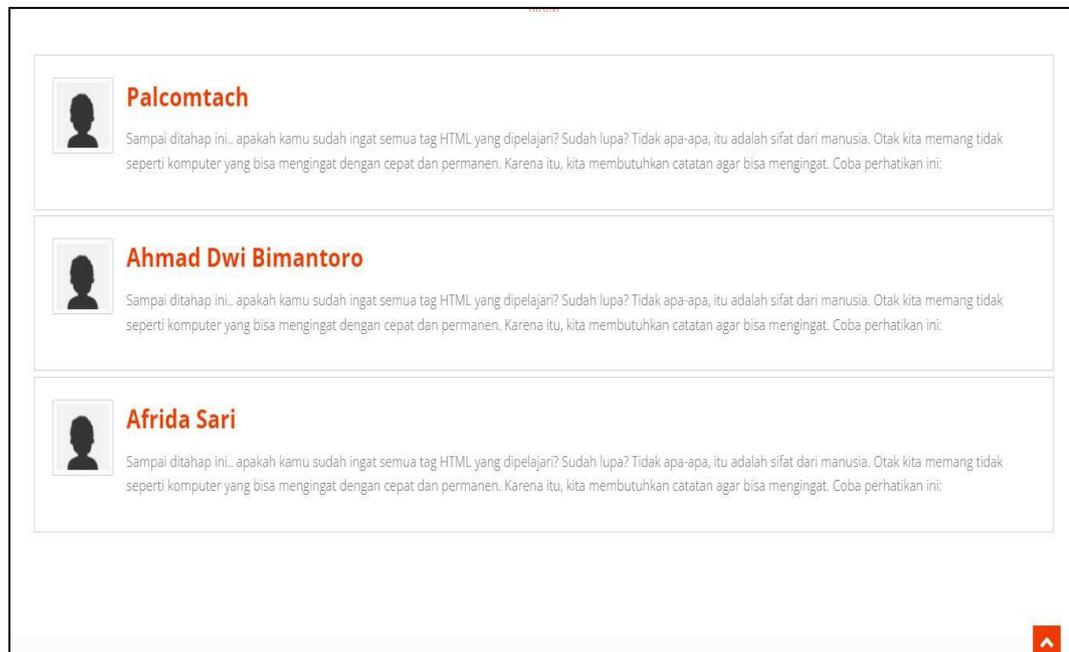
Gambar 5.16 Desain Menu Layanan Tarif Kiriman

Gambar 5.16 Setiap pengiriman barang yang dilakukan melalui Ekspedisi Tiga Putra Jaya menawarkan harga yang terjangkau. Tarif yang ditawarkan tergantung pada jarak tempuh dan juga bobot barang yang Anda kirimkan melalui jasa kami desain menu layanan tarif untuk konsumen yang ingin mengetahui berapa ongkir untuk pengiriman barang per kg dan ke arah tujuan.



Gambar 5.17 Desain Menu Contact

Halaman ini di gunakan untuk mencari tau lokasi dimana ekspedisi tersebut dan juga terdapat contant us berfungsi untuk pelanggan yang mau mengomentari tentang ekspedisi tiga putra jaya. Lebih jelasnya dapat dilihat dari Gambar 5.17.



Gambar 5.18 Desain Menu Komentar

Gambar 5.18 Desain Menu Komentar digunakan untuk melihat dan membaca komentar hasil dari desain fungsi web profile komentar ini komentar juga bisa sebagai sarana

5.2 Hasil Responden

Deskripsi hasil penelitian merupakan tanggapan responden yang mengisi kuesioner mengenai pengaruh kepercayaan, kemudahan, kualitas informasi dan persepsi resiko terhadap desain *UI* dan *UX website* Ekspedisi Tiga Putra Jaya. Akan dilihat mengenai kecenderungan jawaban responden atas masing-masing variabel penelitian. Kecenderungan jawaban responden ini dapat dilihat dari bentuk statistik deskriptif dari masing-masing variabel.

5.2.1. Responden

Dalam penelitian ini disebarakan kuisisioner sebanyak 27. Penyebaran kuisisioner dilakukan melalui google form dengan cara membagi link kepada setiap responden dengan jumlah 27 yang dimana terdiri dari admin perusahaan, karyawan, dan masyarakat (konsumen).

5.2.2. Deskripsi Responden

Berikut ini akan digambarkan mengenai data responden yang merupakan pengguna desain *website* Ekspedisi Tiga Putra Jaya. Data responden tersebut dikelompokkan berdasarkan admin, karyawan dan masyarakat (konsumen). Berdasarkan responden bahwa 4 responden adalah admin ekspedisi, 13 responden adalah karyawan ekspedisi, 10 adalah masyarakat (konsumen).

5.3. Analisis Konteks Penggunaan

Analisis konteks penggunaan dilakukan untuk mengetahui daftar penggunaan dan stakeholder design *website* yang dimana karyawan, admin perusahaan dan masyarakat (konsumen) sebagai pengguna.

5.2.1. Identifikasi Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna desain *website* Ekspedisi Tiga Putra Jaya adalah:

1. *Website* dapat digunakan baik laki-laki maupun perempuan dengan latar belakang apapun.

2. Pengguna menggunakan smartphone atau desktop.

5.4. Hasil Pengujian System Usability Scale

Setiap pilihan jawaban untuk tiap pertanyaan yang dirancang pada tabel 5.1 ditetapkan nilai/skor berdasarkan skala Likert. Skor yang ditentukan untuk setiap pertanyaan positif dimulai dari 1 untuk persepsi “Sangat Tidak Setuju” sampai 5 untuk persepsi “Sangat Setuju”.

Tabel 5.1 Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	NILAI				
		STS	TS	N	S	SS
1	Menurut saya warna desain website ekspedisi ini menarik.	1	2	3	4	5
2	Layout atau foto-foto desain pada desain website ekspedisi tidak menarik.	1	2	3	4	5
3	Bentuk huruf menimbulkan kesan atraktif.	1	2	3	4	5
4	Fitur contact pada desain website ekspedisi sulit untuk dipahami.	1	2	3	4	5
5	Fitur cek resi memudahkan konsumen untuk mengetahui rute barangnya dimana	1	2	3	4	5
6	Desain website ini tidak sesuai yang dengan kebutuhan yang ditentukan	1	2	3	4	5
7	Terdapat sejarah ekspedisi dapat memudahkan konsumen untuk mengetahui tentang ekspedisi.	1	2	3	4	5
8	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten	1	2	3	4	5
9	Desain <i>website</i> ekspedisi mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan	1	2	3	4	5
10	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	2	3	4	5

Deskripsi hasil dari skor responden pertanyaan kuesioner yang dapat di lihat pada Tabel 5.1:

1. Pada pertanyaan nomor 1 yang bernada positif. Responden rata-rata memilih skala 4 yang pesepsinya “Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa warna dari desain website menarik untuk pengguna.
2. Pada pertanyaan nomor 2 yang bernada negatif. Responden rata-rata memilih skala 2 yang pesepsinya “Tidak Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa pengguna menyukai layout atau foto pada desain website karena sesuai dengan nama perusahaan ekspedisi dengan adanya gambar atau foto pada desain website dapat digambarkan bahwa ekspedisi menggunakan kendaraan darat contohnya truk.
3. Pada pertanyaan nomor 3 yang bernada positif. Responden rata-rata memilih skala 4 yang pesepsinya “Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa pengguna tidak kesulitan dalam membaca dan menyenangkan karena huruf pada desain website berwarna hitam dan di latar belakang warna putih sehingga mudah untuk pengguna membaca.
4. Pada pertanyaan nomor 4 yang bernada negatif. Responden rata-rata memilih skala 2 yang pesepsinya “Tidak Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa pengguna mengerti dalam fitur contact yang sudah disediakan beberapa kolom dengan setiap kolom ada ketereangan untuk diisi jika pengguna ingin menggunakan fitur contact.
5. Pada pertanyaan nomor 5 yang bernada positif. Responden rata-rata memilih skala 4 yang pesepsinya “Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa pengguna setuju dengan adanya fitur cek resi yang dapat memudahkan konsumen melihat atau ingin mengetahui status barang yang dikirim.

6. Pada pertanyaan nomor 6 yang bernada negatif. Responden rata-rata memilih skala 2 yang pesepsinya “Tidak Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa desain website ini cukup sesuai dengan kebutuhan yang pengguna perlukan.
7. Pada pertanyaan nomor 7 yang bernada positif. Responden rata-rata memilih skala 4 yang pesepsinya “Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa adanya sejarah yang didalam website sangat penting untuk pengguna khususnya untuk perusahaan karna memperkenalkan ekspedisi terhadap konsumen kapan didirikan ekspedisi dan siapa yang membangun ekspedisi.
8. Pada pertanyaan nomor 8 yang bernada negatif. Responden rata-rata memilih skala 2 yang pesepsinya “Tidak Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa desain website ini mencapai hal-hal yang sudah sesuai yang di harapkan pengguna dan setiap fitur ada tujuan atau fungsi tersendiri.
9. Pada pertanyaan nomor 9 yang bernada positif. Responden rata-rata memilih skala 4 yang pesepsinya “Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa desain website ini sesuai dengan pengguna harapkan.
10. Pada pertanyaan nomor 10 yang bernada negatif. Responden rata-rata memilih skala 2 yang pesepsinya “Tidak Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa pengguna tidak merasa kebingungan dalam desain *website* yang dibuat seperti fitur-fitur yang ada di dalam desain website.

Tabel 5.2 Hasil Hitung *SUS*

No	Skor Responden										Skor Hasil Hitung <i>SUS</i>										JML	NILAI (Jumlah x 2.5)
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10		
1	3	2	3	1	4	2	4	2	4	2	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	29	73
2	4	2	4	1	5	1	5	2	4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	34	85
3	4	2	4	3	4	1	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	2	3	28	70
4	4	1	4	2	4	1	4	2	4	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	32	80
5	5	3	4	2	3	1	4	1	4	2	4	2	3	3	2	4	3	4	3	3	31	78
6	4	2	3	2	5	2	4	1	3	1	3	3	2	3	4	3	3	4	2	4	31	78
7	5	4	4	3	4	2	5	1	3	1	4	1	3	2	3	3	4	4	2	4	30	75
8	3	2	3	3	4	1	4	3	3	2	2	3	2	2	3	4	3	2	2	3	26	65
9	5	2	4	3	3	2	5	1	3	2	4	3	3	2	2	3	4	4	2	3	30	75
10	4	3	4	3	3	2	3	2	4	1	3	2	3	2	2	3	2	3	3	4	27	68
11	4	1	3	2	4	1	3	2	4	2	3	4	2	3	3	4	2	3	3	3	30	75
12	5	2	3	3	5	2	4	2	5	3	4	3	2	2	4	3	3	3	4	2	30	75
13	3	3	5	1	4	2	4	1	3	3	2	2	4	4	3	3	3	4	2	2	29	73
14	3	3	4	1	4	1	5	2	4	2	2	2	3	4	3	4	4	3	3	3	31	78
15	3	2	5	2	3	2	4	2	4	1	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	30	75
16	4	3	4	3	5	1	5	2	4	1	3	2	3	2	4	4	4	3	3	4	32	80
17	4	1	4	2	5	1	3	2	3	2	3	4	3	3	4	4	2	3	2	3	31	78
18	4	3	5	2	4	2	4	2	4	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	30	75
19	4	3	3	3	4	2	5	3	3	2	3	2	2	2	3	3	4	2	2	3	26	65
20	5	2	3	2	4	2	5	2	4	2	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	31	78
21	5	2	4	2	3	2	3	1	5	2	4	3	3	2	3	2	4	4	3	3	31	78
22	5	2	4	2	3	2	3	2	4	2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	29	78
23	5	1	3	3	4	2	4	3	4	1	4	4	2	2	3	3	3	2	3	4	30	75
24	4	1	3	1	4	2	4	2	4	1	3	4	2	4	3	3	3	3	3	4	32	80
25	3	1	4	3	5	1	4	1	5	2	4	3	2	4	4	3	4	4	3	3	33	83
26	4	2	5	2	4	3	4	1	3	1	3	3	4	3	3	2	3	4	2	4	31	78
27	3	2	4	1	5	2	5	1	4	2	2	3	3	4	4	3	4	4	3	3	33	83
Skor rata-rata (Hasil Akhir)														76								
Keterangan Hasil														GOOD								

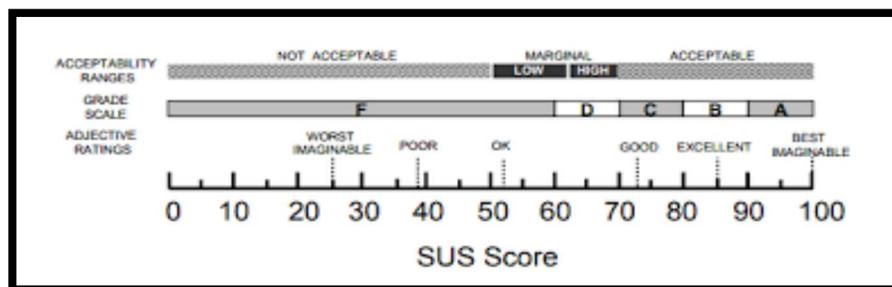
Dari hasil penilaian *SUS* untuk setiap responden kemudian dilakukan rata-rata dengan menggunakan rumus mean. Jumlah responden yang mengisi kuesioner sebanyak 27 orang dengan perhitungan menggunakan rumus *SUS* diperoleh hasil nilai rata-ratanya adalah sebesar 76 dapat dilihat pada Tabel 5.2. Namun ada nilai yang di bawah 76, yaitu nilai 65 dengan jumlah 2

responden, nilai 68 dengan jumlah 1 responden, nilai 70 dengan jumlah 1 responden, nilai 73 dengan jumlah 2 responden, dan nilai 75 dengan jumlah 7 responden. Jadi untuk keseluruhannya ada 13 responden yang jumlah nilainya dibawah dari rata-rata dan dapat disimpulkan bahwa butuh perbaikan pada desain website ekspedisi ini untuk menghasilkan nilai SUS menjadi sangat sempurna. Namun ada juga nilai yang diatas nilai rata-rata 76, yaitu nilai 78 dengan jumlah responden 8 responden, nilai 80 dengan jumlah 3 responden, nilai 83 dengan jumlah 2 responden, dan nilai 85 dengan jumlah responden 1. Jadi jumlah keseluruhannya jumlah responden yang nilainya diatas rata-rata adalah 14 responden dan dapat disimpulkan bawah desain website ini sudah bagus dan dapat dikembangkan lagi menjadi website.

5.5 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 dibuat berdasarkan pengujian hipotesis atau dugaan.

Pada skala penilaian sifat (adjective rating scale) terhadap nilai SUS yang didapat, dengan tujuan membantu praktisi dalam menginterpretasikan hasil SUS dan membantu menjelaskan hasilnya ke professional di luar *Human Computer Interaction (HCI)*. Metode yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna, metode ini berupa kuesioner yang sudah disusun atau siap digunakan.

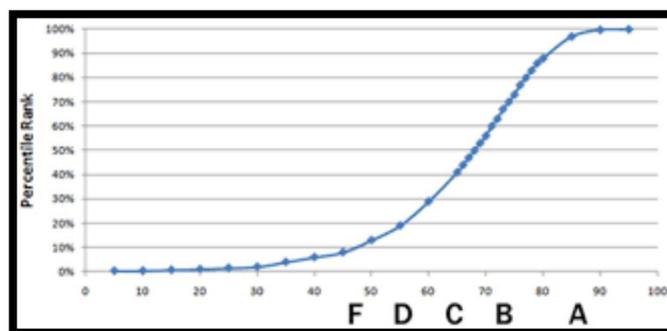


Gambar 5.19 Rentangan Nilai SUS

Jika dilihat dari Gambar 5.19 dan juga dari hasil proses perhitungan, nilai SUS untuk desain *website* ekspedisi berdasarkan interpretasi tingkat penerimaan *Acceptability Range* termasuk ke dalam kategori *Acceptable* pada kondisi dapat diterima.

Skor SUS minimal sebesar 80,3 diperlukan untuk dapat menembus grade A, ini adalah titik dimana pengguna akan lebih sering merekomendasikan *website* tersebut kepada orang lain. Dari hasil pengujian usability yang telah dilakukan, desain user interface dan user experience *website* Ekspedisi Tiga Putra Jaya mendapatkan skor SUS sebesar 76 dan *Grade Scale* desain *website* ekspedisi termasuk ke dalam kategori C yang berarti *website* tersebut sudah memiliki usability yang dapat diterima namun masih dalam rentang nilai rata-rata dan belum pada titik nilai dimana pengguna akan merekomendasikannya kepada pengguna lain. Untuk itu perlu dilakukan pembahasan lebih jauh lagi dengan menganalisa beberapa poin pernyataan pada kuisisioner SUS sehingga dapat dihasilkan rekomendasi untuk memperbaiki skor SUS pada poin pernyataan tersebut.

Berdasarkan *Adjective Ratings* maka termasuk kedalam kategori *GOOD*. Hal ini menunjukkan bahwa desain *user interface* dan *user experience website* Ekspedisi Tiga Putra Jaya layak diterima oleh pengguna sebagai sistem yang dapat membantu pengguna dalam mencari informasi-informasi tentang ekspedisi sesuai dengan yang diharapkan pengguna. Namun masih ada perbaikan untuk mencapai grade yang terbaik



Gambar 5.20 Grafik *Precentile Rank* Penilaian SUS oleh Sauro

Untuk melakukan representasi nilai *SUS* menjadi bentuk *Precentile Rank* dan *grade* huruf (*letter grade*). Proses ini serupa dengan penilaian pada kurva berdasarkan distribusi semua skor. Dilihat dari Gambar 5.20, nilai *SUS* untuk desain *website* mendapatkan grade huruf B dengan *percentile rank* sekitar 70%. *Percentile rank* bisa diibaratkan seperti *promoter score* atau nilai dimana pengguna akan mempromosikan suatu sistem ke orang lainnya, dimana jika mendapatkan *percentile rank* diatas 80% maka nilai *promoter score* adalah sangat baik. Hal itu berarti pengguna sistem sudah mendapatkan kepuasan sehingga kemungkinan pengguna untuk merekomendasikan penggunaan sistem dapat dikembangkan menjadi *website* Ekspedisi Tiga Putra Jaya.

Hasil dari pengujian menyatakan bahwa sistem ini sudah cukup berguna akan tetapi masih perlu dilakukan perbaikan agar lebih mampu diterima dengan baik oleh pengguna. Rata-rata responden memberikan tanggapan positif, hal tersebut lebih banyak dibandingkan dengan responden yang memberikan tanggapan negatif. Namun persentase responden yang memberikan respon netral juga tidak kalah besarnya, hal inilah yang menyebabkan SUS mendapatkan skor 76 dari hasil nilai SUS.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis data ditarik kesimpulan bahwa desain *UI* dan *UX website* ekspedisi baik berdasarkan pada nilai SUS sebesar 76. Kemudian jika berdasarkan *Grade Scale* maka desain *UI* dan *UX website* ekspedisi termasuk ke dalam kategori C. Dan yang terakhir berdasarkan *Adjective Ratings* maka termasuk kedalam kategori GOOD. Dari hasil ini juga dapat disimpulkan bahwa proses desain *UI* dan *UX website* ekspedisi berarti sudah dapat diterima yang artinya tampilan website sudah baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Hasil Penelitian ini dinyatakan dapat menghasilkan desain untuk user interface yang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna desain *UI* dan *UX website* Ekspedisi Tiga Putra Jaya dengan menggunakan metode pendekatan design thinking. Terdapat beberapa tahapan dalam pendekatan design thinking, yaitu empathise (observasi dan interview), define(diskusi), ideate (diskusi dan brainstorming), prototype (userflow, high-fidelity design, prototyping) dan sampai ke tahapan testing. Hasil testing yang telah dilakukan pada desain user interface untuk Ekspedisi Tiga Putra Jaya yang sudah dirancang oleh peneliti dengan menggunakan metode system usability scale menyatakan bahwa desain tersebut passed atau lolos dari standar penilaian yang dilakukan.

6.2 Saran

Berikut merupakan saran yang dituliskan pada penelitian ini yang dapat digunakan sebagai studi literatur dikelanjutan penelitian ini:

1. Perlu dibuat penelitian usability menggunakan kriteria yang belum digunakan pada penelitian ini.
2. Penggunaan metode-metode lainnya dalam pengembangan pada Desain UI dan UX website untuk menunjang kemajuan dalam pengembangan.
3. Pengimplementasian dari perbaikan protorype penelitian ini menjadi *website* yang menunjang meningkatnya tingkat usability Desain UI dan UX.
4. Penambahan responden dan memperluas ruang lingkup wilayah tempat responden pada penelitian berikutnya agar Grafik Hasil Analisis Usability desain UI dan UX *website* Ekspedisi Tiga Putra Jaya dapat memastikan keakuratan penelitian dengan jumlah dan ruang lingkup responden yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, Rohi. (2022). *7 Materi Pemograman Web untuk Pemula*. Jakarta: PT ElexMedia Komputindo. ISBN: 978-623-00-3366-7
- Agung, Gregorius. (2018). *HTML, PHP, dan MySQL untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komutindo. ISBN:978-602-04-8622.
- Andriani, R., Ellysabeth, F., & Kuswanto, J. (2021). *Perancangan user interface dan user expepience BRINGHARJO QR SHOP*. Information System Journal, 4(2), 26-31. ISSN: 2655-190X
- Candra, M. A., & Wulandari, I. A. (2021). *Sistem Informasi Berprestasi Berbasis Web pada SMP Negeri 7 Kota Metro*. Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (JMIK), Vol. 01, No. 01. 175-189.
- Digital, Jubilee. (2021). *Desain UI/UX dengan Figma*. Yogyakarta: CV Jubilee Solusi Enterprise.
- Elgamar. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar Pemograman Website dengan PHP*. Malang: CV. Multimedia Edukasi. ISBN: 978-623-7531-97-5
- Enterprise, Jubilee. (2017). *Otodidak Premograman JavaScript*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. ISBN 978-602-04.
- Hardiansyah, L., Iskandar, K., & Harliana, H. (2019). *Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu)*. Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS, 1(01), 11-21. ISSN: 2685-4902
- Karnawan, G. (2021). *Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic*. Jurnal Teknoinfo, 15(1), 61-66. ISSN: 2615 – 224X

- Laksana, F. F., & Suyoto. (2019). *Pengukuran Kualitas UX Website menggunakan SUS*. CESS (Journal of Computer Engineering System and Science), 138-144. Vol. 4 No. 2. e-ISSN :2502-714x
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer*. Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan, 3(02), 219-237. ISSN 2477- 6106
- Sudaryono, Dr. (2015). *Metodelogi Riset di Bidang TI (Panduan Praktis, Teori dan Contoh Kasus)*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET. ISBN: 978-979-29-5028.
- Wijayanto, A. M., Triayudi, A., & Rubhasy, A. (2021). *Penerapan Metode Desain Thinking Dalam Rancangan Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang Berharga di Polsek Sukmajaya*. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika), Vol. 06, No. 02. E-ISSN 2540-8984. 267–27