

**PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE WEBSITE*
KAPANEWON NGEMPLAK SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MASYARAKAT**



Disusun Oleh:

N a m a : Dhimas Aqil Iqbal Mustaqim

NIM : 17523133

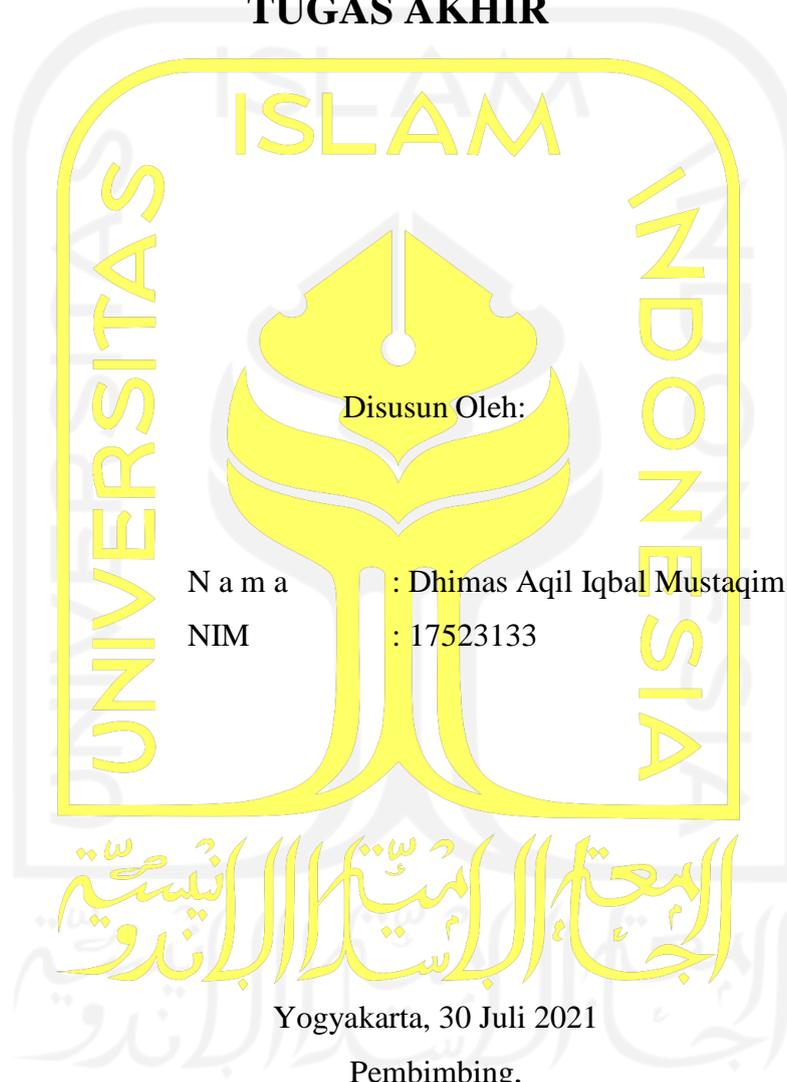
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2021

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* WEBSITE
KAPANEWON NGEMPLAK SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MASYARAKAT**

TUGAS AKHIR



(Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE WEBSITE*
KAPANEWON NGEMPLAK SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MASYARAKAT**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang pengujian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 30 Juli 2021

Tim Penguji

Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.

Anggota 1

Ari Sujarwo, S.Kom., MIT (Hons)

Anggota 2

Mukhammad Andri Setiawan, S.T., M.Sc., Ph.D.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhimas Aqil Iqbal Mustaqim

NIM : 17523133

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE WEBSITE* KAPANEWON NGEMPLAK SEBAGAI MEDIA INFORMASI MASYARAKAT

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Juli 2021



(Dhimas Aqil Iqbal Mustaqim)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya kepada saya untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Dengan berbagai kendala ketika saya menyelesaikan tugas akhir ini, Alhamdulillah tugas ini dapat terselesaikan. Saya ucapkan juga terima kasih sebesar-besarnya kepada orang-orang dibawah ini :

1. Kedua orang tua dan saudara-saudara saya yang saya cintai dan hormati. Terima kasih telah memberi dukungan penuh baik doa, materi maupun perhatiannya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dan juga tugas akhir saya.
2. Bapak Andika Giri Persadha, S.kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing saya yang telah membantu saya setiap ada kendala yang saya alami selama menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Anggota tim "FAR" Rahmat Hidayat Saputro dan Farid Taqwa Waskita. Terima kasih sudah saling mendukung ketika mengalami masalah dalam pengabdian masyarakat.
4. Pejabat Kapanewon Ngemplak, perangkat Desa Umbulmartani, dan Pejabat SMP Muhammadiyah Ngemplak. Terima kasih karena sudah menyediakan waktu, tempat, dan segala kebutuhan bagi saya dan tim "FAR" untuk dapat menjalankan pengabdian masyarakat.
5. Teman-teman Kontrakan Bri yang tidak saya sebutkan satu-satu karena telah memberi kenangan untuk kelak dapat saya ceritakan kembali.
6. Dita Rahayu Berliana. Terima kasih karena tidak lelah memberi semangat kapanpun.
7. Terima kasih untuk saya sendiri karena masih mampu bertahan sampai sejauh ini walau dalam banyak kekurangan dan permasalahan yang harus dihadapi.

الجمعة، الأستد الاندو
الجمعة، الأستد الاندو

HALAMAN MOTO

“Hai kaumku, bekerjalah sesuai dengan keadaanmu, sesungguhnya aku akan bekerja(pula), maka kelak kamu akan mengetahui.”

(QS. Az-Zumar : 39)

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (Mereka berdoa): "Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami tersalah. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebaskan kepada kami beban yang berat sebagaimana Engkau bebaskan kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tak sanggup kami memikulnya. Beri maafilah kami; ampunilah kami; dan rahmatilah kami. Engkaulah Penolong kami, maka tolonglah kami terhadap kaum yang kafir."

(QS. Al-Baqarah : 286)

“Hidup bukan untuk saling mendahului, Bermimpilah sendiri-sendiri”

(Hindia)

المعهد الإسلامي
الاستدلال والتدوین

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya ucapkan sebesar-sebesarnya dengan selesainya pembuatan tugas akhir Pengabdian Masyarakat berjudul “Perancangan Ulang *User Interface* sistem informasi Kapanewon Ngemplak”.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) di Jurusan Informatika FTI UII. Tugas akhir ini membahas mengenai perancangan ulang dari sistem informasi Kapanewon Ngemplak yang sudah ada.

Walaupun dalam berbagai kendala yang dialami terutama karena pengerjaannya dalam masa pandemi Covid-19, laporan tugas ini dapat terselesaikan dengan bantuan dari berbagai pihak, Oleh karena itu saya ucapkan terima kasih untuk segala pihak yang telah membantu.

Dengan adanya laporan akhir ini, harapannya dapat membantu segala pihak yang membaca dan mempelajarinya.

Yogyakarta, 14 Juli 2021

(Dhimas Aqil Iqbal Mustaqim)

SARI

Ngemplak adalah Kapanewon yang mulai memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana pemberi informasi kepada masyarakat. *Website* menjadi salah satu cara untuk memberi informasi terkait hal yang dibutuhkan oleh masyarakat Kapanewon Ngemplak. Namun, penggunaan *website* tentu memerlukan pengelolaan yang baik agar *website* dapat digunakan dengan baik. Pengguna kesulitan menggunakan *website* dan kesulitan memahami informasi yang disajikan di dalamnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengajukan solusi untuk perancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak sebagai bentuk pengabdian masyarakat dan upaya meningkatkan kualitas usability *website*. Tahap dalam pengabdian masyarakat dilaksanakan dalam enam tahap, yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data kebutuhan, perancangan desain, pengujian, iterasi desain, pengukuran indikator keberhasilan. Perancangan ulang *user interface* dilakukan menggunakan metode *prototyping*. Selanjutnya, rancangan ulang *user interface* diuji usabilitynya menggunakan metode *cognitive walkthrough* dan *heuristic evaluation*. Hasil dari pengujian tersebut digunakan sebagai indikator keberhasilan pengabdian masyarakat sebelum dan setelah penerapan solusi. Rancangan ulang *user interface* dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami masyarakat dalam menggunakan *website* Kapanewon Ngemplak. Aparatur pemerintahan Kapanewon Ngemplak juga menerima solusi yang ditawarkan dari tim pengabdian masyarakat untuk dijadikan bahan evaluasi *website* Kapanewon Ngemplak.

Kata kunci: Kapanewon Ngemplak, Desain *User Interface*, *Website*, Usabilitas, *Prototyping*, *Cognitive walkthrough*, *Heuristic Evaluation*, *Website*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Pengabdian Masyarakat	2
1.5 Manfaat Pengabdian Masyarakat	2
1.6 Metodologi Pengabdian Masyarakat.....	3
1.7 Sistematika Laporan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Sistem Informasi	6
2.2 <i>Website</i>	6
2.3 Kualitas Sistem Informasi	6
2.4 Usabilitas Sistem.....	7
2.5 <i>User Interface</i>	7
2.6 <i>Prototyping</i>	7
2.7 Pengujian usabilitas.....	9
2.7.1 <i>Cognitive walktrough</i>	9
2.7.2 <i>Heuristic evaluation</i>	10
BAB III METODOLOGI PENGABDIAN MASYARAKAT.....	12
3.1 Alur Pengabdian Masyarakat	12
3.2 Identifikasi Masalah	13
3.3 Pengumpulan Data Kebutuhan.....	15
3.4 Perancangan Desain	17
3.5 Pengujian.....	17
3.5.1 <i>Cognitive walktrough</i>	17
3.5.2 <i>Heuristic Evaluation</i>	19
3.6 Pengukuran Indikator Keberhasilan Pengabdian Masyarakat	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Perancangan Desain <i>User Interface</i>	22
4.1.1 <i>Arsitektur Website</i>	22
4.1.2 <i>Komponen Desain User Interface</i>	25
4.1.3 <i>Merancang Ulang User Interface</i>	27
4.2 Pengujian.....	41
4.2.1 <i>Pengujian Cognitive walktrough</i>	41
4.2.2 <i>Heuristic evaluation</i>	54
4.3 Iterasi Desain.....	59

	x
4.4 Pengukuran Indikator Keberhasilan Pengabdian Masyarakat	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	69



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tugas mahasiswa	12
Tabel 3.2 Pejabat Kapanewon Ngemplak dan tugas masing-masing individu dalam pengabdian masyarakat.	13
Tabel 3.3 Tabel permasalahan di Kapanewon Ngemplak.....	14
Tabel 3.4 Tabel pemasalahan yang terjadi di Kapanewon Ngemplak setelah observasi kedua ketika pandemi	15
Tabel 3.5 Skenario pengujian <i>cognitive walkthrough</i>	18
Tabel 3.6 Tabel waktu yang digunakan untuk menyelesaikan <i>task</i>	19
Tabel 3.7 Tabel kesalahan responden dalam mengerjakan task	19
Tabel 3.8 Indikator penilaian dalam <i>heuristic evaluation</i>	20
Tabel 3.9 Indikator keberhasilan pengabdian masyarakat	21
Tabel 4.1 Kriteria partisipan pengujian.....	42
Tabel 4.2 Hasil pengujian <i>cognitive walkthrough user interface website</i> Kapanewon Ngemplak.	45
Tabel 4.3 Hasil pengujian <i>cognitive walkthrough user interface website</i> Kapanewon Ngemplak menggunakan parameter waktu yang digunakan untuk menyelesaikan <i>task</i>	47
Tabel 4.4 Hasil <i>Cognitive walkthrough</i> desain <i>website</i> Kapanewon Ngemplak berdasarkan parameter kesalahan yang dilakukan penguji dalam menyelesaikan <i>task</i>	48
Tabel 4.5 Hasil <i>Cognitive walkthrough</i> pada rancangan ulang desain <i>user interface website</i> Kapanewon Ngemplak.....	49
Tabel 4.6 Hasil <i>Cognitive walkthrough</i> rancangan ulang <i>user interface website</i> Kapanewon Ngemplak berdasarkan parameter waktu yang digunakan untuk menyelesaikan <i>task</i>	51
Tabel 4.7 Hasil <i>Cognitive walkthrough</i> berdasarkan parameter kesalahan yang dilaksanakan oleh responden	52
Tabel 4.8 <i>Feedback</i> responden	53
Tabel 4.9 Hasil <i>Heuristic evaluation user interface website</i> Kapanewon Ngemplak.....	56
Tabel 4.10 Hasil <i>Heuristic evaluation</i> rancangan ulang <i>user interface website</i> Kapanewon Ngemplak.....	57
Tabel 4.11 Tabel waktu yang digunakan partisipan dalam menyelesaikan tiap <i>task</i> berdasarkan iterasi desain.....	64
Tabel 4.12 Tabel Kesalahan yang dilaksanakan oleh responden	65
Tabel 4.13 Indikator keberhasilan pengabdian masyarakat.	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap <i>Prototyping</i>	9
Gambar 3.1 Alur Pengabdian Masyarakat	12
Gambar 3.2 Proses identifikasi masalah dengan pihak Kapanewon Ngemplak.....	14
Gambar 3.3 Alur perancangan desain.....	17
Gambar 4.1 Alur perancangan desain <i>user interface</i>	22
Gambar 4.2 Arsitektur <i>website</i> Kapanewon Ngemplak sebelum wawancara	23
Gambar 4.3 Arsitektur <i>website</i> Kapanewon Ngemplak setelah wawancara.....	24
Gambar 4.4 <i>Colour palette user interface website</i> Kapanewon Ngemplak.....	25
Gambar 4.5 Komponen desain <i>button call-to-action</i>	27
Gambar 4.6 Komponen desain <i>button primary</i>	27
Gambar 4.7 Tampilan utama <i>website</i> Kapanewon Ngemplak saat ini	28
Gambar 4.8 Rancangan ulang tampilan utama <i>website</i> Kapanewon Ngemplak.....	29
Gambar 4.9 Halaman profil saat ini ketika pengguna menekan menu profil pada <i>navbar</i>	30
Gambar 4.10 Tampilan halaman visi dan misi saat ini.....	31
Gambar 4.11 Rancangan tampilan halaman visi dan misi.....	32
Gambar 4.12 Tampilan halaman sejarah saat ini	33
Gambar 4.13 Rancangan tampilan halaman sejarah	34
Gambar 4.14 Rancangan tampilan halaman struktur organisasi.....	35
Gambar 4.15 Tampilan profil pejabat saat ini.	36
Gambar 4.16 Rancangan tampilan halaman profil pejabat.....	36
Gambar 4.17 Tampilan halaman program dan kegiatan saat ini.....	38
Gambar 4.18 Rancangan tampilan halaman program dan kegiatan	39
Gambar 4.19 Tampilan halaman administrasi kependudukan saat ini.....	40
Gambar 4.20 Rancangan tampilan adminisitrasi kependudukan	41
Gambar 4.21 Tahap pengujian <i>Cognitive walktrough</i>	42
Gambar 4.22 Pelaksanaan pengujian <i>Cognitive walktrough</i>	44
Gambar 4.23 Alur <i>Heuristic evaluation</i>	54
Gambar 4.24 Desain halaman utama sebelum pengujian dan iterasi.....	60
Gambar 4.25 Desain halaman utama setelah iterasi dan pengujian.....	61
Gambar 4.26 Desain halaman pelayanan administrasi sebelum pengujian dan iterasi.....	62
Gambar 4.27 Desain halaman administrasi kependudukan setelah pengujian dan iterasi.....	63
Gambar 4.28 Diskusi dengan admin <i>website</i> Kapanewon Ngemplak	66

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media informasi merupakan suatu media yang digunakan oleh pihak-pihak tertentu untuk mendapatkan informasi. Media informasi merupakan aspek penting bagi pemerintahan, karena melalui media tersebut, masyarakat dapat mengetahui informasi terbaru. Media informasi yang dikelola dengan baik tentu akan memudahkan masyarakat di daerah tersebut.

Saat ini, Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia menjalin kerja sama dengan Kapanewon Ngemplak. Tujuan dari kerja sama ini untuk memajukan kesejahteraan masyarakat. Kerja sama Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia dan Kapanewon Ngemplak terdiri dari bidang kesehatan, pemerintahan, dan pendidikan. Penulis menjadi bagian dari tim pengabdian masyarakat untuk menjadi jembatan antara pihak Kapanewon Ngemplak dengan pihak Fakultas Teknologi Industri. Secara individu, penulis bertanggung jawab pada bidang Pemerintahan. Kapanewon Ngemplak memiliki media informasi yang beragam. Kemajuan teknologi menuntut Kapanewon Ngemplak untuk menggunakan teknologi sebagai media informasi. *Website* merupakan salah satu contoh media informasi yang digunakan Kapanewon Ngemplak. Kapanewon Ngemplak beradaptasi pada kemajuan teknologi yang terjadi saat ini.

Website dengan mudah diakses masyarakat Kapanewon Ngemplak dimanapun dan kapanpun. Kemudahan tersebut sangat membantu masyarakat untuk mengetahui informasi terkait Kapanewon Ngemplak. Informasi yang didapat masyarakat antara lain pengumuman, agenda, berita yang terjadi di Kapanewon Ngemplak, hingga profil. Hal ini untuk mewujudkan *e-government* di Kapanewon Ngemplak agar sesuai dengan visi dari Kapanewon Ngemplak itu sendiri. Kapanewon Ngemplak memiliki visi “Terwujudnya Masyarakat Sleman Yang Lebih Sejahtera, Mandiri, Berbudaya dan Terintegrasinya Sistem E-Government Menuju Smart Regency Pada Tahun 2021” sesuai dengan RPJMD 2016-2021. Hal ini tentu penggunaan sistem informasi menjadi faktor penting untuk mensukseskan visi dari Kapanewon Ngemplak.

Terlepas dari sisi positif *website*, terdapat kendala yang ditemukan. Kendala tersebut salah satunya adalah pengelolaannya dari pihak Kapanewon Ngemplak. Pengelolaan *website* Kapanewon Ngemplak kurang baik karena sumber daya manusia kurang menguasai bidang terkait. Kualitas *website* Kapanewon Ngemplak saat ini masih buruk. *Website* Kapanewon Ngemplak menyulitkan pengguna untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan karena terlalu

banyak informasi yang menggunakan bahasa yang sulit dimengerti oleh masyarakat. Alur untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan masyarakat juga cukup rumit dan tidak efisien.

Berdasarkan uraian permasalahan, solusi yang ditawarkan adalah merancang ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak. Hal ini bertujuan untuk memudahkan masyarakat mendapatkan informasi dan memudahkan pengelolaan website oleh pihak Kapanewon Ngemplak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana meningkatkan kualitas usability dari *website* Kapanewon Ngemplak dengan merancang ulang *user interface* dan mengujinya menggunakan metode *cognitive walkthrough* dan *heuristic evaluation*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengabdian masyarakat sebagai berikut:

- a. Perancangan ulang dibuat berdasarkan identifikasi masalah masyarakat dalam *user interface website* Kapanewon Ngemplak.
- b. Hasil perancangan ulang dijadikan indikator keberhasilan pengabdian masyarakat.

1.4 Tujuan Pengabdian Masyarakat

Tujuan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini sebagai berikut:

- a. Memberikan solusi dalam permasalahan yang dialami Kapanewon Ngemplak dalam bentuk penerapan teknologi.
- b. Merancang ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak agar sesuai dengan prinsip usability.

1.5 Manfaat Pengabdian Masyarakat

Manfaat dari pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah masyarakat menggunakan *website* Kapanewon Ngemplak.
- b. Mempermudah masyarakat Kapanewon Ngemplak mendapatkan informasi melalui *website*.
- c. Membantu pihak Kapanewon Ngemplak untuk mengevaluasi kualitas *website*.

1.6 Metodologi Pengabdian Masyarakat

Dalam pengabdian masyarakat yang dilaksanakan, terdapat tahapan-tahapan yang harus dilakukan, sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Tahap ini dilaksanakan bersama tim untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi Kapanewon Ngemplak. Identifikasi masalah dilakukan untuk memperoleh informasi yang terjadi pada target pengabdian. Metode yang digunakan dalam tahap identifikasi masalah adalah wawancara dengan aparatur pemerintahan Kapanewon Ngemplak.

b. Pengumpulan Data Kebutuhan

Tahap ini dilaksanakan untuk mengetahui kebutuhan data untuk menunjang solusi yang diterapkan serta dikumpulkan untuk dijadikan bahan pengembangan solusi. Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dari *website* Kapanewon Ngemplak dan wawancara dengan admin.

c. Perancangan Desain

Pada tahap ini, perancangan desain *user interface* dibuat berdasarkan analisis kebutuhan *website* Kapanewon Ngemplak yang didapat sebelumnya. Rancangan ulang dibuat untuk menyelesaikan permasalahan pada *website* Kapanewon Ngemplak.

d. Pengujian Usabilitas

Setelah perancangan desain selesai, tahap selanjutnya adalah menguji hasil rancangan ulang. Pengujian dilakukan dua kali menggunakan pengujian *cognitive walkthrough* dan *heuristic evaluation*. Hasil pengujian digunakan untuk mengetahui apakah permasalahan pada *website* dapat terselesaikan atau perlu ditinjau ulang.

e. Iterasi Desain

Tahapan berikutnya adalah mengevaluasi hasil rancangan ulang berdasarkan pengujian. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki rancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak. Hal ini dilakukan agar solusi dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

f. Pengukuran Indikator Keberhasilan

Tahap terakhir yang dilakukan adalah mengukur keberhasilan pengabdian masyarakat. Pengukuran dilakukan dengan melihat kondisi masyarakat sebelum dan sesudah solusi diterapkan. Pengukuran ini dilakukan untuk menjadi parameter keberhasilan solusi yang ditawarkan terhadap masalah *website* Kapanewon Ngemplak.

1.7 Sistematika Laporan

Dalam penulisan laporan akhir pengabdian masyarakat dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang dari pengabdian masyarakat ini, pada latar belakang menjelaskan permasalahan yang dihadapi dan menjelaskan tentang Kapanewon Ngemplak. Berisi rumusan dan batasan yang diterapkan dalam solusi yang dirancang untuk permasalahan atau kebutuhan yang dihadapi Kapanewon Ngemplak. Selain itu, pada ini disebutkan tujuan dan manfaat pengabdian masyarakat. Tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat juga disebutkan secara urut pada Bab I Pendahuluan serta dituliskan juga sistematika penulisan laporan.

b. Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang teori-teori yang digunakan atau menjadi pendukung pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Teori yang diambil bersumber dari jurnal, buku, dan artikel yang memuat tentang perancangan desain *user interface*. Referensi yang dimuat dalam bab ini berkaitan dengan perancangan desain *user interface*, pengujian, dan *tool* yang digunakan.

c. Bab III Metode Pengabdian Masyarakat

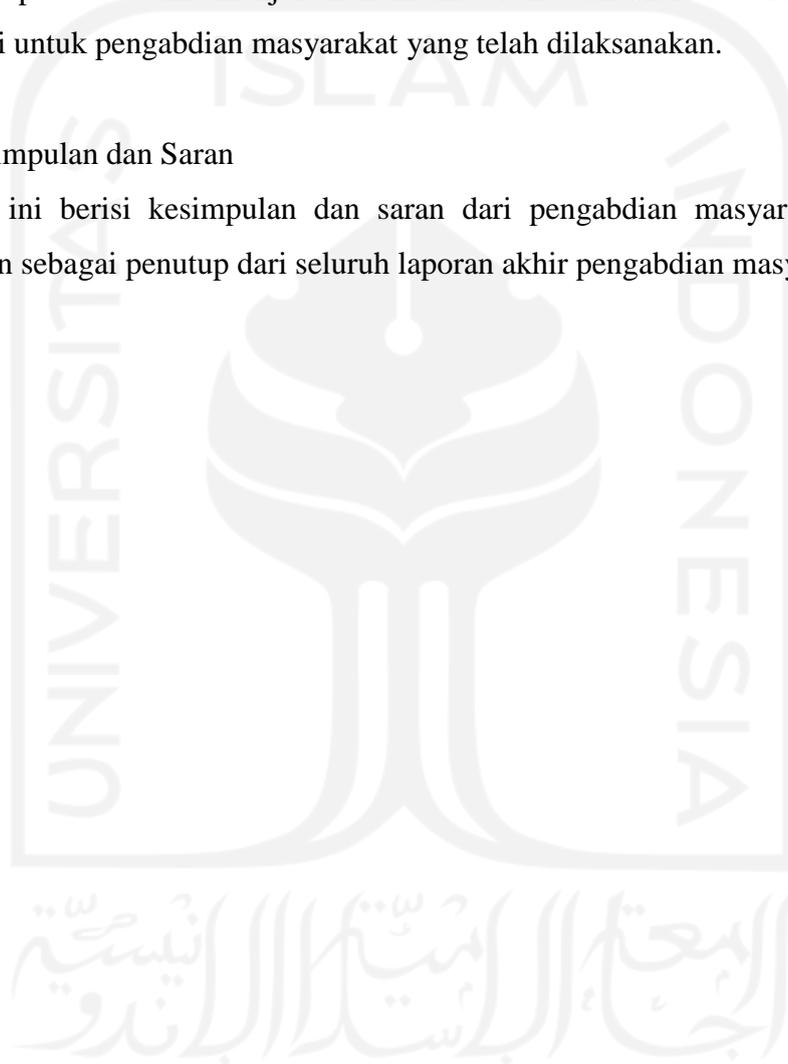
Pada bab ini berisi tentang tahapan-tahapan yang dilaksanakan ketika pengabdian masyarakat, mulai dari tahapan identifikasi masalah, identifikasi data kebutuhan, perancangan desain dengan metode prototyping, dan perbandingan sebelum dan sesudah penerapan solusi.

d. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang proses perancangan ulang desain *user interface* yang sudah dibuat berdasarkan hasil evaluasi dari desain *user interface* yang sudah ada, Pengujian rancangan ulang desain *user interface*, iterasi desain *user interface* berdasarkan pengujian yang telah dilaksanakan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan pengujian usabilitas agar dapat mengetahui perbedaan dari desain yang sudah ada dengan desain ulang yang telah dibuat. Bagian terakhir pada bab ini menjelaskan indikator keberhasilan sebelum dan sesudah penerapan solusi untuk pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan.

e. Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan dan sebagai penutup dari seluruh laporan akhir pengabdian masyarakat.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem dalam organisasi yang memenuhi kebutuhan pemrosesan transaksi harian, mendukung operasi, aktivitas manajerial strategi organisasi dan menyediakan orang luar tertentu laporan yang diperlukan (Solihin, 2017). Sistem informasi memiliki berbagai *platform* yang digunakan seperti *desktop* berupa *website* dan aplikasi. Selain *desktop* sistem informasi menggunakan *platform mobile*.

2.2 Website

Perkembangan IT membuat teknologi internet sebagai alat komunikasi utama dari kepentingan publik. Adanya teknologi internet akan lebih mudah dan mempercepat pencarian informasi, salah satunya dapat dijadikan sebagai sumber referensi informasi adalah *website*. *Website* adalah kumpulan halaman web yang dikumpulkan dalam domain atau subdomain di *World Wide Web* (WWW) di Internet (Josi, 2017).

2.3 Kualitas Sistem Informasi

Kualitas sistem informasi dapat dilihat dari seberapa puas pengguna menggunakan sistem informasi tersebut. Kepuasan pengguna mengungkapkan adanya kecocokan antara harapan seseorang dan hasil yang diperoleh. Sistem yang bagus tidak hanya dilihat dari kecanggihannya tapi juga dilihat dari bagian pengguna yang puas terhadap pemahaman dan penerimaan pengguna dengan sistem informasi yang dihasilkan. Tingkat kepuasan ini pada akhirnya mengarah tentang peningkatan efisiensi dan efektivitas penggunaan sistem informasi diimplementasikan. Kualitas sistem informasi juga dapat dilihat dari kualitas sistem dan kualitas informasi.

- a. Kualitas sistem : Pendapat oleh Davis et al. (1989) Kualitas sistem merupakan tingkat teknisnya komputer relatif mudah dipahami dan digunakan. Hal ini ditunjukkan apakah pengguna sistem informasi merasa lebih efisien dan efektif menggunakan sistem tersebut, sehingga mereka akan mendapatkan lebih banyak waktu untuk melakukan hal lainnya yang kemungkinan dapat meningkatkan kinerja mereka secara menyeluruh.
- b. Kualitas Informasi: Menurut O'Brien (2005), Kualitas informasi adalah sejauh mana informasi memiliki karakteristik isi, bentuk dan waktu, informasi tersebut memberikan nilai bagi pengguna akhir tertentu. Menurut Mason (1978) Kualitas informasi

(Information Quality) mengukur kualitas keluaran sistem informasi (output). Kualitas informasi mengacu pada kualitas keluaran dari sistem informasi yang digunakan dalam bentuk informasi (Rakhmadian et al., 2017).

2.4 Usabilitas Sistem

Sebuah sistem informasi harus dapat digunakan banyak tipe user dan lingkungan yang berbeda. Seberapa peran sistem dapat melayani berbagai tipe user itu dan membantunya dengan baik maka akan semakin baik kualitas dari sistem informasi tersebut (Huda et al., 2017). 5 parameter dalam usabilitas untuk dapat dikatakan dengan baik, yaitu:

- a. *Learnability*: seberapa mudah user menyelesaikan pekerjaannya dengan sistem tersebut.
- b. *Efficiency*: seberapa cepat user dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan sistem tersebut.
- c. *Memorability*: seberapa mudah proses yang terdapat pada sistem tersebut untuk diingat cara penggunaannya kembali.
- d. *Errors*: seberapa besar kesalahan yang dapat terjadi jika user melakukan proses bisnis dalam sistem tersebut.
- e. *Satisfaction*: seberapa puas user terhadap tampilan yang ada pada sistem yang digunakan (Pratama et al., 2019).

2.5 User Interface

User Interface adalah media untuk menghubungkan mesin ataupun produk digital dengan interaksi manusia. *User Interface* memungkinkan interaksi dua arah antara manusia dan mesin, baik saat pengguna memberi perintah ke mesin dan sebagai respons mesin kepada orang. Pengguna berinteraksi melalui beberapa masukan di dalam *user interface* menggunakan *keyboard*, mikrofon, layar sentuh, atau mouse (M.Primasti, 2019).

2.6 Prototyping

Tujuan pembuatan *prototype* untuk pengembang sistem adalah mengumpulkan informasi dari pengguna agar pengguna dapat berinteraksi menggunakan model *prototype* yang dikembangkan. *Prototype* menjelaskan versi awal sistem untuk dilanjutkan ke sistem sebenarnya.

Ogedebe (2012), menegaskan bahwa ditemukan dalam analisis perancangan sistem, khususnya pemrosesan transaksi untuk pemrosesan dialog tampilannya agar lebih mudah dipahami. Semakin banyak interaksi antar komputer dan pengguna, manfaat yang diperoleh

dalam proses ini juga besar, pengembangan sistem informasi akan semakin cepat dan menciptakan pengguna yang menjadi lebih interaktif selama proses pengembangan.

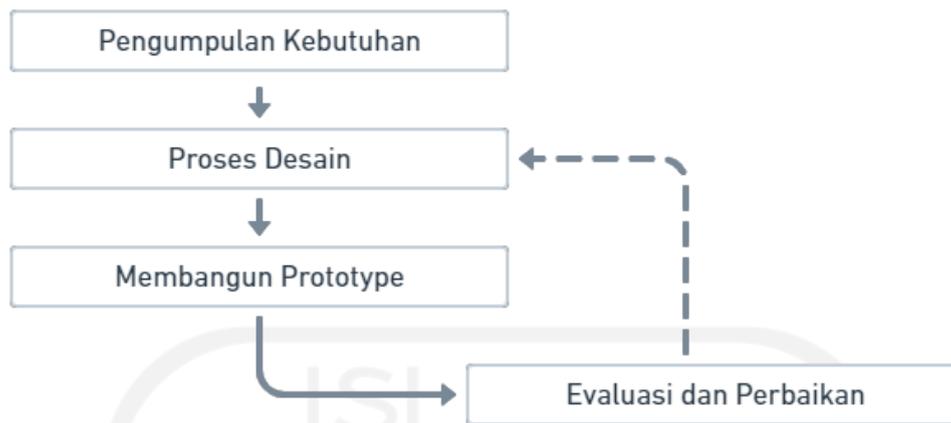
Prototyping dapat diterapkan untuk pengembangan sistem kecil dan besar sehingga proses pembangunan bisa berjalan lancar, terorganisir dan dapat diselesaikan tepat waktu. Setelah *prototype* terbentuk, partisipasi pengguna akan menguntungkan semua peserta, baik pemimpin, pengguna itu sendiri, dan pengembang sistem. Manfaat lain menggunakan *prototype* adalah:

- a. Menerapkan sistem aktual dalam rancangan desain sistem, ini dapat menampung input pengguna untuk melengkapi sistem.
- b. Pengguna akan lebih siap untuk menerima perubahan sistem apa pun sesuai kemajuan prototipe hingga hasil akhir pengembangan yang akan berjalan kemudian.
- c. *Prototype* dapat ditambah atau dikurangi sesuai dengan proses pengembangan. Kemajuan perkembangan bisa langsung diikuti pengguna.
- d. Menghemat sumber daya dan waktu untuk menghasilkan produk yang lebih baik dan lebih efisien.

Menurut Ogedebe (2012), *prototyping* dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pengembang dan pengguna sistem perlu menentukan tujuan, fungsi, dan persyaratan operasional sistem. Langkah-langkah pembuatan prototipe adalah sebagai berikut:

- a. Identifikasi kebutuhan.
- b. Proses desain.
- c. Membangun *prototype*.
- d. Evaluasi dan perbaikan.

Setelah menyelesaikan empat langkah *prototyping*, langkah selanjutnya adalah pembuatan atau desain produk yang sebenarnya (Purnomo, 2017).



Gambar 2.1 Tahap *Prototyping*

2.7 Pengujian usabilitas

Pengujian usabilitas tentu saja terkait dengan pengembangan sistem, karena melakukan pengujian usabilitas melibatkan respon pengguna terhadap sistem beserta saran untuk perbaikan yang akan dibuat.

Mengenai tahap pengembangan aplikasi, pengujian usabilitas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berulang untuk mendapatkan respon penuh dari pengguna. Kegiatan ini dapat digunakan dengan menentukan pengguna, memilih fungsi, membuat tugas pengujian usabilitas, menentukan waktu untuk pengujian usabilitas, melakukan pengujian usabilitas, melakukan analisis data ukur kegunaan dengan merekam hasil uji menggunakan kuesioner, dan terakhir analisis untuk memberikan saran untuk memperbaiki sistem kedepannya (Setiawati et al., 2018).

2.7.1 *Cognitive walkthrough*

Cognitive walkthrough adalah metode inspeksi yang berfokus pada kemudahan desain pembelajaran melalui pelacakan (Wharton et al., 1994). Metode ini dijalankan oleh *expert evaluator* dan membutuhkan tugas representatif, daftar lengkap urutan penyelesaian tugas, dan deskripsi asumsi latar belakang pengguna. Saat pengujian pada setiap urutan tindakan, *expert evaluator* perlu menjawab empat pertanyaan berikut :

- a. Akankah pengguna mencoba untuk mendapatkan efek yang benar?
- b. Akankah pengguna mengetahui tersedianya tindakan yang tepat?
- c. Akankah pengguna mengasosiasikan tindakan yang tepat terhadap efek yang ingin didapatkan?

- d. Jika tindakan yang benar dilakukan, akankah pengguna melihat adanya progress untuk mencapai solusi?

Keluaran dari metode *cognitive walkthrough* adalah daftar masalah dan potensi masalah kegunaan pada tahap tertentu dalam siklus interaksi pengguna (Hendradewa, 2017).

2.7.2 *Heuristic evaluation*

Heuristic evaluation merupakan metode pengujian untuk menemukan masalah kegunaan desain *user interface*, di mana hasilnya akan digunakan sebagai iterasi dari proses desain lanjut (Nielsen, 1994). *Heuristic evaluation* dilakukan oleh para ahli untuk menilai, non-ahli tidak memiliki pengetahuan yang memadai tentang prinsip-prinsip *heuristik*. Memiliki 10 prinsip untuk desain *user interface* dalam evaluasi heuristic (Nielsen, 1995), yaitu :

a. *Visibility of system status*

Desain harus selalu memungkinkan pengguna untuk memahami apa yang terjadi melalui umpan balik yang sesuai dalam waktu yang wajar. Umpan balik bisa berupa respon dari sistem kepada pengguna.

b. *Match between system and the real world*

Desain harus berbicara bahasa pengguna. Desain harus menggunakan kata, frasa, dan konsep yang sudah dikenal, bukan kata-kata yang sulit dipahami. Ikuti tata atur bahasa yang benar dan tampilkan informasi dalam urutan yang masuk akal dan logis.

c. *User control and freedom*

Pengguna seringkali tidak sengaja melakukan operasi. Mereka perlu ditandai dengan jelas "pintu keluar darurat" untuk meninggalkan operasi yang tidak perlu tanpa harus melalui proses lainnya.

d. *Consistency and standards*

Pengguna tidak perlu ragu apakah kata, situasi, atau tindakan yang berbeda memiliki arti yang sama. Sudah banyak *platform* yang tersedia untuk diikuti.

e. *Error prevention*

Pesan kesalahan yang baik itu penting, tetapi desain yang paling cermat dapat mencegah masalah. Meminimalisir kesalahan yang dilakukan pengguna atau pengguna dapat memilih opsi untuk mengkonfirmasi.

f. *Recognition rather than recall*

Minimalkan beban memori pengguna dengan menampilkan elemen, operasi, dan opsi. Pengguna tidak harus mengingat informasi dari satu bagian *user interface* ke bagian lain.

Informasi yang diperlukan untuk menggunakan desain (seperti label bidang atau item menu) harus dapat dilihat atau diambil dengan mudah saat diperlukan.

g. Flexibility and efficiency of use

Dengan adanya pintasan dapat mempercepat interaksi pengguna pada sistem, sehingga desain dapat memuaskan pengguna dari segala kalangan baik ahli atau pemula.

h. Aesthetic and minimalist design

User interface tidak boleh berisi informasi yang tidak relevan atau jarang dibutuhkan. Setiap unit informasi tambahan di *user interface* akan bersaing dengan unit informasi terkait dan mengurangi visibilitas relatifnya.

i. Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Pesan kesalahan harus dinyatakan dalam bahasa sederhana (tanpa kode kesalahan), secara akurat menunjukkan masalah, dan mengusulkan solusi dengan cara yang konstruktif. Hal ini tentu memudahkan pengguna dalam mengerti desain.

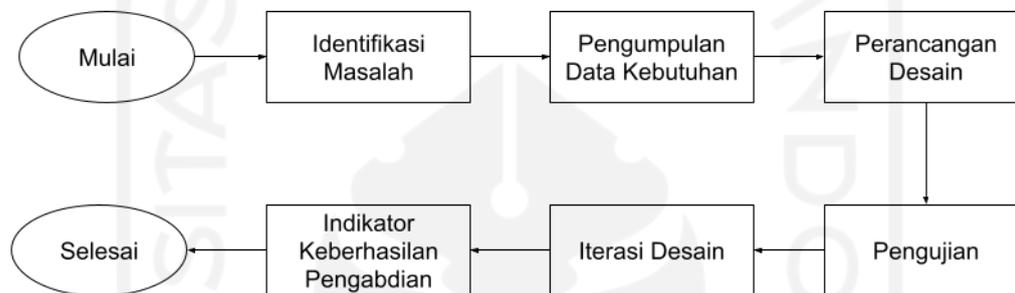
j. Help and documentation

Lebih baik jika sistem tidak memerlukan instruksi lain. Namun, dokumentasi mungkin diperlukan untuk membantu pengguna memahami cara menyelesaikan task mereka.

BAB III METODOLOGI PENGABDIAN MASYARAKAT

3.1 Alur Pengabdian Masyarakat

Pelaksanaan pengabdian masyarakat terdiri dari saya bersama dua anggota lainnya yang memiliki tugas masing-masing dalam pengabdian masyarakat. Pengabdian masyarakat dibantu pihak Jurusan dan Fakultas yang sebelumnya sudah menjembatani dengan pihak Kapanewon Ngemplak. Alur pengabdian masyarakat dapat dilihat dalam Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Alur Pengabdian Masyarakat

Setiap individu dalam tim mengangkat satu permasalahan yang harus diselesaikan. Pembagian tugas dari masing-masing anggota tim pengabdian masyarakat dijelaskan dalam Tabel 3.1 Tugas mahasiswa

Tabel 3.1 Tugas mahasiswa

No	Nama Mahasiswa	Tugas
1	Dhimas Aqil Iqbal Mustaqim	Koordinator tim pengabdian masyarakat sekaligus perancangan ulang desain <i>user interface website</i> Kapanewon Ngemplak.
2	Rahmad Hidayat Saputro	Notulensi tim pengabdian masyarakat sekaligus yang merancang pemanfaatan gim edukasi untuk menunjang pembelajaran daring.
3	Farid Taqwa Waskita	Dokumentasi tim pengabdian masyarakat sekaligus pengimplementasian system pemesanan surat berbasis <i>website</i> di Desa Umbulmartani, Kapanewon Ngemplak.

Target pengabdian masyarakat yang digunakan oleh penulis adalah Kapanewon Ngemplak. Penulis dibantu tiga orang dari pihak Kapanewon Ngemplak selama proses pengabdian masyarakat. Tabel 3.2 menjelaskan tugas masing-masing individu dari pihak Kapanewon Ngemplak dalam pengabdian masyarakat.

Tabel 3.2 Pejabat Kapanewon Ngemplak dan tugas masing-masing individu dalam pengabdian masyarakat.

No	Nama	Deskripsi Pekerjaan
1	Siti Wahyu Purwaningsih	Camat Kapanewon ngemplak.
2	Ade	Admin <i>website</i> Kapanewon Ngemplak.
3	Hari	Kasi Kesejahteraan Masyarakat sekaligus penghubung pihak tim pengabdian masyarakat dengan perangkat Kapanewon Ngemplak.

3.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan dengan melakukan observasi permasalahan yang terjadi di Kapanewon Ngemplak. Target pengabdian masyarakat ditentukan bersama dengan tiap anggota tim sesuai dengan ketentuan yang diberikan pada jalur pengabdian masyarakat Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia. Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia sedang bekerja sama dengan Kapanewon Ngemplak. Target pengabdian masyarakat adalah Kapanewon Ngemplak. Kapanewon Ngemplak dipilih karena lokasi yang strategis untuk melancarkan proses pengabdian masyarakat. Selain itu juga terdapat kerja sama yang terjalin dengan pihak Kapanewon Ngemplak.

Tahap pertama pada pengabdian masyarakat adalah identifikasi masalah. Identifikasi masalah dilakukan dengan melihat situasi dan kondisi yang terjadi pada Kapanewon Ngemplak untuk melihat apa saja masalah yang sedang terjadi. Tahapan identifikasi masalah dibantu oleh pihak Fakultas Teknologi Industri dan Jurusan Informatika dengan pihak Kapanewon Ngemplak. Selanjutnya, penulis bersama tim pengabdian masyarakat melakukan wawancara dengan Camat Kapanewon Ngemplak untuk melakukan observasi secara mendalam permasalahan yang sedang terjadi. Permasalahan yang terjadi pada Kapanewon Ngemplak dapat dilihat pada Tabel 3.3. Proses wawancara dengan Camat Kapanewon Ngemplak dapat dilihat pada Gambar 3.2

Tabel 3.3 Tabel permasalahan di Kapanewon Ngemplak

No	Permasalahan
1	<i>Website</i> Kapanewon Ngemplak masih sulit digunakan oleh masyarakat.
2	Kurangnya platform pembelajaran secara daring.
3	Pembuatan laporan posyandu yang masih dilakukan secara manual dan menguras tenaga serta waktu.



Gambar 3.2 Proses identifikasi masalah dengan pihak Kapanewon Ngemplak.

Setelah mendapatkan permasalahan, tim pengabdian masyarakat melakukan observasi data. Kegiatan pengabdian masyarakat terhambat oleh adanya pandemi *Covid-19* dan menyebabkan permasalahan pada bidang kesehatan yaitu pembuatan laporan Posyandu yang masih dilakukan secara manual dan menguras tenaga serta waktu tidak dapat diselesaikan oleh tim pengabdian masyarakat karena terlalu beresiko untuk penyebaran *Covid-19*.

Dalam proses pengabdian masyarakat terdapat satu permasalahan yang tidak dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis dan tim pengabdian masyarakat melakukan observasi kembali permasalahan yang terjadi di Kapanewon Ngemplak. Hal ini karena dalam proses pengabdian masyarakat tiap anggota tim harus mengangkat satu tema permasalahan yang terjadi di Kapanewon Ngemplak.

Pada identifikasi masalah kedua didapatkan permasalahan pada pemesanan surat yang masih dilakukan secara manual. Pemesanan surat dari pihak kapanewon hanya surat-surat

internal keperluan kantor pemerintahan. Masyarakat memesan surat untuk keperluannya dilakukan didesa. Oleh karena itu, tim pengabdian masyarakat perlu melakukan observasi ke desa-desa di Kapanewon Ngemplak untuk mengumpulkan informasi terkait pemesanan terkait. Tabel permasalahan yang terbaru dapat dilihat pada Tabel 3.4

Tabel 3.4 Tabel pemasalahan yang terjadi di Kapanewon Ngemplak setelah observasi kedua ketika pandemi.

No	Permasalahan
1	<i>Website</i> Kapanewon Ngemplak masih sulit digunakan oleh masyarakat.
2	Kurangnya platform pembelajaran secara daring.
3	Pembuatan surat di Kapanewon Ngemplak belum bisa dilakukan secara online.

Seperti yang sudah penulis jelaskan sebelumnya bahwa tiap individu dalam tim pengabdian masyarakat mendapatkan satu permasalahan untuk dicarikan solusinya. oleh karena itu, penulis mengangkat permasalahan *website* Kapanewon Ngemplak yang masih sulit digunakan oleh masyarakat dan mengidentifikasi solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut.

3.3 Pengumpulan Data Kebutuhan

Pengumpulan data kebutuhan adalah langkah yang dilakukan pertama kali untuk memulai perancangan desain. Data yang dibutuhkan berupa kendala apa yang membuat masyarakat kesulitan dalam menggunakan *website* Kapanewon Ngemplak, profil, berita, program, agenda, fitur apa saja yang dapat ditemukan melalui *website*. Penulis mengumpulkan data kebutuhan dari *website* Kapanewon Ngemplak dan digunakan kembali untuk konten dalam rancangan ulang *user interface website*.

Selain itu untuk mengidentifikasi permasalahan secara mendalam, penulis menggunakan metode wawancara dengan narasumber masyarakat yang berjumlah lima orang dengan karakteristik tertentu. Karakteristik narasumber adalah sebagai berikut

1. Masyarakat yang menggunakan *website* Kapanewon Ngemplak
2. Masyarakat yang paham dalam menggunakan *website* untuk memperoleh informasi
3. Masyarakat yang mencari informasi pelayanan dokumen yang diberikan oleh Kapanewon Ngemplak

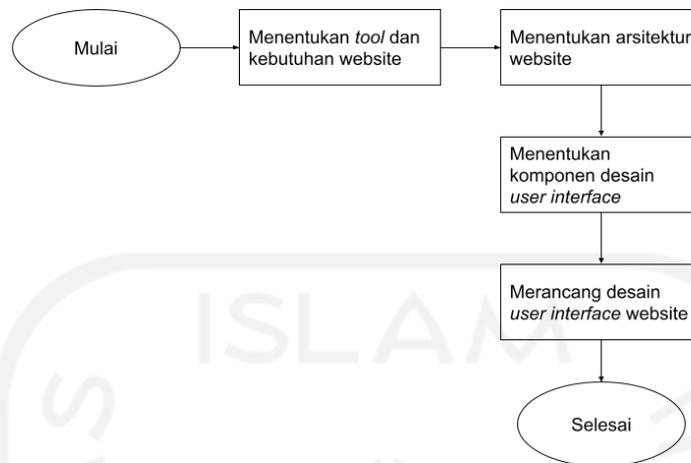
Untuk mengetahui apa yang dilakukan masyarakat dalam menggunakan *website* Kapanewon Ngemplak, penulis menambahkan pertanyaan khusus terkait hal tersebut. Hasil dari wawancara berdasarkan karakteristik yang sudah diberikan kemudian divalidasi dengan seorang ahli *user interface* dan *user experience* untuk mengetahui kendala masyarakat secara mendalam. Hasil dari wawancara adalah sebagai berikut :

1. Proses untuk memperoleh informasi berita yang sedang terjadi pada Kapanewon Ngemplak tidak ditampilkan secara menyeluruh. Membutuhkan proses yang rumit dalam memperolehnya karena tidak ada menu untuk berita dan mengharuskan pengguna untuk kembali pada halaman utama jika ingin memperoleh informasi berita.
2. Masyarakat membutuhkan kemudahan dalam memperoleh informasi agenda. Hal ini dikarenakan jika masyarakat ingin mengetahui agenda apa saja pada *website* Kapanewon Ngemplak membutuhkan proses yang panjang untuk mencapainya.
3. Masyarakat mengalami kebingungan dalam menerima informasi pelayanan administrasi Kapanewon Ngemplak. Hal ini disebabkan masih banyak komponen-komponen yang mengganggu pada tabel informasi pelayanan administrasi.
4. Selain dua permasalahan tersebut, permasalahan lainnya adalah masyarakat ketika mencari informasi-informasi pada menu yang ada pada *website* tidak diperoleh dengan cepat dan tepat. Hal ini disebabkan masih ada menu yang disingkat seperti pada menu Paten. Selain itu, ada juga menu info publik yang tidak dimengerti masyarakat yaitu info wajib diumumkan berkala, info wajib serta merta, dan info wajib setiap saat. Dan juga terdapat informasi yang salah diletakkan pada menu tertentu.

Selain dari sudut pandang masyarakat, pengumpulan data kebutuhan juga dilakukan dari sudut pandang Kapanewon Ngemplak. Hal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan dari sudut pandang Kapanewon Ngemplak. Bersama pihak Kapanewon Ngemplak, penulis melakukan wawancara dengan admin *website* Kapanewon Ngemplak. Hasil dari wawancara tersebut adalah sebagai berikut:

1. Admin *website* Kapanewon Ngemplak merupakan orang yang memiliki jabatan lain pada struktur organisasi. Hal ini menyebabkan pengelolaan *website* tidak maksimal karena adanya tanggung jawab lain.
2. Admin *website* Kapanewon Ngemplak kurang mengerti pengelolaan *website* Kapanewon Ngemplak.

3.4 Perancangan Desain



Gambar 3.3 Alur perancangan desain.

Dalam tahap perancangan, data kebutuhan yang sudah didapatkan sebelumnya menjadi acuan dalam mengevaluasi *user interface website* Kapanewon Ngemplak yang sudah ada. Penulis melakukan perancangan ulang *user interface website* sesuai dengan tujuan dari pengabdian masyarakat ini yaitu memudahkan masyarakat menggunakan *website* Kapanewon Ngemplak. *Tool* yang digunakan penulis adalah *Figma*, karena *Figma* dapat diakses dengan mudah oleh semua orang. *Figma* juga menyediakan *plugin* yang memudahkan dalam perancangan dan pengujian.

3.5 Pengujian

3.5.1 Cognitive walktrough

Pengujian *user interface* menggunakan metode pengujian usabilitas. Pengujian dilakukan bersama dengan lima orang narasumber sebagai pengguna *website* Kapanewon Ngemplak. Hal ini untuk mengetahui apakah rancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak sudah mampu dipahami oleh pengguna. Pengujian juga dilakukan untuk memastikan apakah informasi yang terdapat di dalam rancangan ulang *website* sudah tersampaikan dengan baik.

Skenario pengujian dibuat berdasarkan permasalahan yang ditemukan saat pengumpulan data kebutuhan. Hal ini bertujuan untuk memvalidasi permasalahan yang ditemukan saat wawancara dan untuk mengukur indikator keberhasilan pengabdian masyarakat.

Dalam pengujian pertama, digunakan metode *cognitive walkthrough*. Tahap pengujian dimulai dengan pengujian diberikan skenario. Pengujian mengerjakan skenario yang telah diberikan. Penulis meninjau aktivitas pengujian dalam menyelesaikan skenario menggunakan empat pertanyaan untuk menilai keberhasilan pengujian. Setelah itu, penulis menganalisis hasil pengujian *cognitive walkthrough* menggunakan parameter kesalahan yang dilakukan, disajikan pada Tabel 3.6. Selain menggunakan parameter tersebut, analisis dilakukan berdasarkan waktu yang dihabiskan dalam menyelesaikan tiap *task* sesuai pada Tabel 3.7. Skenario pengujian *cognitive walkthrough* dapat dilihat pada Tabel 3.5

Tabel 3.5 Skenario pengujian *cognitive walkthrough*

Nomor	Skenario	Task
1	Anda sedang ingin mengetahui informasi terkait Kapanewon Ngemplak, sehingga anda mencari informasi di mesin pencari dan menemukan <i>website</i> Kapanewon Ngemplak dan anda ingin mengetahui profil Kapanewon Ngemplak.	Partisipan diminta untuk mencari letak informasi terkait profil dari Kapanewon Ngemplak lalu menceritakan kembali apa yang partisipan lakukan dalam mencapai tujuan tersebut.
2	Setelah mengetahui profil dari Kapanewon Ngemplak, selanjutnya anda ingin mengetahui peristiwa yang terjadi di Kapanewon Ngemplak.	Partisipan diminta untuk mencari berita yang terjadi di Kapanewon Ngemplak lalu diminta untuk menceritakan pengalamannya setelah mengetahui peristiwa yang terjadi di Kapanewon Ngemplak kembali.
3	Selanjutnya, anda ingin mengetahui agenda terdekat yang ada pada Kapanewon Ngemplak.	Partisipan diminta untuk mencari informasi agenda apa saja yang dilaksanakan di Kapanewon Ngemplak lalu menceritakan ulang.
4	Sekarang anda ingin mengetahui informasi rancangan program dan kegiatan Kapanewon Ngemplak pada tahun 2020 ini.	Partisipan diminta untuk mencari informasi terkait rancangan program dan kegiatan Kapanewon Ngemplak pada tahun 2020 dan diminta untuk menceritakan kembali.
5	Setelah mengetahui rancangan program dan kegiatan Kapanewon Ngemplak, anda ingin mengetahui pelayanan administrasi apa saja yang dapat dilakukan di Kapanewon Ngemplak.	Partisipan diminta untuk mencari informasi pelayanan administrasi yang dapat dilaksanakan di Kapanewon Ngemplak lalu diminta menceritakannya kembali.

Tabel 3.6 Tabel waktu yang digunakan untuk menyelesaikan *task*

Responden	T1	T2	T3	T4	T5	Rata-rata	Total
R1							
R2							
R3							
R4							
R5							
Rata-rata							
MIN							
MAX							

Tabel 3.7 Tabel kesalahan responden dalam mengerjakan *task*

Responden	T1	T2	T3	T4	T5	Total
R1						
R2						
R3						
R4						
R5						
Total						
MIN						
MAX						

3.5.2 *Heuristic Evaluation*

Pengujian kedua adalah *heuristic evaluation* untuk mengetahui apakah *user interface* sudah sesuai prinsip usability. Prinsip usability yang digunakan adalah prinsip Nielsen. Rentang penilaian antara 0 sampai 4. 0 berarti tidak ada masalah dan 4 berarti sangat perlu diperbaiki. Tabel 3.8 menjelaskan indikator penilaian dalam *heuristic evaluation* secara detail.

Tabel 3.8 Indikator penilaian dalam *heuristic evaluation*

	Tidak ada masalah.	Cukup bermasalah dan perlu diperbaiki jika ada tambahan waktu.	Masalah kecil dengan prioritas rendah.	Masalah besar dengan prioritas tinggi.	Sangat perlu untuk diperbaiki
<i>Visibility of system status</i>					
<i>Match between system and the real world</i>					
<i>User control and freedom</i>					
<i>Consistency and standards</i>					
<i>Error prevention</i>					
<i>Recognition rather than recall</i>					
<i>Flexibility and efficiency of use</i>					
<i>Aesthetic and minimalist design</i>					
<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>					
<i>Help and documentation</i>					

3.6 Pengukuran Indikator Keberhasilan Pengabdian Masyarakat

Tahap terakhir dalam pengabdian masyarakat adalah mengukur dampak keberhasilan solusi. Pengukuran dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan setelah penerapan solusi. Kondisi tersebut dilihat dari hasil pengujian usability menggunakan *cognitive*

walktrough dan *heuristic evaluation*. Hasil dari perbandingan tersebut digunakan sebagai acuan apakah solusi yang diterapkan sudah tepat atau perlu peninjauan ulang. Tabel 3.9 menjelaskan kondisi sebelum penerapan solusi atau indikator keberhasilan pengabdian masyarakat.

Tabel 3.9 Indikator keberhasilan pengabdian masyarakat

No	Sebelum penerapan solusi
1	Desain <i>user interface website</i> Kapanewon Ngemplak sulit dipahami pengguna
2	Pengguna tidak memperoleh informasi dari <i>website</i> Kapanewon Ngemplak dengan cepat dan tepat
3	<i>Website</i> Kapanewon Ngemplak belum dapat memudahkan pengguna dalam penggunaannya
4	<i>Website</i> Kapanewon Ngemplak tidak terkelola dengan baik

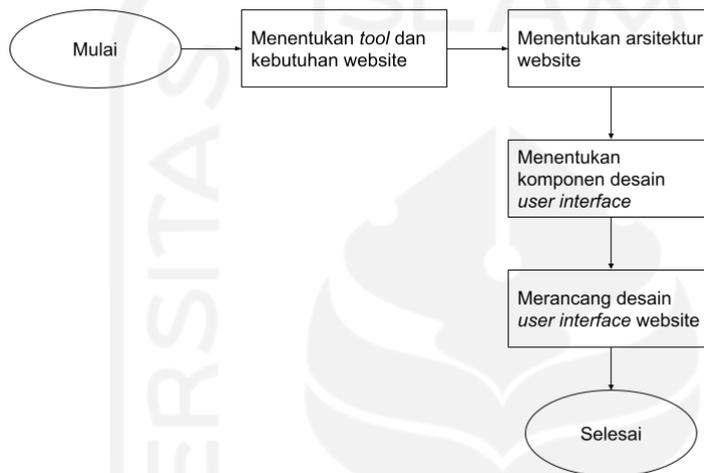
Indikator dalam tabel tersebut dijadikan acuan keberhasilan pengabdian masyarakat untuk masalah *website* Kapanewon Ngemplak. Setelah mengetahui kondisi sebelum penerapan solusi maka lebih mudah dalam membandingkan kondisi setelah penerapan solusinya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Desain *User Interface*

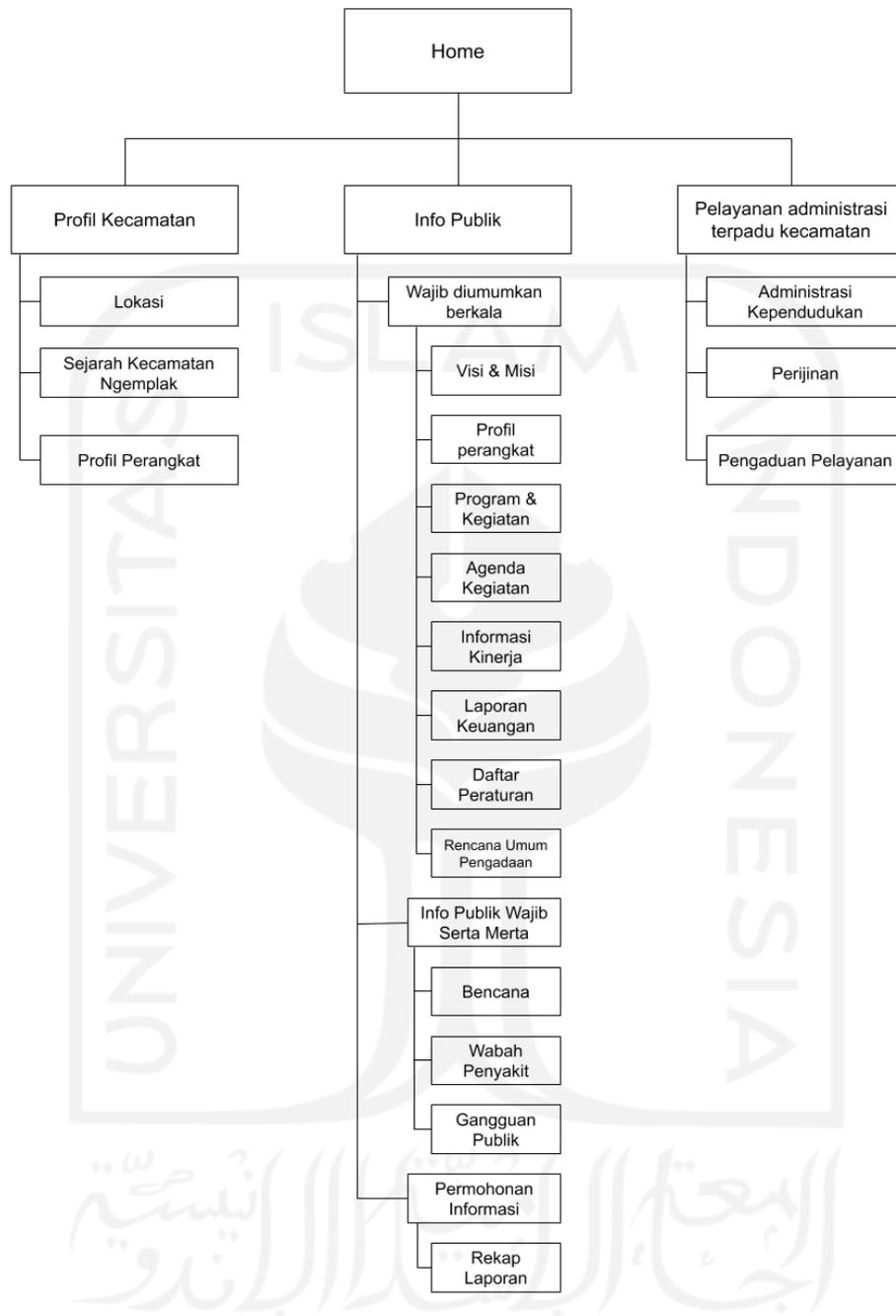
Perancangan ulang *user interface website* sebagai bentuk solusi dilakukan bertahap. Sesuai dengan Gambar 4.1 yang dijelaskan pada sub-bab berikutnya secara detail.



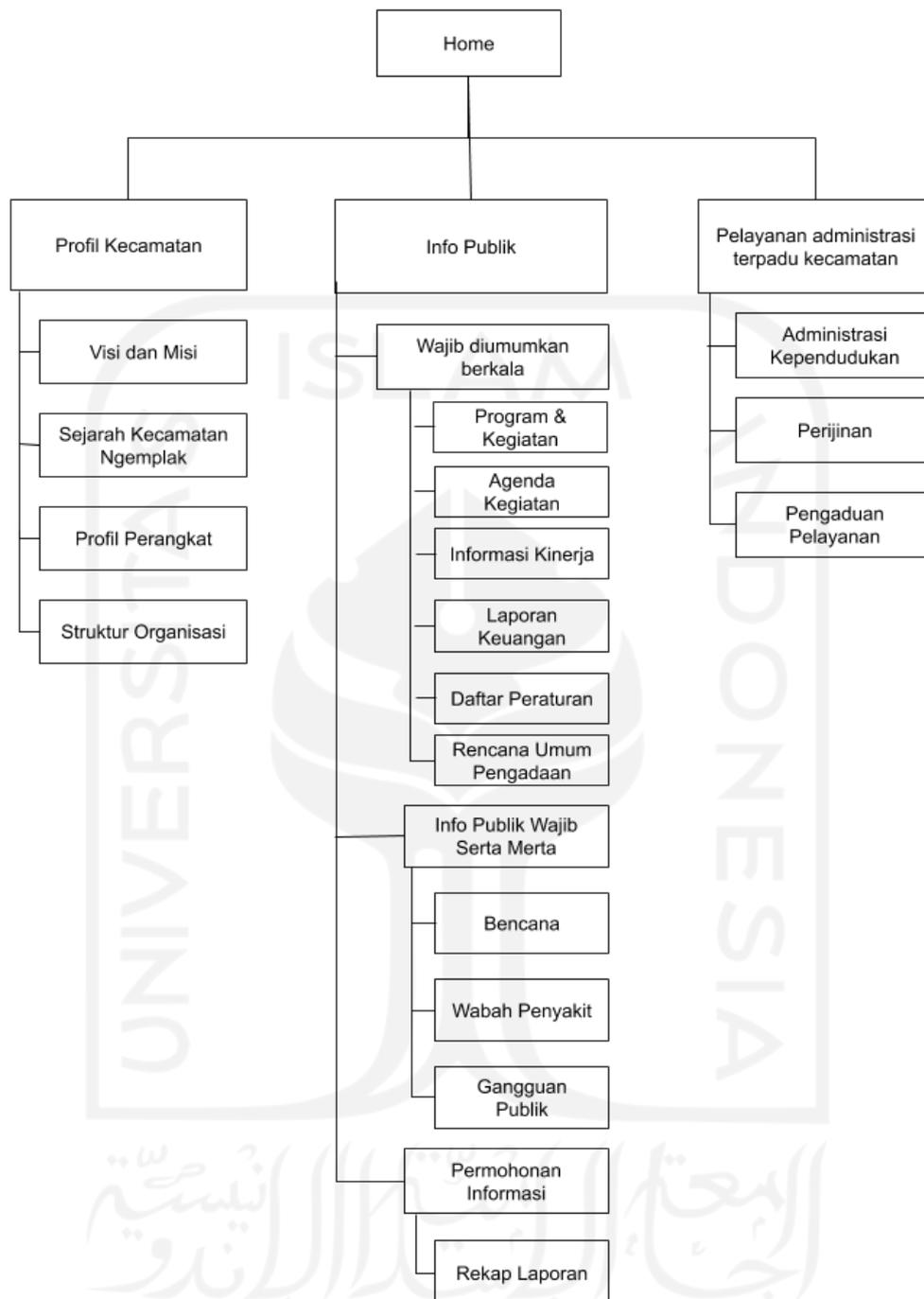
Gambar 4.1 Alur perancangan desain *user interface*

4.1.1 Arsitektur *Website*

Berdasarkan pengumpulan data kebutuhan, terdapat permasalahan pada bagian info publik. Arsitektur *website* mengalami perubahan karena adanya informasi penting yang sulit diakses dan terdapat beberapa informasi yang seharusnya tidak diletakkan pada sub menu tertentu. Oleh karena itu, diubah untuk memudahkan informasi yang didapatkan pengguna. Gambar 4.2 dan Gambar 4.3 menjelaskan secara detail perubahan pada arsitektur informasi *website* Kapanewon Ngemplak.



Gambar 4.2 Arsitektur *website* Kapanewon Ngemplak sebelum wawancara



Gambar 4.3 Arsitektur *website* Kapanewon Ngemplak setelah wawancara.

Dari arsitektur informasi di atas terdapat perbedaan pada profil, informasi terkait lokasi dipindahkan ke dalam tampilan utama sebagai informasi utama lokasi Kapanewon Ngemplak. Selanjutnya, pada bagian sub menu Wajib Diumumkan Berkala informasi mengenai visi misi di profil perangkat dipindah ke menu Profil.

4.1.2 Komponen Desain *User Interface*

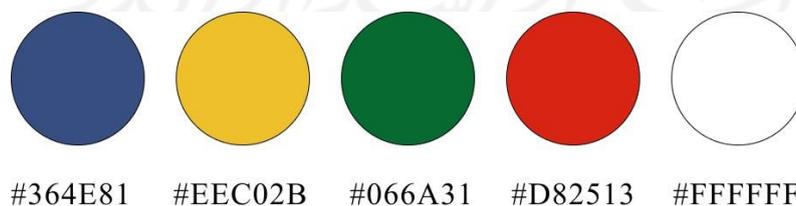
Setelah arsitektur *website* diperbaiki, tahap berikutnya adalah menentukan komponen desain yang digunakan dalam perancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak. Komponen-komponen desain yang digunakan sebagai berikut.

a. *Font*

Pemilihan huruf atau *font* sangat penting dalam tahap perancangan *user interface*. *Font* adalah komponen desain yang sangat penting untuk membantu pengguna mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dalam perancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak penulis menggunakan *font Noto Sans*. Alasan penulis menggunakan *font Noto Sans* sendiri karena jenis *font Noto Sans* merupakan *Sans Serif*. Hal ini agar sesuai dengan prinsip minimalis dalam *website* Kapanewon Ngemplak. Alasan lainnya adalah karena *font Noto Sans* mudah dibaca oleh semua kalangan umur, tentu hal ini membuat pengguna *website* Kapanewon Ngemplak membaca tiap tulisan yang terdapat pada *website*.

b. *Colour Palette*

Komponen desain berikutnya adalah *colour palette*. Penulis menentukan *colour palette* yang digunakan dalam perancangan ulang desain *user interface* berdasarkan dari logo Kabupaten Sleman. Alasannya adalah untuk menonjolkan identitas Kapanewon Ngemplak sebagai bagian dari Kabupaten Sleman dan juga warna dalam logo cukup berkesinambungan untuk diterapkan dalam *user interface website*. *Colour palette* dari logo Kabupaten Sleman adalah dasar untuk menentukan warna-warna pendukung dalam komponen *website* Kapanewon Ngemplak.



Gambar 4.4 *Colour palette user interface website* Kapanewon Ngemplak

c. Foto dokumentasi

Foto dokumentasi adalah komponen desain untuk membantu memberi informasi terkait berita atau informasi lainnya yang didapat melalui *website* Kapanewon Ngemplak. Penulis disini melakukan perancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak dimana foto dokumentasi didapat dari *website* yang sudah ada.

d. Ilustrasi dan poster pendukung.

Ilustrasi dan poster pendukung memberikan informasi tambahan dan kejelasan dari informasi yang diberikan. *Website* Kapanewon Ngemplak menggunakan poster untuk menyajikan informasi seperti mitigasi bencana atau informasi lainnya yang perlu menarik perhatian pengguna. Penulis mendapatkan ilustrasi melalui *website Freepik* karena pada *website* tersebut memiliki lisensi yang gratis untuk digunakan oleh orang lain. Sedangkan untuk poster, penulis mengubah yang sudah ada di *website* tetapi dengan isi konten yang masih sama sesuai dengan persetujuan pihak Kapanewon Ngemplak.

e. Icon Set

Icon set adalah komponen pendukung dalam perancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak untuk membantu pengguna mendapatkan informasi. *Icon set* didapatkan penulis melalui *website Flat Icon* dan *Feather Icon*. Hal ini disebabkan dua *website* tersebut merupakan *website* yang memiliki lisensi gratis untuk digunakan pihak lain.

f. Button

Button atau tombol merupakan salah satu komponen utama dalam perancangan desain, karena menggunakan *button* pengguna dapat melakukan berbagai aksi di *website* Kapanewon Ngemplak. Terdapat beberapa *button* yang ada dalam rancangan desain *user interface* yang dibuat oleh penulis, diantaranya :

1. Button Call-to-action

Button call-to-action merupakan sebuah *button* untuk menyarankan pengguna melakukan aksi. Pada rancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak *button call-to-action* adalah melihat visi misi. Hal ini bertujuan setelah mengetahui informasi lokasi Kapanewon Ngemplak, pengguna mendapatkan informasi visi dan misi dari Kapanewon Ngemplak.



Gambar 4.5 Komponen desain *button call-to-action*

2. *Button Primary*

Button berikutnya adalah *button primary* dimana *button* ini berfungsi untuk membantu pengguna dalam menyelesaikan aktifitas yang sudah dilakukan. Pada rancangan ulang *user interface*, contoh *button primary* digunakan untuk melihat berita lainnya dari halaman utama rancangan ulang desain *user interface website* Kapanewon Ngemplak.




Gambar 4.6 Komponen desain *button primary*.

4.1.3 Merancang Ulang *User Interface*

Setelah sebelumnya menentukan arsitektur *website* dan komponen desain untuk perancangan ulang desain *user interface*, berikutnya adalah merancang ulang *user interface* menggunakan *Figma*.

a. Tampilan Utama

Tampilan utama adalah halaman utama *website* ketika pengguna pertama kali membuka *website* Kapanewon Ngemplak. Pada tampilan utama hasil rancangan ulang mengalami banyak perubahan. Seperti perubahan pada *navbar* ditambah menu berita untuk memudahkan masyarakat untuk mendapatkan berita terupdate, mengubah title di halaman utama dengan nama ditambah alamat dari Kapanewon Ngemplak. Hal ini bertujuan untuk menjadikannya informasi utama dan juga penyederhanaan tampilan. Penambahan logo Kabupaten Sleman sebagai identitas bahwa Kapanewon Ngemplak bagian dari Kabupaten Sleman.

KECAMATAN NGEMLPAK

SEKADA | PROFIL KECAMATAN | INFO PUBLIK | PELAYANAN ADMINISTRASI TERPADU KECAMATAN NGEMPLAK

Perjanjian Kinerja Tahun Anggaran 2020

Sebagai wujud nyata atas komitmen dan kesepakatan antara Bupati dengan Camat Ngemplak...

[BACA LEBIH LANJUT](#)

Sebagai wujud nyata atas komitmen dan kesepakatan antara Bupati

Pelayanan Administrasi Terpadu Kecamatan

Sebagai wujud nyata atas komitmen dan kesepakatan antara Bupati dengan Camat Ngemplak...

[BACA LEBIH LANJUT](#)

Informasi Publik

Sebagai wujud nyata atas komitmen dan kesepakatan antara Bupati dengan Camat Ngemplak...

[BACA LEBIH LANJUT](#)

Penggunaan Pelayanan

Sebagai wujud nyata atas komitmen dan kesepakatan antara Bupati dengan Camat Ngemplak...

[BACA LEBIH LANJUT](#)

Dalam Masa Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB) di Kabupaten Sleman

Kegiatan hajatan dan sosial kemasyarakatan adalah acara yang menjadikan... Dalam masa adaptasi kebiasaan baru, kegiatan hajatan dan sosial kemasyarakatan... tidak dapat dihindari... perlu diberikan pedoman agar semua hajatan dalam adaptasi kebiasaan baru protokol kesehatan dalam Wabah COVID-19.

Publik hearing Raperda PPNs

Dukcapil Online, solusi mudah layanan kependudukan di Sleman

Perjanjian Kinerja Tahun Anggaran 2020

Dencana Kerja Tahun Anggaran 2020

Pelaksanaan Sensus Penduduk 2020 Bulan September 2020

KWT MEKAR Menerima Kunjungan Ketua PKK Kabupaten Sleman

Integrasi Kecamatan Ngemplak

[Download](#)

Agenda Kegiatan

1. Peluncuran Program PPK App MTP Masa Rahun 2020-2021

[Klik disini](#)

Permalink Permalink Informasi Publik

[Lapor Sleman](#)

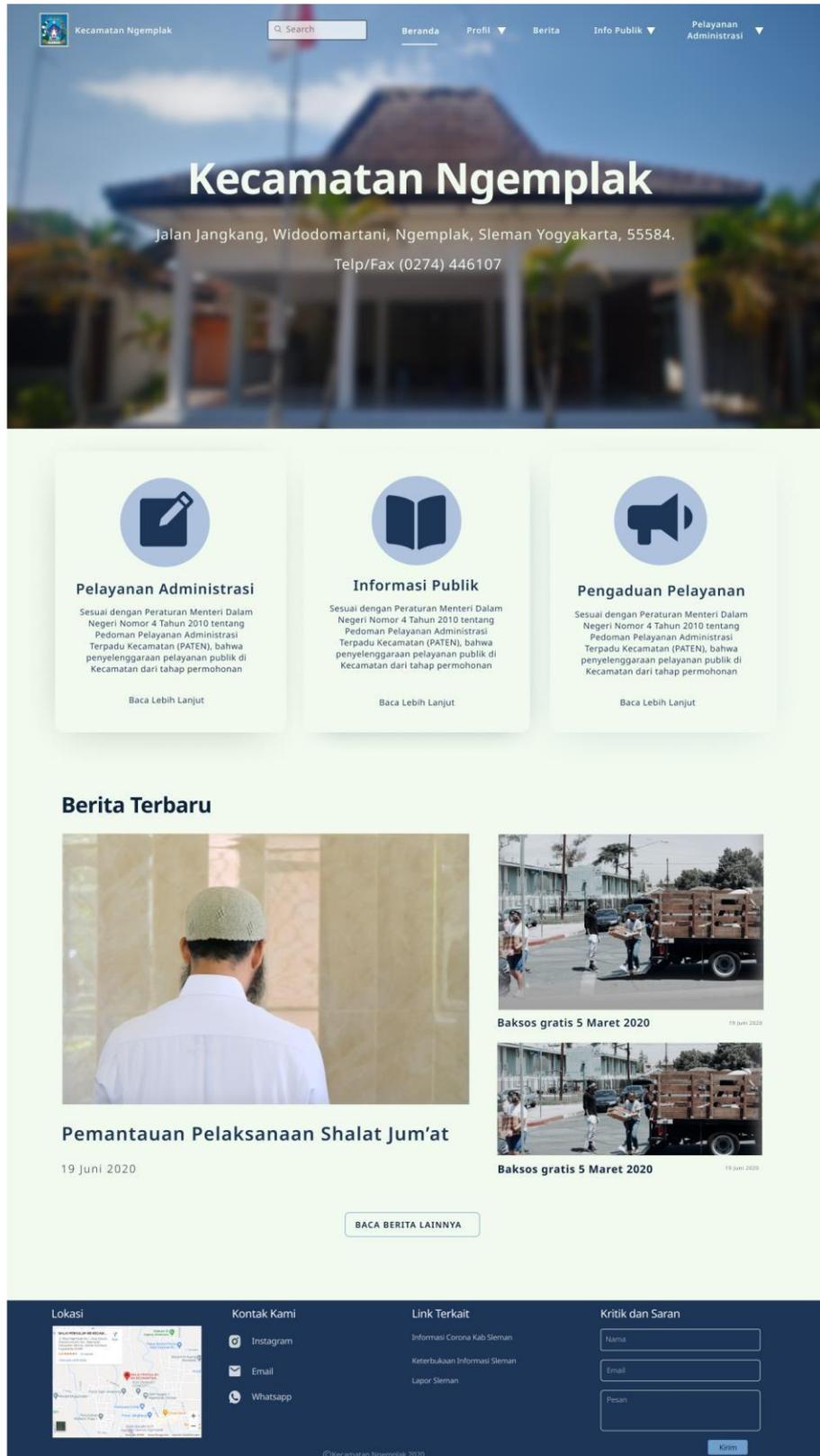
Agenda Kegiatan

1. Peluncuran Program PPK App MTP Masa Rahun 2020-2021

[Klik disini](#)

© 2020 KEMENTERIAN DALAM NEGERI

Gambar 4.7 Tampilan utama website Kapanewon Ngemplak saat ini



Gambar 4.8 Rancangan ulang tampilan utama *website* Kapanewon Ngemplak

b. Profil

Selanjutnya merancang ulang *user interface* halaman profil pada *website* Kapanewon Ngemplak. Sebelumnya pada halaman profil tidak dapat ditemukan apa-apa ketika membuka menu profil pada *navbar*. Maka dibuat rancangan ulang untuk memudahkan pengguna mendapat informasi terkait profil Kapanewon Ngemplak. Melalui cara langsung membuka *dropdown* ketika pengguna menekan menu profil pada *navbar* dan menampilkan *dropdown*. *Dropdown* berisi apa saja informasi yang terdapat pada menu profil.



Gambar 4.9 Halaman profil saat ini ketika pengguna menekan menu profil pada *navbar*

1. Visi dan Misi

Pada halaman Profil *website* Kapanewon Ngemplak saat ini tidak terdapat informasi mengenai visi dan misi. Halaman visi dan misi terdapat pada *sub-menu* wajib diumumkan berkala. Berdasarkan hasil wawancara pada identifikasi kebutuhan sebelumnya, visi dan misi adalah informasi utama yang seharusnya masuk ke dalam profil Kapanewon Ngemplak.

KECAMATAN NGEPLAK

BERANDA PROFIL KECAMATAN INFO PUBLIK PELAYANAN ADMINISTRASI TERPADU KECAMATAN (PATES) Q

ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN
PERIZINAN
PENGADUAN PELAYANAN

Beranda - Informasi Publik - Visi & Misi

Visi & Misi

VISI

Visi Kabupaten Sleman tertuang dalam RPJMD 2016-2021, yaitu: **"Terwujudnya Masyarakat Sleman Yang Lebih Sejahtera, Mandiri, Berbudaya dan Terintegrasi dengan Sistem E-Government Menuju Smart Regency Pada Tahun 2021"**

MISI

Misi merupakan penjabaran dari visi dan disusun dalam rangka mengimplementasikan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam visi tersebut. Rumusan misi merupakan penggambaran visi yang ingin dicapai dan menguraikan upaya-upaya apa yang harus dilakukan. Rumusan misi disusun untuk memberikan kerangka bagi tujuan dan sasaran serta arah kebijakan yang ingin dicapai dan menentukan jalan yang akan ditempuh untuk mencapai visi.

Rumusan misi disusun dengan memperhatikan faktor faktor lingkungan strategis, baik eksternal maupun internal yang mempengaruhi serta kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan yang ada dalam pembangunan Daerah. Misi disusun untuk memperjelas jalan atau langkah yang akan dilakukan dalam rangka mencapai perwujudan visi.

Misi Kecamatan Ngeplak yang digariskan dalam RPJMD 2016 - 2021 untuk pengembangan Kabupaten Sleman selama 5 tahun ke depan adalah :

1. Meningkatkan tata kelola Pemerintahan yang baik melalui peningkatan kualitas birokrasi yang reponsif dan penerapan e-government yang terintegrasi dalam memberikan pelayanan bagi masyarakat.

Misi ini dimaksudkan untuk mewujudkan tata kelola Pemerintah yang efektif, dengan cara peningkatan kualitas birokrasi menjadi birokrasi yang profesional sehingga bisa menjadi pelayanan masyarakat. Disamping kemampuan aparat, pelayanan masyarakat juga didukung oleh pemanfaatan teknologi berintegrasi yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Peningkatan kualitas birokrasi harus sejalan dengan keberhasilan pelaksanaan reformasi birokrasi dan kepuasan terhadap layanan aparat birokrasi dibuktikan dengan indeks kepuasan masyarakat.

2. Meningkatkan pelayanan penguatan sistem ekonomi kerakyatan, aksesibilitas dan kemampuan ekonomi rakyat, serta penanggulangan kemiskinan.

Misi ini dimaksud untuk memberikan dukungan dan pendampingan yang terus menerus kepada masyarakat dalam penguatan sistem ekonomi kerakyatan yang berbasis kekuatan lokal, peningkatan infrastruktur dan prasarana ekonomi dan peningkatan akses bagi masyarakat agar lebih mudah berusaha, sehingga kemampuan ekonomi rakyat lebih berkembang dan semakin kuat. Di sisi lainnya penanggulangan kemiskinan dilanjutkan secara konsisten dengan berbagai program yang bersinergi.

3. Memantapkan dan meningkatkan kualitas pengelolaan prasarana dan sarana, sumberdaya alam, penataan ruang, lingkungan hidup dan kenyamanan.

Misi ini dimaksudkan untuk mengelola infrastruktur khususnya untuk mewujudkan penguatan sistem ekonomi kerakyatan dan meningkatkan kenyamanan masyarakat dengan tidak meninggalkan pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan hidup, sehingga perlu adanya formulasi penataan ruang yang baik agar sinergi antara berbagai aspek dengan daya dukung sumberdaya alam dan lingkungan yang terbatas.

4. Meningkatkan kualitas budaya masyarakat dan kesetaraan gender yang profesional.

Misi ini dimaksudkan bahwa masyarakat Ngeplak berkembang dinamis, tetapi tidak meninggalkan dan kehilangan budaya lokal yang luhur dan baik. Disamping itu terhadap pemberdayaan perempuan tidak terbatas pada peningkatan jumlah perempuan dalam berbagai peran, tetapi juga memperhatikan kesetaraan dengan tetap mengedepankan perlindungan terhadap perempuan dan anak.

Gambar 4.10 Tampilan halaman visi dan misi saat ini

Kecamatan Ngemplak

Search

Beranda Profil Berita Info Publik Pelayanan Administrasi

Profil → Visi dan Misi

Visi

Visi Kabupaten Sleman tertuang dalam RPJMD 2016-2021, yaitu :

"Terwujudnya Masyarakat Sleman Yang Lebih Sejahtera, Mandiri, Berbudaya dan Terintegrasikannya Sistem E-Government Menuju Smart Regency Pada Tahun 2021"

Misi

Misi Kecamatan Ngemplak yang digariskan dalam RPJMD 2016 – 2021 untuk pengembangan Kabupaten Sleman selama 5 tahun ke depan adalah :

1. Meningkatkan tata kelola Pemerintahan yang baik melalui peningkatan kualitas birokrasi yang reponsif dan penerapan e-government yang terintegritas dalam memberikan pelayanan bagi masyarakat.
2. Meningkatkan pelayanan penguatan sistem ekonomi kerakyatan, aksesibilitas dan kemampuan ekonomi rakyat, serta penanggulangan kemiskinan.
3. Memantapkan dan meningkatkan kualitas pengelolaan prasarana dan sarana, sumberdaya alam, penataan ruang, lingkungan hidup dan kenyamanan.
4. Meningkatkan kualitas budaya masyarakat dan kesetaraan gender yang profesional.

Agenda

Okt 2020

S	M	T	W	T	F	S
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

Nomor	Nama Acara	Lokasi	Waktu
1	Nama Acara 1	Kantor Kecamatan	09.00
2	Nama Acara 2	Gedung Serba Guna	15.00

*Agenda dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan terlebih dahulu
*Agenda yang tersedia masih berupa rancangan program

Berita

Baksos gratis 5 Maret 2020

Hai warga Ngemplak, Pengendalian penduduk dan merancang jumlah anggota keluarga, sudah menjadi kebutuhan setiap warga. Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak...

19 Juni 2020

Gambar 4.11 Rancangan tampilan halaman visi dan misi

Terdapat penambahan agenda dan berita terbaru pada tiap halaman di rancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak. Hal ini bertujuan untuk memberi akses kemudahan pengguna dalam memperoleh informasi terkait berita terbaru dan agenda terdekat.

3. Sejarah

Pada halaman sejarah tidak terjadi perubahan posisi dibandingkan sebelumnya, akan tetapi perubahan terjadi pada susunan desain untuk menyesuaikan dengan tampilan keseluruhan. Penulis menambahkan informasi berita terbaru dan agenda terdekat disamping seperti yang dijelaskan pada halaman visi dan misi.

KECAMATAN NGEEMPLAK

BERANDA PROFIL KECAMATAN INFO PUBLIK PELAYANAN ADMINISTRASI TERPADU KECAMATAN (PATEN) Q

ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN
PERIZINAN
PENGADUAN PELAYANAN

Beranda • Informasi Publik • Visi & Misi

Visi & Misi

VISI

Visi Kabupaten Sleman tertuang dalam RPJMD 2016-2021, yaitu : *"Terwujudnya Masyarakat Sleman Yang Lebih Sejahtera, Mandiri, Berbudaya dan Terintegrasikannya Sistem E-Government Menuju Smart Regency Pada Tahun 2021"*

MISI

Misi merupakan penjabaran dari visi dan disusun dalam rangka mengimplementasikan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam visi tersebut Rumusan misi merupakan penggambaran visi yang ingin dicapai dan menguraikan upaya-upaya apa yang harus dilakukan. Rumusan misi disusun untuk memberikan kerangka bagi tujuan dan sasaran serta arah kebijakan yang ingin dicapai dan menentukan jalan yang akan ditempuh untuk mencapai visi.

Rumusan misi disusun dengan memperhatikan faktor faktor lingkungan strategis, baik eksternal maupun internal yang mempengaruhi serta kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan yang ada dalam pembangunan Daerah. Misi disusun untuk memperjelas jalan atau langkah yang akan dilakukan dalam rangka mencapai perwujudan visi.

Misi Kecamatan Ngemplak yang digariskan dalam RPJMD 2016 - 2021 untuk pengembangan Kabupaten Sleman selama 5 tahun ke depan adalah :

1. Meningkatkan tata kelola Pemerintahan yang baik melalui peningkatan kualitas birokrasi yang reponsif dan penerapan *e-government* yang terintegritas dalam memberikan pelayanan bagi masyarakat.

Misi ini dimaksudkan untuk mewujudkan tata kelola Pemerintah yang efektif, dengan cara peningkatan kualitas birokrasi menjadi birokrasi yang profesional sehingga bisa menjadi pelayanan masyarakat. Disamping kemampuan aparat, pelayanan masyarakat juga didukung oleh pemanfaatan teknologi berintegrasi yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Peningkatan kualitas birokrasi harus sejalan dengan keberhasilan pelaksanaan reformasi birokrasi dan kepuasan terhadap layanan aparat birokrasi dibuktikan dengan indeks kepuasan masyarakat.

2. Meningkatkan pelayanan penguatan sistem ekonomi kerakyatan, aksesibilitas dan kemampuan ekonomi rakyat, serta penanggulangan kemiskinan.

Misi ini dimaksud untuk memberikan dukungan dan pendampingan yang terus menerus kepada masyarakat dalam penguatan sistem ekonomi kerakyatan yang berbasis kekuatan lokal, peningkatan infrastruktur dan prasarana ekonomi dan peningkatan akses bagi masyarakat agar lebih mudah berusaha, sehingga kemampuan ekonomi rakyat lebih berkembang dan semakin kuat. Disisi lainnya penanggulangan kemiskinan dilanjutkan secara konsisten dengan berbagai program yang bersinergi.

3. Memantapkan dan meningkatkan kualitas pengelolaan prasarana dan sarana, sumberdaya alam, penataan ruang, lingkungan hidup dan kenyamanan.

Misi ini dimaksudkan untuk mengelola infrastruktur khususnya untuk mewujudkan penguatan sistem ekonomi kerakyatan dan meningkatkan kenyamanan masyarakat dengan tidak meninggalkan pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan hidup, sehingga perlu adanya formulasi penataan ruang yang baik agar sinergi antara berbagai aspek dengan daya dukung sumberdaya alam dan lingkungan yang terbatas.

4. Meningkatkan kualitas budaya masyarakat dan kesetaraan gender yang profesional.

Misi ini dimaksudkan bahwa masyarakat Ngemplak berkembang dinamis, tetapi tidak meninggalkan dan kehilangan budaya lokal yang luhur dan baik. Disamping itu terhadap pemberdayaan perempuan tidak terbatas pada peningkatan jumlah perempuan dalam berbagai peran, tetapi juga memperhatikan kesetaraan dengan tetap mengedepankan perlindungan terhadap perempuan dan anak.

Gambar 4.12 Tampilan halaman sejarah saat ini

Kecamatan Ngemplak

Q Search

Beranda Profil Berita Info Publik Pelayanan Administrasi

Profil > Sejarah

Sejarah Kecamatan Ngemplak.

Mengungkap sejarah merupakan perjalanan yang rumit dan melelahkan. Setidaknya pengalaman tersebut dapat dipetik dari upaya Dati II Sleman untuk menentukan hari jadinya. Setelah melalui penelitian, pembahasan, dan perdebatan bertahun-tahun, akhirnya hari jadi Kabupaten Dati II Sleman disepakati. Perda no.12 tahun 1998 tertanggal 9 Oktober 1998, menetapkan tanggal 15 (lima belas) Mei tahun 1916 merupakan hari jadi Sleman. Di sini perlu ditegaskan bahwa hari jadi Sleman adalah hari jadi Kabupaten Sleman, bukan hari jadi Pemerintah Kabupaten Dati II Sleman. Penegasan ini diperlukan mengingat keberadaan Kabupaten Sleman jauh sebelum Proklamasi 17 Agustus 1945 sebagai wujud lahirnya negara Indonesia modern, yang memunculkan Pemerintah Kabupaten Dati II Sleman.

Keberadaan hari jadi Kabupaten Sleman memiliki arti penting bagi masyarakat dan pemerintah daerah untuk memantapkan jati diri, sebagai landasan yang menjiwai gerak langkah ke masa depan. Penetapan hari jadi ini akan melengkapi identitas yang saat ini dimiliki Kabupaten Sleman...

Agenda

Okt 2020

S	M	T	W	T	F	S
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

Nomor	Nama Acara	Lokasi	Waktu
1	Nama Acara 1	Kantor Kecamatan	09.00
2	Nama Acara 2	Gedung Serba Guna	15.00

*Agenda dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan terlebih dahulu
*Agenda yang tersedia masih berupa rancangan program

Berita

Baksos gratis 5 Maret 2020

Hai warga Ngemplak, Pengendalian penduduk dan merancang jumlah anggota keluarga, sudah menjadi kebutuhan setiap warga. Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak...

19 Juni 2020

Gambar 4.13 Rancangan tampilan halaman sejarah

3. Struktur Organisasi

Sebelumnya pada *website* Kapanewon ngemplak tidak ada halaman struktur organisasi. Tetapi, pengguna bisa melihat melalui dokumen yang dapat diakses melalui halaman ringkasan profil perangkat. Halaman ringkasan profil perangkat terdapat dua cara untuk mengaksesnya melalui menu profil dan menu info publik. Oleh karena itu, penulis membuat akses berbeda berdasarkan dari evaluasi ketika wawancara dengan narasumber. Struktur organisasi adalah informasi yang cukup penting bagi pengguna terutama jika pengguna adalah perangkat Kapanewon Ngemplak atau pejabat yang membutuhkan informasi tersebut. Informasi mengenai struktur organisasi perlu kemudahan dalam mengaksesnya.

The screenshot displays the website interface for Kecamatan Ngemplak. At the top, there is a navigation bar with the logo, search bar, and menu items: Beranda, Profil, Berita, Info Publik, and Pelayanan Administrasi. The main content area is titled 'Struktur Organisasi' and features a hierarchical organizational chart. The chart starts with 'Camat' at the top, followed by 'Sekretariat' and 'Kelompok Jabatan Fungsional'. Below 'Sekretariat' are 'Subbag Umum dan Kepegawaian' and 'Subbag Keuangan, Perencanaan, dan Evaluasi'. At the bottom level, there are five 'Seksi' (Sections): 'Seksi Pemerintahan', 'Seksi Ketertarikan dan Ketertiban', 'Seksi Perekonomian dan Pembangunan', 'Seksi Kesejahteraan Masyarakat', and 'Seksi Pelayanan Umum'. A legend indicates that dashed lines represent coordination lines and solid lines represent command lines. To the right of the organizational chart is an 'Agenda' section showing a calendar for October 2020 with a table of events. Below the calendar is a table with columns for 'Nomor', 'Nama Acara', 'Lokasi', and 'Waktu'. The table lists two events: 'Nama Acara 1' at 'Kantor Kecamatan' at 09.00, and 'Nama Acara 2' at 'Gedung Serba Guna' at 15.00. Below the table are two lines of asterisked text. To the right of the agenda is a 'Berita' section with a photo of a truck and a headline 'Baksos gratis 5 Maret 2020' followed by a short paragraph and a date '19 Juni 2020'.

Struktur Organisasi

Agenda

Nomor	Nama Acara	Lokasi	Waktu
1	Nama Acara 1	Kantor Kecamatan	09,00
2	Nama Acara 2	Gedung Serba Guna	15,00

Berita

Baksos gratis 5 Maret 2020

Hai warga Ngemplak,
Pengendalian penduduk dan merancang jumlah anggota keluarga, sudah menjadi kebutuhan setiap warga. Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak...

19 Juni 2020

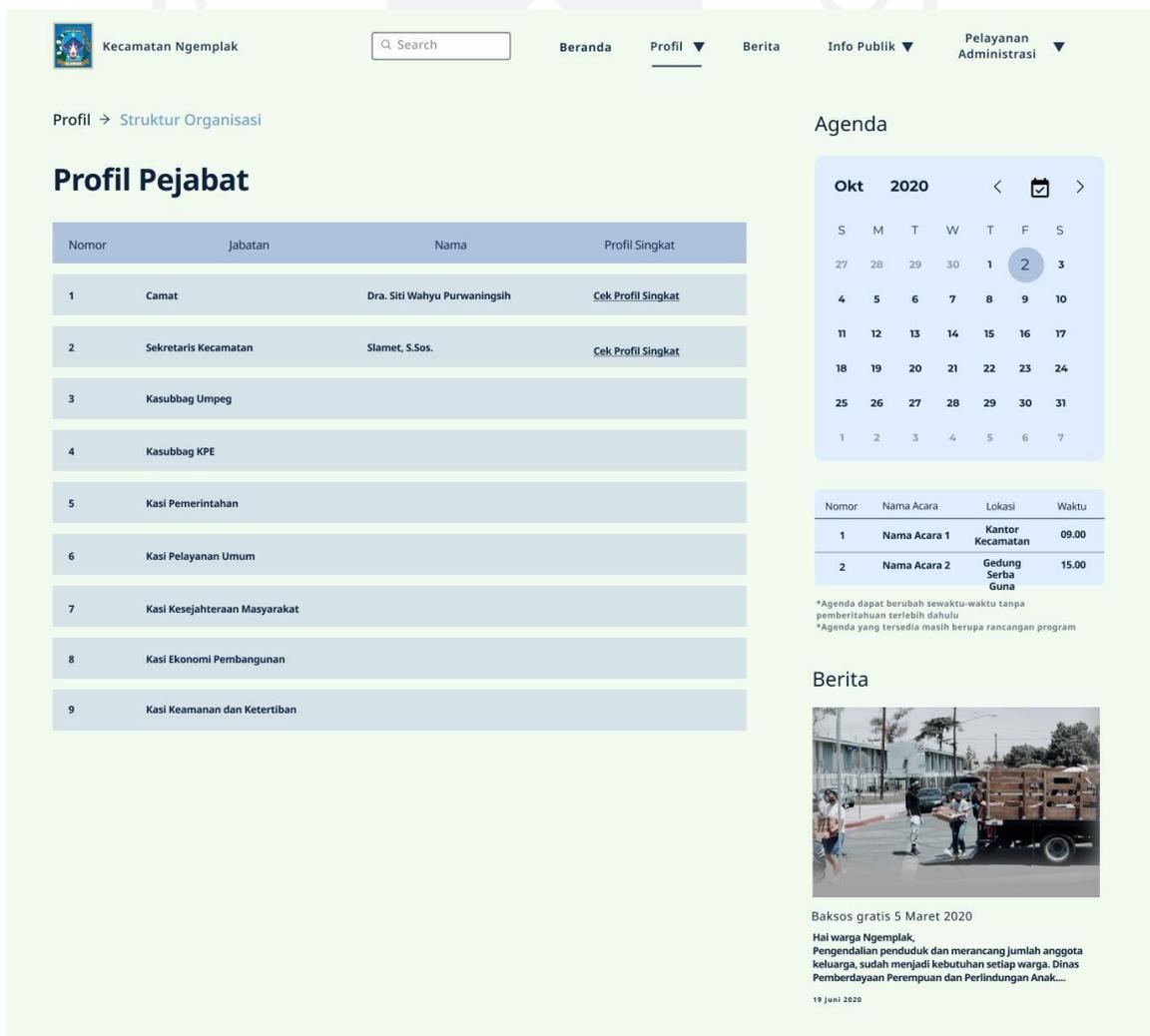
Gambar 4.14 Rancangan tampilan halaman struktur organisasi

4. Profil Pejabat

Profil pejabat pada *website* Kapanewon Ngemplak saat ini diakses melalui ringkasan profil pejabat. Informasi yang diberikan pada halaman tersebut cukup sulit bagi pengguna untuk diakses dan dimengerti. Oleh karena itu, penulis membuat rancangan ulang *user interface* dengan menambahkan halaman profil pejabat. Halaman profil perangkat dapat diakses secara langsung melalui menu profil di *navbar*. Selain itu, halaman profil pejabat dibuat penulis menjadi tabel untuk memudahkan pengguna mencari informasi nama atau pejabat lainnya.



Gambar 4.15 Tampilan profil pejabat saat ini.



Gambar 4.16 Rancangan tampilan halaman profil pejabat.

Selain rancangan ulang *user interface* pada setiap halaman di *website* Kapanewon Ngemplak. Penulis menambah fitur *widget* berita dan agenda pada sisi kanan setiap halaman. Karena pada pengumpulan data kebutuhan diketahui bahwa informasi berita dan agenda adalah informasi yang sangat dibutuhkan masyarakat. Sehingga membutuhkan kemudahan dalam mencapainya.

c. Info Publik

Pada menu info publik terdapat berbagai halaman yang dikategorikan berdasarkan informasi yang diberikan pihak Kapanewon Ngemplak. Terdapat tiga kategori informasi pada halaman info publik, yaitu info publik wajib diumumkan berkala, info publik wajib serta merta, serta permohonan informasi. Info publik wajib diumumkan berkala adalah informasi publik terkait informasi seputar Kapanewon Ngemplak yang sewaktu-waktu dapat mengalami perubahan. Bisa saja informasi yang diberikan adalah informasi yang masih berupa rancangan kedepannya. Sesuai dengan struktur informasi *website* disini penulis membuat perubahan berdasarkan evaluasi ketika identifikasi kebutuhan sebelumnya sehingga disini penulis menjelaskan sesuai dengan struktur informasi yang baru dan mengambil contoh rancangan *user interface* pada halaman program dan kegiatan. Menu info publik wajib serta merta tidak mengalami perubahan untuk isi konten di halaman tersebut. Perubahan terjadi pada rancangan desainnya untuk menyesuaikan dengan komponen desain. Permohonan informasi juga tidak mengalami perubahan isi konten dan hanya menyesuaikan komponen desainnya.


KECAMATAN NGEEMPLAK

[BERANDA](#) [PROFIL KECAMATAN](#) [INFO PUBLIK](#) [PELAYANAN ADMINISTRASI TERPADU KECAMATAN \(PATEN\)](#) [Q](#)

Beranda - Program dan Kegiatan TA 2020

Program dan Kegiatan TA 2020

Program dan kegiatan yang direncanakan untuk dilaksanakan pada tahun 2020 adalah sebagai berikut:

Rekapitulasi Anggaran Belanja Langsung Menurut Program dan Kegiatan dapat diunduh disini [DDA 2020 - SKPD](#) dan [Ringkasan DPPA 2020](#)

NO	PROGRAM	KEGIATAN	PENGAMPU	JADWAL PELAKSANAAN
1	Program pencegahan dini dan penanggulangan korban bencana alam	Pencegahan dan pengurangan resiko bencana alam	Sotarto	
2	Program penegakan hukum	Operasi penertiban	Sotarto	
3	Program pemeliharaan kantrantibmas dan pencegahan tindak kriminal	Peningkatan kerjasama dengan aparat keamanan dalam teknik pencegahan kejahatan	Sotarto	
4	Program Penataan penguasaan, pemilikan, penggunaan dan pemanfaatan tanah	Monitoring dan evaluasi tataguna tanah	Aditya Parnama, S.IP, M.Sc	
5	Program Penataan Administrasi Kependudukan	Pelaksanaan kebijakan kependudukan	Heronimus Heru Bharanti, S.E	
Program memelihara dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat dalam Desa/ Kelurahan/ Kecamatan				


KECAMATAN NGEEMPLAK

[BERANDA](#) [PROFIL KECAMATAN](#) [INFO PUBLIK](#) [PELAYANAN ADMINISTRASI TERPADU KECAMATAN \(PATEN\)](#) [Q](#)

7	Program peningkatan partisipasi masyarakat dalam membangun desa	Pembinaan Pemberdayaan masyarakat bidang ekonomi dan fisik	Andria Noviansy, SE	
8	Program peningkatan kapasitas aparatur pemerintah desa	Pembinaan dan pengawasan terhadap kepala desa dan perangkat desa	Aditya Parnama, S.IP, M.Sc	
9	Program Pengembangan Komunikasi, Informasi dan Media Massa	Pengelolaan Informasi Publik Perangkat Daerah	Sumiyati, A.Md	
10	Program pengembangan data/informasi/statistik daerah	Penyusunan dan pengumpulan data dan statistik daerah	Aditya Parnama, S.IP, M.Sc	
11	Program Pengembangan Nilai Budaya	Pelestarian warisan budaya dan pengembangan nilai budaya lokal	Hari Sujoko, S.Sos.	
12	Program penyelamatan dan pelestarian dokumen/arsip daerah	Pengelolaan dokumen SKPD	Sumiyati, A.Md	
13	Program pelayanan Administrasi perkantoran	Penyediaan jasa administrasi keuangan	Wiryati Widyaningsih, BA	
14	Program pelayanan Administrasi perkantoran	Penyediaan jasa keamanan dan kebersihan kantor	Sumiyati, A.Md	
15	Program pelayanan Administrasi perkantoran	Pemungjang pelayanan administrasi perkantoran	Sumiyati, A.Md	
16	Program peningkatan sarana dan prasarana Kantor	Pemeliharaan rutin/berkala gedung, kendaraan, peralatan, mesin dan meubelair	Sumiyati, A.Md	

Gambar 4.17 Tampilan halaman program dan kegiatan saat ini

Kecamatan Ngemplak

Q Search Beranda Profil Berita Info Publik Pelayanan Administrasi

Info Publik → Wajib Diumumkan Berkala → Program dan Kegiatan TA 2020

Program dan Kegiatan TA 2020

Program dan Kegiatan yang akan direncanakan untuk dilaksanakan pada tahun 2020 adalah sebagai berikut

Nomor	Program	Kegiatan	Pengampu
1	Program Pencegahan dini dan penanggulangan korban bencana alam	Pencegahan dan pengurangan resiko bencana alam	Sutarto
2	Program Penegakan Hukum	Operasi penertiban	Sutarto
3	Program pemeliharaan kanrantibmas dan pencegahan tindak kriminal	Peningkatan kerjasama dengan aparat keamanan dalam tehnik pencegahan kejahatan	Sutarto
4	Program Penataan penguasaan, pemilikan, penggunaan dan pemanfaatan tanah	Monitoring dan evaluasi tataguna tanah	Aditya Purnama, S.IP, M.Sc
5	Program Penataan Administrasi Kependudukan	Pelaksanaan kebijakan kependudukan	Heronimus Heru Bharanti, S.E
6	Program peningkatan partisipasi masyarakat dalam membangun desa	Pembinaan Pemberdayaan masyarakat bidang sosial	Hari Sujoko, S.Sos.
7	Program peningkatan kapasitas aparatur pemerintah desa	Pembinaan dan pengawasan terhadap kepala desa dan perangkat desa	Andria Novliandy, SE
8	Program Pengembangan Komunikasi, Informasi dan Media Massa	Pengelolaan Informasi Publik Perangkat Daerah	Aditya Purnama, S.IP, M.Sc
9	Program pengembangan data/informasi/statistik daerah	Penyusunan dan pengumpulan data dan statistik daerah	Sumiyati, A.Md
10	Program Pengembangan Nilai Budaya	Pelestarian warisan budaya dan pengembangan nilai budaya lokal	Aditya Purnama, S.IP, M.Sc

Agenda

Okt 2020

Nomor	Nama Acara	Lokasi	Waktu
1	Nama Acara 1	Kantor Kecamatan	09.00
2	Nama Acara 2	Gedung Serba Guna	15.00

*Agenda dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan terlebih dahulu
*Agenda yang tersedia masih berupa rancangan program

Berita

Baksos gratis 5 Maret 2020

Hai warga Ngemplak, Pengendalian penduduk dan merancang jumlah anggota keluarga, sudah menjadi kebutuhan setiap warga. Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak...

19 Juni 2020

Gambar 4.18 Rancangan tampilan halaman program dan kegiatan

Sebelumnya program dan kegiatan ditampilkan secara menyeluruh dalam satu halaman di *website* Kapanewon Ngemplak saat ini. Penulis memberikan fitur *pagination* untuk memudahkan pengguna dalam mengerti informasi yang diberikan serta memberi efisiensi dan efektifitas informasi yang diberikan.

d. Pelayanan Administrasi

Pada menu pelayanan administrasi terdapat berbagai halaman yang membantu pengguna untuk memperoleh informasi terkait pelayanan administrasi yang dapat dilakukan pihak Kapanewon Ngemplak. Evaluasi dari wawancara dengan narasumber pada menu administrasi kependudukan mengalami perubahan untuk memberikan efektifitas informasi yang diberikan *website* Kapanewon Ngemplak dan tidak membingungkan pengguna dalam memahami informasi yang diberikan.



KECAMATAN NGEEMPLAK

BERANDA
PROFIL KECAMATAN
INFO PUBLIK
PELAYANAN ADMINISTRASI TERPADU KECAMATAN (PATEN)
Q

Administarsi Kependudukan..

ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN
 PERIZINAN
 PENGADIAN PELAYANAN



ADAPTASI KEBIASAAN BARU
PELAYANAN PUBLIK KECAMATAN NGEEMPLAK

Wajib Cuci Tangan dengan Sabun dengan dir mengalir

Wajib Cek Suhu di Pos Pintu Masuk Kantor Kecamatan Ngeemplak

Wajib Menjaga Jarak selama di ruang pelayanan

Manfaatkan layanan online

LAYANAN ONLINE DINAS DUKCAPIL SLEMAN → [KLIK dikecapilonline](#)

PANDUAN LAYANAN ONLINE DUKCAPIL SLEMAN BISA DI BACA DI SINI [Mengenal Dukcapil Sleman Online](#)

No.	Jenis Pelayanan	Informasi Tambahan	Standar Operasional Prosedur	Standar Pelayanan
1.	Kartu Tanda Penduduk Elektronik	<ul style="list-style-type: none"> • Unahil Formallr Permbuahan KTP di FormKTPd • Pendaftaran perekaman ktp di lagi pemala dan pengeokkan status pencahkan KTP di dilayani secara online melalui WA, kanti di: 08982752980 <p style="text-align: center;">WA wakaing</p>	<ul style="list-style-type: none"> • SOPKTPe:AKB 	<ul style="list-style-type: none"> • SP Prokama KTPd 
2.	Kartu Keluarga TTE	<ul style="list-style-type: none"> • Tesang KK TTE • Unahil Formallr permbuahan Kartu Keluarga • 1. FormKartaKeag • 2. FormKartuWNI • 3. KartiBioWNI • Untuk penobon KK karena penambahan anggota keluarga langsung ke Dinas Dukapil Sleman untuk proses akta kelahiran, yang terintegrasi dengan pelayanan KK dan KIA 	<ul style="list-style-type: none"> • SOPEK TTE 	<ul style="list-style-type: none"> • SPKKTTE
3.	Legalisasi Dokumen Kependudukan	<ul style="list-style-type: none"> • Dokumen Kependudukan yang sudah berbarcode, tidak perlu lagi digitalisat. 	<ul style="list-style-type: none"> • SOPLegalis 	
4.	Sinkronisasi Data	<ul style="list-style-type: none"> • Apabila data pendabak anita, NIK maupun KK sudah tidak bisa diakses oleh pihak lain, seperti BPPS, Bank, BPN, Operator Seluler, maupun instansi lainnya, laporkan melalui layanan online sinkronisasi data ke wa, WA Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Sleman di • 0895-2695-8833 • WA wakaing 		
5.	Metrad Pendabak (Pindab Datarag)	<ul style="list-style-type: none"> • Selama masa pandemi covid-19, layanan pindab datrag antar Kabupaten dilayani melalui layanan online melalui WA ke wa, Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Sleman. • Unahil Formallr pengajuan pindab pendabak FormPindab • Unahil Formallr pengajuan masuk pendabak FormDatarag 	<p>Update layanan Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Sleman. Selama adanya kebijakan baru, klik untuk memperbarui</p> 	

Gambar 4.19 Tampilan halaman administrasi kependudukan saat ini.

Kecamatan Ngeemplak

Search

Beranda Profil Berita Info Publik Pelayanan Administrasi

Pelayanan Administrasi → Administrasi Kependudukan

Administrasi Kependudukan

Dibawah ini merupakan administrasi kependudukan yang dapat dilaksanakan di Kecamatan Ngeemplak :

Nomor	Jenis Pelayanan	Informasi Tambahan	Standard Operasional Prosedur
1	E-KTP	<ul style="list-style-type: none"> Unduh Formulir E-KTP Tata Cara Pendaftaran E-KTP 	SOP E-KTP
2	Kartu Keluarga Tanda Tangan Elektronik	<ul style="list-style-type: none"> Tentang KK TTE *Form Permohonan KK : <ol style="list-style-type: none"> Form KK Form Bio WNI Keterangan Bio WNI 	SOP KK TTE
* Untuk pemohon KK karena penambahan anggota keluarga langsung ke Dinas Dukcapil Sleman untuk proses akta-kelahiran, yang terintegrasi dengan pelayanan KK dan KIA			
3	Legalisasi Dokumen Kependudukan	Dokumen kependudukan yang sudah berbarcode tidak perlu lagi dilegalisir	SOP Legalsir
4	Sinkronisasi Data	Apabila data penduduk anda, NIK maupun KK anda tidak bisa diakses oleh pihak lain, seperti BPJS, Bank, BPN, Operator Seluler, maupun instansi lainnya, laporkan melalui layanan online sinkronisasi data ke no. WA Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Sleman di 0895-2695-8833	Update layanan Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Sleman. Selama adaptasi kebiasaan baru (klik untuk memperbesar)
5	Mutasi Penduduk (Pindah Datang)	<ul style="list-style-type: none"> Form Pengajuan Pindah Penduduk Form Pengajuan Masuk Penduduk 	
6	Akta Kelahiran	Syarat Akta Kelahiran	
7	Akta Kematian	<ul style="list-style-type: none"> Syarat Akta Kematian Program Lukadesi 	
8	*Kartu Identitas Anak	<ul style="list-style-type: none"> Tentang KIA Form KIA 	Persyaratan Pengajuan KIA

*Pelayanan Permohonan KIA Langsung ke Ddukcapil Sleman Melalui WA

Agenda

Okt 2020

S	M	T	W	T	F	S
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

Nomor	Nama Acara	Lokasi	Waktu
1	Nama Acara 1	Kantor Kecamatan	09.00
2	Nama Acara 2	Gedung Serba Guna	15.00

*Agenda dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan terlebih dahulu
*Agenda yang tersedia masih berupa rancangan program

Berita

Baksos gratis 5 Maret 2020

Hai warga Ngeemplak, Pengendalian penduduk dan merancang jumlah anggota keluarga, sudah menjadi kebutuhan setiap warga. Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak....

19 Juni 2020

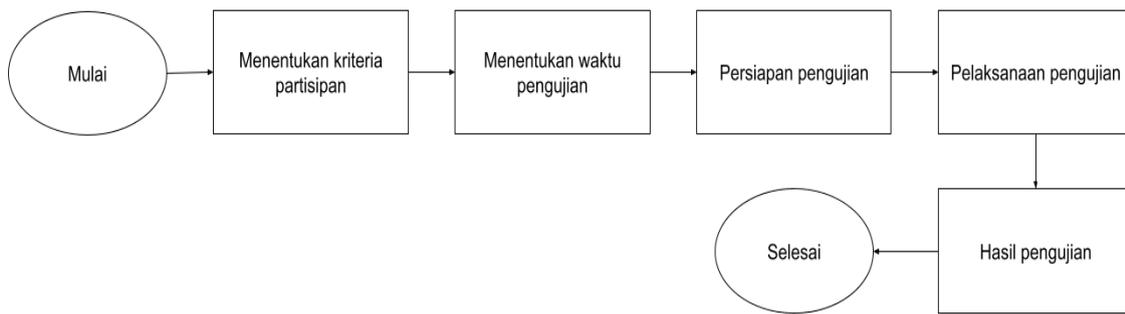
Gambar 4.20 Rancangan tampilan administrasi kependudukan

4.2 Pengujian

Pengujian desain *user interface* dilakukan dengan menggunakan dua metode, yaitu *Cognitive walkthrough* dan *Heuristic evaluation*. Pengujian dilakukan sebelum dan sesudah perancangan ulang *user interface*. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah rancangan ulang *user interface* telah berhasil menyelesaikan masalah atau perlu ditinjau kembali.

4.2.1 Pengujian Cognitive walkthrough

Pengujian dengan metode *Cognitive walkthrough* harus melalui beberapa tahapan terlebih dahulu. Tahap pengujian *Cognitive walkthrough* dapat dilihat pada Gambar 4.21 dan detailnya dijelaskan pada sub-bab berikutnya.



Gambar 4.21 Tahap pengujian *Cognitive walkthrough*

a. Menentukan kriteria partisipan

Tahap pertama dalam melakukan pengujian *Cognitive walkthrough* adalah menentukan kriteria partisipan. Kriteria partisipan disini adalah penguji rancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak. Partisipan yang dibutuhkan berjumlah lima orang dengan kriteria tertentu. Kriteria partisipan disini ditujukan agar pengujian dapat berjalan dengan baik sesuai dengan skenario yang telah dibuat di bab sebelumnya. Kriteria partisipan dapat dilihat pada Tabel 4.1 Kriteria partisipan pengujian.

Tabel 4.1 Kriteria partisipan pengujian

No	Kriteria Partisipan
1	Masyarakat umum
2	Aktif menggunakan <i>website</i> untuk mencari informasi
3	Paham dan mampu menggunakan teknologi

Partisipan didapat melalui sosial media dan dibantu pihak Kapanewon Ngemplak. Penentuan kriteria juga disesuaikan dengan kebutuhan pihak Kapanewon Ngemplak.

b. Menentukan waktu pengujian

Setelah mendapatkan partisipan, selanjutnya menentukan waktu untuk pengujian dengan menyesuaikan kapan para partisipan dapat melaksanakan pengujian secara bersamaan. Penulis menghubungi partisipan lalu disepakati. Waktu pengujian dilaksanakan 18 Januari 2020 secara bersamaan untuk pengujian *Cognitive walkthrough* tahap pertama. Tahap pertama yaitu pengujian untuk *user interface website* Kapanewon Ngemplak yang sudah ada. Tahap kedua dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2020, tahap kedua yaitu pengujian rancangan ulang *user*

interface website Kapanewon Ngemplak. Pada 26 februari 2020 merupakan tahap pengujian terakhir yaitu pengujian untuk rancangan ulang *user interface* setelah penulis melakukan iterasi desain dari hasil pengujian tahap kedua.

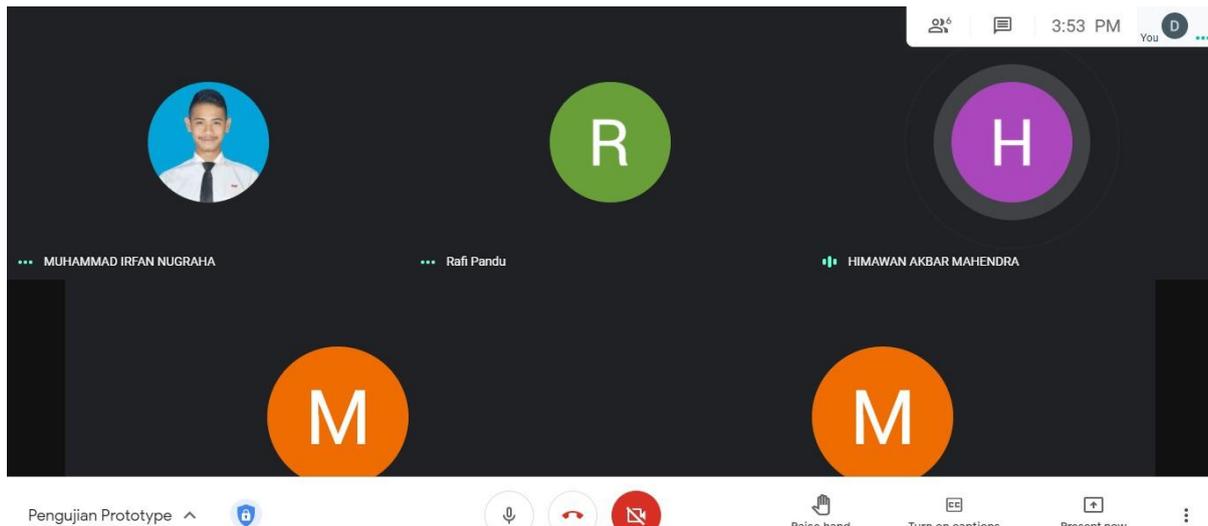
c. Persiapan pengujian

Persiapan pengujian dilakukan sebelum pengujian dilaksanakan. Hal yang dipersiapkan salah satunya adalah skenario pengujian untuk menentukan apakah rancangan desain dapat dipahami dengan baik atau tidak oleh partisipan. Berhubung pengujian tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka, maka telah disiapkan *room Google Meet* dan mengundang para partisipan. Terakhir memberikan akses para partisipan ke alamat *website* Kapanewon Ngemplak dan *file Figma* untuk rancangan ulang desain *user interface website*.

d. Pelaksanaan pengujian

Selama proses pengabdian masyarakat masih dalam masa pandemi *Covid-19* yang belum mereda, penulis tidak berani ambil resiko untuk melaksanakan pengujian secara tatap muka. Alasan lain disebabkan partisipan yang tidak berada pada satu lokasi. Oleh karena itu, pengujian dilaksanakan secara daring menggunakan *Google Meet*. Pengujian dimulai dengan penulis menjelaskan tujuan dari pengujian yang dilaksanakan kepada partisipan, dilanjutkan penulis menjelaskan skenario pengujian untuk partisipan, kemudian penulis mengarahkan apa yang harus dilakukan oleh partisipan, dan yang terakhir penulis mengamati partisipan dalam melaksanakan pengujian sesuai skenario yang diberikan.

Pengujian dilaksanakan selama satu jam untuk tiap pengujian. Pengujian ditutup dengan pemberian *feedback* dari masing-masing partisipan dan ucapan penutup dari penulis untuk mengakhiri pengujian.



Gambar 4.22 Pelaksanaan pengujian *Cognitive walkthrough*

e. Hasil pengujian

Hasil pengujian diperoleh ketika penulis merekap hasil pengamatan penulis kepada responden ketika melaksanakan pengujian. Hasil pengujian juga diperoleh dari pendapat yang dikemukakan oleh responden setelah melaksanakan tiap task dan disesuaikan dengan menjawab empat pertanyaan untuk *Cognitive walkthrough*. Pengujian dilaksanakan sebanyak tiga tahap seperti yang dijelaskan pada sub-bab sebelumnya.

1. Hasil pengujian *cognitive walkthrough user interface website Kapanewon Ngemplak*

Pengujian tahap pertama adalah pengujian *cognitive walkthrough* pada desain *user interface website* Kapanewon Ngemplak yang sudah ada untuk menentukan bagian *user interface website* yang menjadi permasalahan bagi pengguna. Selanjutnya dijadikan acuan untuk membandingkan dampak hasil rancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan rancangan ulang *user interface* yang dilakukan penulis.

Tabel 4.2 Hasil pengujian *cognitive walkthrough user interface website Kapanewon Ngemplak*.

Skenario	Akankah pengguna berusaha mencapai efek yang benar?	Akankah pengguna mengetahui bahwa ada tindakan yang tepat?	Akankah pengguna mengaitkan efek yang benar dengan tindakan yang tepat?	Akankah pengguna berhasil mendekati solusi yang Ia cari?
Anda sedang ingin mengetahui informasi terkait Kapanewon ngemplak, sehingga anda mencari informasi di mesin pencari dan menemukan <i>website</i> Kapanewon Ngemplak dan anda ingin mengetahui profil Kapanewon ngemplak.	Ya, Seluruh partisipan berpikir menemukan informasi yang diperlukan	Ya, seluruh partisipan berpikir untuk memilih menu profil pada navigasi utama	Ya, seluruh partisipan paham dengan tindakan memilih menu profil pada navigasi utama untuk mendapatkan informasi profil dari Kapanewon Ngemplak	Ya, Seluruh partisipan berhasil menemukan informasi yang diperlukan
Setelah mengetahui profil dari Kapanewon Ngemplak, selanjutnya anda ingin mengetahui peristiwa yang terjadi di Kapanewon ngemplak	Ya, Seluruh partisipan berpikir menemukan informasi yang diperlukan	3 dari 5 partisipan berpikir untuk memilih menu berita melalui navigasi utama 2 dari 5 partisipan berpikir untuk melakukan <i>scrolling</i> pada halaman utama untuk melihat berita	Ya, seluruh partisipan paham dengan tindakan memilih menu berita pada navigasi utama dan melakukan <i>scrolling</i> pada halaman utama untuk mendapatkan informasi peristiwa yang terjadi di Kapanewon ngemplak	Ya, Seluruh partisipan berhasil menemukan apa yang mereka cari.
Selanjutnya, anda ingin mengetahui agenda apa saja yang ada pada	Ya, Seluruh partisipan berpikir menemukan informasi yang diperlukan	Ya, Seluruh partisipan berpikir untuk memilih menu agenda pada	Ya, seluruh partisipan paham dengan tindakan memilih menu agenda pada	Ya, Seluruh partisipan berhasil menemukan apa yang

Kapanewon ngeplak.		navigasi utama	navigasi utama untuk mendapatkan informasi agenda yang ada di Kapanewon Ngeplak	mereka cari.
Sekarang anda ingin mengetahui informasi rancangan program dan kegiatan Kapanewon ngeplak pada tahun 2020 ini.	Ya, Seluruh partisipan berpikir menemukan informasi yang diperlukan	Ya, Seluruh partisipan berpikir untuk memilih menu program dan kegiatan pada navigasi utama	Ya, seluruh partisipan paham dengan tindakan memilih menu program dan kegiatan pada navigasi utama untuk mendapatkan informasi program dan kegiatan pada tahun 2020 yang ada di Kapanewon Ngeplak	Ya, Seluruh partisipan berhasil menemukan apa yang mereka cari
Sekarang anda ingin mengetahui informasi rancangan program dan kegiatan Kapanewon ngeplak pada tahun 2020 ini.	Ya, Seluruh partisipan berpikir menemukan informasi yang diperlukan	Ya, Seluruh partisipan berpikir untuk memilih menu program dan kegiatan pada navigasi utama	Ya, seluruh partisipan paham dengan tindakan memilih menu program dan kegiatan pada navigasi utama untuk mendapatkan informasi program dan kegiatan pada tahun 2020 yang ada di Kapanewon Ngeplak	Ya, Seluruh partisipan berhasil menemukan apa yang mereka cari

Tabel 4.3 Hasil pengujian *cognitive walkthrough user interface website Kapanewon Ngemplak* menggunakan parameter waktu yang digunakan untuk menyelesaikan *task*

Responden	T1	T2	T3	T4	T5	Total	Rata-rata
R1	38	16	43	13	27	137	27
R2	32	14	36	10	21	113	22
R3	42	10	29	19	25	125	25
R4	35	13	34	17	20	119	24
R5	20	20	45	8	27	120	24
Rata-rata	33	14	37	10	24	118	
MIN	20	10	29	8	20	113	22
MAX	42	20	45	19	27	137	27

Waktu pengerjaan paling lama dilakukan di *task* satu disebabkan responden masih memahami sistem. Pada *task* kedua responden kesulitan karena harus membuka halaman utama terlebih dahulu untuk memperoleh informasi berita terbaru. Pada *task* tiga pengguna merasa kesulitan dengan kecilnya *font* yang digunakan dan kontras dari *font* yang digunakan kurang memudahkan mata dalam membaca konten. *Task* empat responden kesulitan memahami informasi yang terdapat pada program dan kegiatan, karena *layout* dari tabel yang cukup menyusahkan pengguna dan pengguna merasa perlu *pagination* untuk mempercepat dalam mencari program dan kegiatan tertentu. *Task* lima responden kesulitan untuk memahami alur informasi dari tiap pelayanan administrasi karena adanya poster di halaman tersebut.

Tabel 4.4 Hasil *Cognitive walkthrough* desain *website* Kapanewon Ngemplak berdasarkan parameter kesalahan yang dilakukan penguji dalam menyelesaikan *task*

Responden	T1	T2	T3	T4	T5	Total
R1	0	1	1	0	0	2
R2	0	0	1	1	1	3
R3	0	1	0	0	0	1
R4	0	1	0	1	0	2
R5	0	1	0	0	0	1
Total	0	4	2	2	1	

Task satu tidak ada kesalahan yang dilakukan pengguna, tetapi *error* yang terjadi di *website* menyebabkan pengguna tidak mendapatkan informasi yang diinginkan. *Task* dua mengalami kesalahan yang cukup banyak dari pengguna karena pengguna merasa perlu adanya menu berita pada *navbar* sehingga lebih mudah dan tidak perlu kembali ke menu utama. *Task* tiga pengguna merasa agenda adalah informasi penting yang harus mudah diakses bagi pengguna akan tetapi pada *website* Kapanewon Ngemplak cukup sulit untuk diakses dan kesalahan pengguna terjadi dalam mencari melalui *navbar* yang terdapat pada *website*. *Task empat* mengalami permasalahan yang sama seperti *task* tiga karena banyaknya halaman yang ditemukan pada menu info publik sehingga cukup membingungkan pengguna. *Task* lima kesalahan terjadi karena penguji merasa kurang mengerti dengan kalimat yang terdapat pada *navbar* untuk pelayanan administrasi sehingga penguji salah dalam memilih menu di *navbar*.

2. Pengujian *Cognitive walkthrough* rancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak.

Berdasarkan dari hasil pengujian *Cognitive walkthrough* pada *user interface website*, penulis menemukan kejelasan terkait permasalahan yang terjadi pada *website* Kapanewon Ngemplak selain dari hasil identifikasi kebutuhan pada sub-bab sebelumnya. Setelah penulis merancang ulang *user interface* berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ditemui, penulis melakukan pengujian *Cognitive walkthrough* untuk rancangan ulang desain *website* Kapanewon Ngemplak dan hasil pengujian dapat dilihat pada tabel-tabel dibawah

Tabel 4.5 Hasil *Cognitive walkthrough* pada rancangan ulang desain *user interface* *website* Kapanewon Ngemplak

Skenario	Akankah pengguna berusaha mencapai efek yang benar?	Akankah pengguna mengetahui bahwa ada tindakan yang tepat?	Akankah pengguna mengaitkan efek yang benar dengan tindakan yang tepat?	Akankah pengguna berhasil mendekati solusi yang Ia cari?
Anda sedang ingin mengetahui informasi terkait Kapanewon ngemplak, sehingga anda mencari informasi di mesin pencari dan menemukan <i>website</i> Kapanewon Ngemplak dan anda ingin mengetahui profil Kapanewon ngemplak.	Ya, Seluruh partisipan berpikir menemukan informasi yang diperlukan	Ya, seluruh partisipan berpikir untuk memilih menu profil pada navigasi utama	Ya, seluruh partisipan paham dengan tindakan memilih menu profil pada navigasi utama untuk mendapatkan informasi profil dari Kapanewon Ngemplak	Ya, Seluruh partisipan berhasil menemukan informasi yang diperlukan
Setelah mengetahui profil dari Kapanewon Ngemplak, selanjutnya anda ingin mengetahui peristiwa yang terjadi di Kapanewon ngemplak	Ya, Seluruh partisipan berpikir menemukan informasi yang diperlukan	4 dari 5 partisipan berpikir untuk memilih menu berita melalui navigasi utama 1 dari 5 partisipan berpikir untuk melakukan <i>scrolling</i> pada halaman utama untuk melihat berita	Ya, seluruh partisipan paham dengan tindakan memilih menu berita pada navigasi utama dan melakukan <i>scrolling</i> pada halaman utama untuk mendapatkan informasi peristiwa yang terjadi di Kapanewon ngemplak	Ya, Seluruh partisipan berhasil menemukan apa yang mereka cari.
Selanjutnya, anda ingin mengetahui agenda apa saja yang ada pada	Ya, Seluruh partisipan berpikir menemukan informasi yang diperlukan	Ya, Seluruh partisipan berpikir untuk memilih menu agenda pada	Ya, seluruh partisipan paham dengan tindakan memilih menu agenda pada	Ya, Seluruh partisipan berhasil menemukan apa yang

Kapanewon ngemplak.		navigasi utama	navigasi utama untuk mendapatkan informasi agenda yang ada di Kapanewon Ngemplak	mereka cari.
Sekarang anda ingin mengetahui informasi rancangan program dan kegiatan Kapanewon ngemplak pada tahun 2020 ini.	Ya, Seluruh partisipan berpikir menemukan informasi yang diperlukan	Ya, Seluruh partisipan berpikir untuk memilih menu program dan kegiatan pada navigasi utama	Ya, seluruh partisipan paham dengan tindakan memilih menu program dan kegiatan pada navigasi utama untuk mendapatkan informasi program dan kegiatan pada tahun 2020 yang ada di Kapanewon Ngemplak	Ya, Seluruh partisipan berhasil menemukan apa yang mereka cari
Sekarang anda ingin mengetahui informasi rancangan program dan kegiatan Kapanewon ngemplak pada tahun 2020 ini.	Ya, Seluruh partisipan berpikir menemukan informasi yang diperlukan	Ya, Seluruh partisipan berpikir untuk memilih menu program dan kegiatan pada navigasi utama	Ya, seluruh partisipan paham dengan tindakan memilih menu program dan kegiatan pada navigasi utama untuk mendapatkan informasi program dan kegiatan pada tahun 2020 yang ada di Kapanewon Ngemplak	Ya, Seluruh partisipan berhasil menemukan apa yang mereka cari

Tabel 4.6 Hasil *Cognitive walkthrough* rancangan ulang *user interface website Kapanewon Ngemplak* berdasarkan parameter waktu yang digunakan untuk menyelesaikan *task*

Responden	T1	T2	T3	T4	T5	Total	Rata-rata
R1	35	15	47	11	30	138	28
R2	40	10	33	14	24	121	24
R3	38	8	30	21	28	125	25
R4	50	13	39	20	19	141	28
R5	25	18	50	9	32	134	27
Rata-rata	38	13	40	15	27	132	
MIN	25	8	30	9	19	121	24
MAX	50	18	50	21	32	141	28

Dari hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa pengguna menghabiskan waktu untuk mengerjakan tugas paling lama pada *task* pertama dan *task* ketiga. Hal ini disebabkan pada *task* pertama pengguna masih memahami secara singkat tampilan *website* sehingga dapat ditolerir jika menghabiskan waktu yang cukup lama yaitu dengan rata-rata 38 detik. Selanjutnya pada *task* ketiga pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan informasi mengenai agenda Kapanewon Ngemplak secara lengkap. Kesulitan penggunaan menu *dropdown* menjadi alasan utama karena banyak pengguna beranggapan jika *dropdown* pada menu publik untuk membuka menu berikutnya hanya cukup dibuat *hover* ke tiap bagian menu dari info public. Tetapi, disini saya mendesain dengan cara melakukan klik ke menu *dropdown* dari info publik sehingga cukup menyulitkan pengguna. Pada *task* kelima ukuran *font* yang digunakan terlalu kecil sehingga cukup sulit untuk dibaca sehingga pengguna perlu melihatnya dengan teliti untuk membacanya.

Tabel 4.7 Hasil *Cognitive walkthrough* berdasarkan parameter kesalahan yang dilaksanakan oleh responden

Responden	T1	T2	T3	T4	T5	Total
R1	0	0	1	0	0	1
R2	0	0	1	1	1	3
R3	0	1	0	0	0	1
R4	0	0	0	1	0	1
R5	0	0	2	0	0	2
Total	0	1	4	2	1	

Responden satu melakukan kesalahan pada *task* ketiga yaitu salah membuka menu pada *navbar* seperti yang dijelaskan pada waktu pengerjaan sebelumnya. Responden dua melakukan kesalahan pada *task* ketiga sama seperti permasalahan yang dihadapi responden satu. Selain pada *task* ketiga, pada *task* keempat responden melakukan kesalahan ketika mencari informasi terkait program dan kegiatan dimana responden membuka halaman utama untuk mencari informasi terkait program dan kegiatan. Pada *task* kelima responden melakukan kesalahan ketika membuka menu pada *dropdown* di *navbar* menu pelayanan administrasi. Responden tiga melakukan kesalahan pada *task* kedua dimana responden membuka menu info publik pada *navbar*. Responden empat melakukan kesalahan pada *task* keempat sama seperti permasalahan yang dihadapi responden empat yang membuka menu program dan kegiatan pada halaman utama. Responden lima melakukan kesalahan pada *task* ketiga sebanyak dua kali dimana kesalahan pertama sama seperti responden lainnya yang salah dalam membuka menu *dropdown* info publik untuk mengetahui informasi terkait agenda kegiatan. Kesalahan berikutnya yang dilakukan adalah ketika ingin melihat informasi agenda tetapi responden melihat isi pada menu program dan kegiatan.

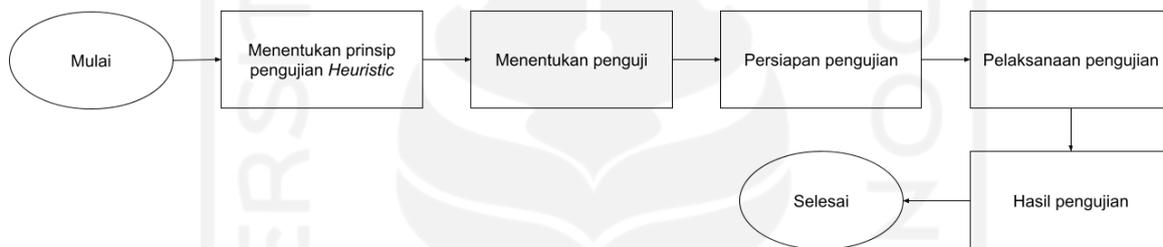
Tabel 4.8 *Feedback* responden

Partisipan 1	Partisipan 2	Partisipan 3	Partisipan 4	Partisipan 5
Partisipan merasa bahwa info publik pada navigasi utama lebih baik di <i>hover</i> untuk membuka menu berikutnya	Partisipan merasa bahwa menu info publik pada navigasi utama kurang nyaman jika dilakukan klik untuk membuka menu berikutnya	Partisipan merasa bahwa menu info publik pada navigasi utama lebih baik di <i>hover</i> untuk membuka menu berikutnya untuk memudahkan pengguna	Partisipan merasa jika penggunaan warna terlalu <i>simple</i> dan membuat cepat bosan	Partisipan merasa lebih baik berita yang ditampilkan pada halaman utama sebagai informasi utama.
Partisipan merasa link dibagian administrasi kependudukan diganti warna atau dikasi kalimat pengantar agar lebih memudahkan pengguna untuk mengetahui bahwa adanya link di menu tersebut	Partisipan merasa jika posisi berita di halaman utama menyusahkan pengguna karena diperlukan scrolling terlebih dahulu	Partisipan merasa bahwa terlalu banyak link yang harus dibuka pada menu administrasi kependudukan dan lebih efisien jika dijadikan satu link untuk membukanya.	Partisipan merasa bahwa kurang adanya gambar pendukung di beberapa halaman	Partisipan merasa jika font yang digunakan pada catatan di menu administrasi kependudukan kurang jelas untuk dibaca
Partisipan merasa link kebutuhan untuk administrasi dijadikan satu link saja untuk meningkatkan efisiensi waktu.	Partisipan merasa bahwa pada menu struktur organisasi diperlukan foto dan informasi terkait pejabat yang menjabatnya	Partisipan merasa bahwa penjelasan 3 fitur utama yang ditampilkan pada halaman utama tidak perlu ditambahkan karena sudah ada pada navigasi utama	Partisipan merasa bahwa penjelasan berupa card 3 fitur utama yang ditampilkan pada halaman utama lebih baik dihapuskan jika sama mengarahkan ke tiap halaman yang ada pada navigasi bar	Partisipan merasa jika title di tabel dibuat lebih jelas untuk membedakan dengan isi dari tabel.
Partisipan merasa bahwa langkah-langkah dalam menu administrasi kependudukan lebih baik dibuat lebih lengkap	Partisipan merasa bahwa font yang digunakan pada menu administrasi kependudukan pada bagian catatan kurang besar dan sulit dibaca			

Partisipan merasa bahwa posisi berita pada halaman utama lebih baik ditampilkan lebih atas dan dibuat menjadi jumbotron yang dapat digeser	Partisipan merasa bahwa 3 fitur utama yang ditampilkan pada halaman utama membuat partisipan merasa bingung			
--	---	--	--	--

Pengujian berikutnya yang dilakukan penulis adalah *heuristic evaluation* yang dijelaskan secara detail pada sub-bab berikutnya.

4.2.2 *Heuristic evaluation*



Gambar 4.23 Alur *Heuristic evaluation*

Dalam melaksanakan *Heuristic evaluation* tentu membutuhkan beberapa tahapan terlebih dahulu. Gambar 4.23 Alur *Heuristic evaluation* menjelaskan alur *Heuristic evaluation* dan dijelaskan secara detail pada sub-bab berikutnya. *Heuristic evaluation* dilakukan sebanyak dua kali untuk pengujian *user interface website* Kapanewon Ngemplak dan rancangan ulang *user interface website*.

a. Menentukan prinsip pengujian

Prinsip *Heuristic evaluation* sudah dijelaskan pada Bab dua dimana penulis menggunakan prinsip Nielsen untuk *Heuristic evaluation* yang dilakukan. Prinsip pengujian ini digunakan untuk evaluasi penilaian dan juga sudah banyak digunakan oleh pihak lain untuk pengujian.

b. Menentukan penguji

Heuristic evaluation dibutuhkan penguji yang mempunyai pengetahuan mengenai prinsip-prinsip yang digunakan untuk pengujian yaitu prinsip Nielsen dan fundamental dalam

melakukan perancangan desain *user interface*. Oleh karena itu, penulis disini mencari penguji yang sesuai dengan kriteria. Disini penulis mengajak Aditya Raka salah satu mahasiswa Informatika Universitas Islam Indonesia yang sudah mempunyai pengalaman magang dibidang perancangan desain *user interface* untuk menjadi penguji. Penulis memilih Aditya Raka karena sudah mempunyai pengalaman dalam bidang perancangan desain *user interface* otomatis memiliki pengetahuan fundamental dalam perancangan desain *user interface*.

c. Persiapan pengujian

Persiapan yang dilakukan sebelum pengujian adalah memberi arahan kepada penguji apa saja yang harus dilakukan ketika pengujian dan memberi kebutuhan kepada penguji seperti tabel untuk mengisi penilaian pengujian lalu memberi alamat *website* Kapanewon Ngemplak dan memberi akses untuk *link Figma* untuk pengujian rancangan ulang desain *user interface website* Kecamatan Ngemplak.

d. Pelaksanaan Pengujian

Pelaksanaan pengujian dilakukan secara mandiri oleh penguji pada tanggal 29 Maret 2021 dan 1 April 2021. Hasil pengujian dari penguji kemudian diberikan kepada penulis untuk dijadikan perbandingan apakah rancangan ulang desain *user interface website* Kapanewon Ngemplak telah berhasil sesuai dengan prinsip *Heuristic evaluation* atau tidak.

e. Hasil Pengujian

Hasil pengujian diperoleh dari penguji dalam mengamati alur dan desain *user interface website* Kapanewon Ngemplak serta rancangan ulang desain *user interface website*.

Tabel 4.9 Hasil *Heuristic evaluation user interface website* Kapanewon Ngemplak

	Tidak ada masalah.	Cukup bermasalah dan perlu diperbaiki jika ada tambahan waktu.	Masalah kecil dengan prioritas rendah.	Masalah besar dengan prioritas tinggi.	Sangat perlu untuk diperbaiki
<i>Visibility of system status</i>	x				
<i>Match between system and the real world</i>	x				
<i>User control and freedom</i>	x				
<i>Consistency and standards</i>		x			
<i>Error prevention</i>	x				
<i>Recognition rather than recall</i>			x		
<i>Flexibility and efficiency of use</i>			x		
<i>Aesthetic and</i>				x	

<i>minimalist design</i>					
<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>	x				

Tabel 4.10 Hasil *Heuristic evaluation* rancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak

	Tidak ada masalah.	Cukup bermasalah dan perlu diperbaiki jika ada tambahan waktu.	Masalah kecil dengan prioritas rendah.	Masalah besar dengan prioritas tinggi.	Sangat perlu untuk diperbaiki
<i>Visibility of system status</i>	x				
<i>Match between system and the real world</i>	x				
<i>User control and freedom</i>	x				
<i>Consistency and standards</i>		x			
<i>Error prevention</i>	x				

<i>Recognition rather than recall</i>		x			
<i>Flexibility and efficiency of use</i>	x				
<i>Aesthetic and minimalist design</i>	x				
<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>	x				

Dari dua hasil pengujian diatas dapat dilihat adanya perbedaan yang signifikan dimana rancangan ulang desain *user interface* telah hampir memenuhi prinsip-prinsip penilaian *Heuristic evaluation*. Hal tersebut membuktikan bahwa rancangan ulang dapat menyelesaikan permasalahan prinsip usability pada *user interface* website Kapanewon Ngemplak.

Permasalahan konsistensi dalam penggunaan komponen desain di desain *user interface website* Kapanewon Ngemplak terjadi karena di beberapa halaman komponen desain seperti *font*, *layout*, dan lain sebagainya masih berbeda-beda. Tetapi, pada rancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak sudah mengalami perbaikan dan juga masih ada permasalahan dibagian *layout* dan *grid* di halaman Administrasi Kependudukan dan Sejarah.

Banyaknya beban memori untuk pengguna dalam menggunakan *website* Kapanewon Ngemplak seperti contoh pengguna dalam membuka halaman berita harus melalui halaman utama atau membuka salah satu berita terlebih dahulu untuk membuka halaman berita. Ini menjadi permasalahan bagi pengguna dan tidak sesuai dengan prinsip *heuristik*. Pada

rancangan ulang desain *user interface* sudah mengalami perbaikan yang cukup baik tetapi masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki.

Seperti yang terjadi pada prinsip sebelumnya, hal tersebut membuktikan bahwa *user interface* tidak sesuai dengan prinsip fleksibilitas dan efisiensi penggunaan. Dalam membuka halaman tertentu membutuhkan proses yang cukup panjang dan hal ini harus diperbaiki. Pada rancangan ulang desain *user interface website* Kapanewon Ngeplak telah memperbaiki permasalahan pada prinsip ini.

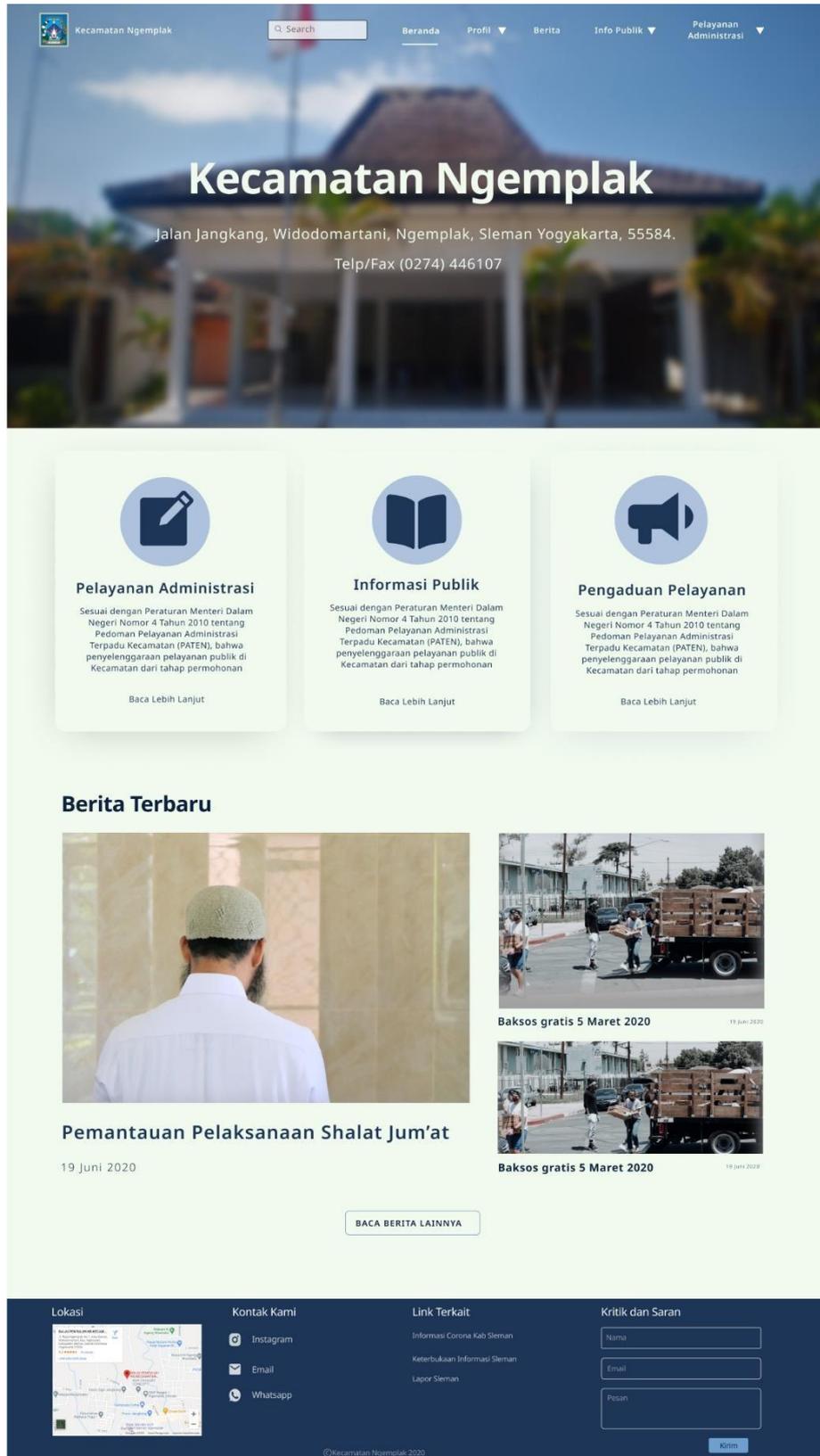
Pada *website* Kapanewon Ngeplak masih terdapat beberapa komponen yang cukup sulit untuk pengguna memahami informasi dan sangat perlu untuk diperbaiki. Rancangan ulang *user interface* telah menerapkan prinsip ini dan menghilangkan atau merapikan komponen-komponen yang mengganggu pengguna menerima informasi.

4.3 Iterasi Desain

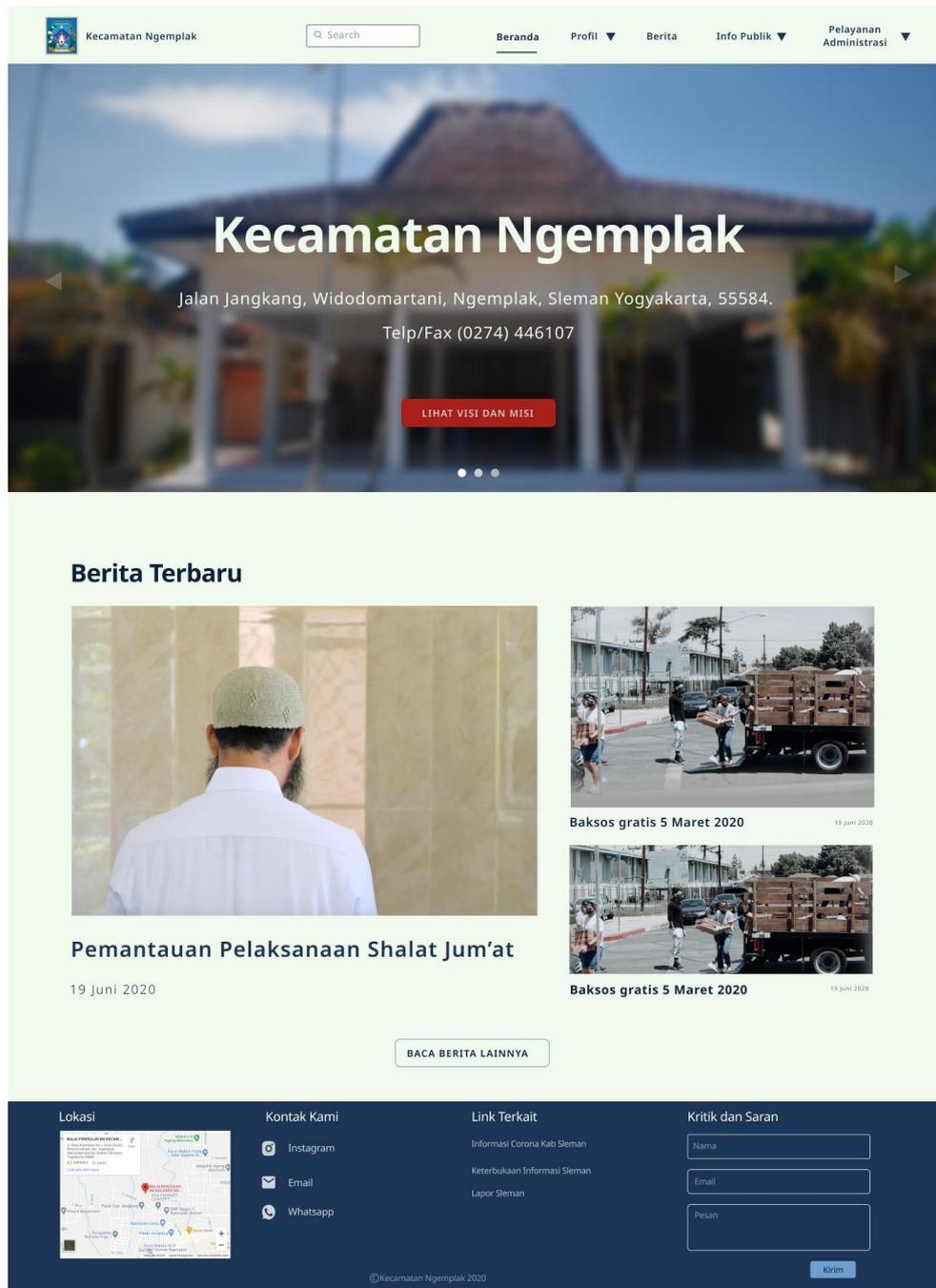
Iterasi desain adalah tahap berikutnya yang dilakukan untuk perancangan ulang desain *user interface website* Kapanewon Ngeplak. Tujuan dari tahap ini adalah memperbaiki rancangan desain berdasarkan hasil pengujian *Cognitive walktrough* pertama pada sub-bab sebelumnya yang telah dilakukan. Selain itu, hasil dari iterasi desain ini dapat meningkatkan kepehaman pengguna terhadap rancangan desain yang dibuat.

Berdasarkan pengujian *Cognitive walktrough* pada rancangan ulang *user interface* belum mencapai hasil maksimal walaupun terdapat beberapa masalah yang sudah terselesaikan, tetapi muncul masalah baru dalam rancangan ulang. Oleh karena itu, penulis melakukan iterasi desain dari desain sebelumnya tetapi tidak semua *feedback* diimplementasikan disesuaikan dengan fungsionalitas dan usability pada rancangan desain pertama. Penulis memastikan iterasi desain sudah menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan pengujian *Cognitive walktrough* pada hasil iterasi desain menggunakan parameter yang sama.

Berdasarkan hasil pengujian *Cognitive walktrough* untuk rancangan ulang desain *user interface* terjadi perubahan pada *layout* halaman utama, dimana menaikkan posisi berita yang awalnya berada dipaling bawah dan menghapus menu card yang sebelumnya terdapat pada halaman utama, serta menambah fitur *carousel* atau *slide show* untuk memberi pengalaman pengguna dalam mendapatkan informasi atau pengumuman penting dari pihak Kapanewon. Gambar 4.24 Desain halaman utama sebelum pengujian dan iterasi dan Gambar 4.25 Desain halaman utama setelah iterasi dan pengujian menunjukkan perubahan yang terjadi di halaman utama ketika iterasi desain.



Gambar 4.24 Desain halaman utama sebelum pengujian dan iterasi



Gambar 4.25 Desain halaman utama setelah iterasi dan pengujian

Selain halaman utama perubahan terjadi pada halaman administrasi kependudukan yang mengalami perubahan pada penggunaan warna *font* untuk *link* yang dapat dibuka oleh pengguna. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna membedakan tulisan biasa dan *link* yang terdapat pada halaman Administrasi Kependudukan yang tersedia pada menu Pelayanan Administrasi.


Kecamatan Ngemplak

Q Search

Beranda
Profil ▼
Berita
Info Publik ▼
Pelayanan Administrasi ▼

Pelayanan Administrasi → Administrasi Kependudukan

Administrasi Kependudukan

Dibawah ini merupakan administrasi kependudukan yang dapat dilaksanakan di Kecamatan Ngemplak :

Nomor	Jenis Pelayanan	Informasi Tambahan	Standard Operasional Prosedur
1	E-KTP	<ul style="list-style-type: none"> ● Unduh Formulir E-KTP ● Tata Cara Pendaftaran E-KTP 	SOP E-KTP
2	Kartu Keluarga Tanda Tangan Elektronik	<ul style="list-style-type: none"> ● Tentang KK TTE ● *Form Permohonan KK : <ol style="list-style-type: none"> 1. Form KK 2. Form Bio WNI 3. Keterangan Bio WNI 	SOP KK TTE
3	Legalisasi Dokumen Kependudukan	Dokumen kependudukan yang sudah berbarcode tidak perlu lagi dilegalisir	SOP Legalisir
4	Sinkronisasi Data	Apabila data penduduk anda, NIK maupun KK anda tidak bisa diakses oleh pihak lain, seperti BPJS, Bank, BPN, Operator Seluler, maupun instansi lainnya, laporkan melalui layanan online sinkronisasi data ke no. WA Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Sleman di 0895-2695-8833	Update layanan Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Sleman. Selama adaptasi kebiasaan baru (klik untuk memperbesar)
5	Mutasi Penduduk (Pindah Datang)	<ul style="list-style-type: none"> ● Form Pengajuan Pindah Penduduk ● Form Pengajuan Masuk Penduduk 	
6	Akta Kelahiran	Syarat Akta Kelahiran	
7	Akta Kematian	<ul style="list-style-type: none"> ● Syarat Akta Kematian ● Program Lukadesi 	
8	*Kartu Identitas Anak	<ul style="list-style-type: none"> ● Tentang KIA ● Form KIA 	Persyaratan Pengajuan KIA

* Untuk pemohon KK karena penambahan anggota keluarga langsung ke Dinas Dukcapil Sleman untuk proses akta kelahiran, yang terintegrasi dengan pelayanan KK dan KIA

* Pelayanan Permohonan KIA Langsung ke Disdukcapil Sleman Melalui WA

Agenda

Okt 2020 < >

S	M	T	W	T	F	S
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

Nomor	Nama Acara	Lokasi	Waktu
1	Nama Acara 1	Kantor Kecamatan	09.00
2	Nama Acara 2	Gedung Serba Guna	15.00

*Agenda dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan terlebih dahulu
*Agenda yang tersedia masih berupa rancangan program

Berita



Baksos gratis 5 Maret 2020
Hal warga Ngemplak, Pengendalian penduduk dan merancang jumlah anggota keluarga, sudah menjadi kebutuhan setiap warga. Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak...

15 Juni 2020

Lokasi



Kontak Kami

- Instagram
- Email
- Whatsapp

Link Terkait

- Informasi Corona Kab Sleman
- Keterbukaan Informasi Sleman
- Lapor Sleman

Kritik dan Saran

©Kecamatan Ngemplak 2020

Gambar 4.26 Desain halaman pelayanan administrasi sebelum pengujian dan iterasi

Kecamatan Ngemplak

Q Search Beranda Profil Berita Info Publik Pelayanan Administrasi

Pelayanan Administrasi → Administrasi Kependudukan

Administrasi Kependudukan

Dibawah ini merupakan administrasi kependudukan yang dapat dilaksanakan di Kecamatan Ngemplak :

Nomor	Jenis Pelayanan	Informasi Tambahan	Standard Operasional Prosedur
1	E-KTP	<ul style="list-style-type: none"> Unduh Formulir E-KTP Tata Cara Pendaftaran E-KTP 	SOP E-KTP
2	Kartu Keluarga Tanda Tangan Elektronik	<ul style="list-style-type: none"> Tentang KK TTE *Form Permohonan KK: <ol style="list-style-type: none"> Form KK Form Bio WNI Keterangan Bio WNI 	SOP KK TTE
* Untuk pemohon KK karena penambahan anggota keluarga langsung ke Dinas Dukcapil Sleman untuk proses akte kelahiran, yang terintegrasi dengan pelayanan KK dan KIA			
3	Legalisasi Dokumen Kependudukan	Dokumen kependudukan yang sudah berbarcode tidak perlu lagi dilegalisir	SOP Legalisir
4	Sinkronisasi Data	Apabila data penduduk anda, NIK maupun KK anda tidak bisa diakses oleh pihak lain, seperti BPJS, Bank, BPN, Operator Seluler, maupun instansi lainnya, laporkan melalui layanan online sinkronisasi data ke no. WA Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Sleman di 0895-2695-8833	Update layanan Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Sleman. Selama adaptasi kebiasaan baru (klik untuk memperbesar)
5	Mutasi Penduduk (Pindah Datang)	<ul style="list-style-type: none"> Form Pengajuan Pindah Penduduk Form Pengajuan Masuk Penduduk 	
6	Akta Kelahiran	Syarat Akta Kelahiran	
7	Akta Kematian	<ul style="list-style-type: none"> Syarat Akta Kematian Program Lukadesi 	
8	*Kartu Identitas Anak	<ul style="list-style-type: none"> Tentang KIA Form KIA 	Persyaratan Pengajuan KIA
*Pelayanan Permohonan KIA Langsung ke Disdukcapil Sleman Melalui WA			

Agenda

Okt 2020

S	M	T	W	T	F	S
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

Nomor	Nama Acara	Lokasi	Waktu
1	Nama Acara 1	Kantor Kecamatan	09.00
2	Nama Acara 2	Gedung Serba Guna	15.00

*Agenda dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan terlebih dahulu
*Agenda yang tersedia masih berupa rancangan program

Berita

Bakso gratis 5 Maret 2020

Hai warga Ngemplak, Pengendalian penduduk dan merancang jumlah anggota keluarga, sudah menjadi kebutuhan setiap warga. Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak...

19 Juni 2020

Lokasi

Kontak Kami

- Instagram
- Email
- Whatsapp

Link Terkait

- Informasi Corona Kab Sleman
- Keterbukaan Informasi Sleman
- Lapor Sleman

Kritik dan Saran

Nama

Email

Pesan

Kirim

©Kecamatan Ngemplak 2020

Gambar 4.27 Desain halaman administrasi kependudukan setelah pengujian dan iterasi

Langkah terakhir dalam iterasi desain adalah melakukan pengujian kembali untuk memastikan apakah iterasi desain yang dilakukan sudah sesuai tujuan yang dirancang sebelumnya. Pengujian dilakukan menggunakan metode pengujian usability *Cognitive walkthrough*.

Pengujian *Cognitive walkthrough* hasil iterasi desain menggunakan parameter waktu yang digunakan partisipan dalam menyelesaikan *task* dan kesalahan yang dilakukan partisipan menyelesaikan tiap *task*. Partisipan dalam pengujian ini sama seperti pada pengujian

sebelumnya. Disini penulis menjelaskan hasil pengujian saja karena untuk tiap tahap pengujian pada *Cognitive walkthrough* sudah dijelaskan pada sub-bab sebelumnya.

Tabel 4.11 Tabel waktu yang digunakan partisipan dalam menyelesaikan tiap *task* berdasarkan iterasi desain.

Responden	T1	T2	T3	T4	T5	Total	Rata-rata
R1	23	11	20	7	24	85	17
R2	19	9	17	10	20	75	15
R3	20	8	30	12	23	93	19
R4	25	10	21	15	15	86	17
R5	27	10	24	9	28	98	20
Rata-rata	23	10	23	11	22	89	
MIN	19	8	17	7	15	66	13
MAX	27	11	30	15	28	111	22

Melihat dari tabel waktu pengerjaan kedua mengalami peningkatan yang signifikan dimana nilai rata-rata dari tiap *task* menjadi lebih cepat dari rata-rata waktu pengerjaan sebelumnya. Waktu pengerjaan paling cepat dan paling lama dari setiap *task* mengalami penurunan di *task* pertama sebelumnya nilai tercepat 25 detik dan sekarang menjadi 19 detik. Waktu terlama sebelumnya 50 detik dan sekarang menjadi 27 detik. Pada *task* kedua sebelumnya waktu tercepat 30 detik dan waktu terlama 50 detik, setelah melakukan iterasi desain waktu tercepat menjadi 17 detik dan terlama 30 detik. Hal ini membuktikan bahwa iterasi desain berhasil. Pada *task* keempat sebelumnya waktu tercepat 9 detik dan waktu terlama 21 detik, setelah iterasi desain waktu tercepat hanya membutuhkan 7 detik dan waktu terlama 15 detik. Pada *task* kelima waktu tercepat 19 detik dan waktu terlama 32 detik, setelah iterasi desain waktu tercepat 15 detik dan waktu terlama 28 detik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa iterasi desain sangat berhasil.

Tabel 4.12 Tabel Kesalahan yang dilaksanakan oleh responden

Responden	T1	T2	T3	T4	T5	Total
R1	0	0	0	0	0	0
R2	0	0	0	0	0	0
R3	0	0	1	0	0	1
R4	0	0	0	1	0	1
R5	0	0	0	0	0	0
Total	0	0	1	1	0	

Setelah melakukan iterasi desain dari hasil pengujian pertama kembali dilakukan pengujian terhadap iterasi desain yang sudah dilaksanakan dan hasilnya sangat memuaskan karena responden menemukan kesalahan yang sangat sedikit yaitu pada *task* ketiga dan *task* keempat. Pada *task* ketiga dan *task* keempat kesalahan yang dilakukan responden adalah salah dalam memilih menu pada navigasi utama akan tetapi kesalahan secara tidak sengaja atau *Missclick* sehingga tidak perlu melakukan iterasi desain kembali setelah meninjau hasil dari tabel. Hal ini dapat disimpulkan kesalahan yang dilakukan responden hampir berhasil sepenuhnya sehingga tidak perlu melakukan iterasi desain kembali.

4.4 Pengukuran Indikator Keberhasilan Pengabdian Masyarakat

Setelah melalui beberapa tahapan, Tahap terakhir pengabdian masyarakat adalah pengukuran keberhasilan pengabdian masyarakat atau dampak dari solusi perancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak. Tabel 4.13 menjelaskan perbedaan kondisi sebelum dan setelah penerapan solusi.

Tabel 4.13 Indikator keberhasilan pengabdian masyarakat.

No	Sebelum penerapan solusi	Setelah penerapan solusi
1	Desain <i>user interface website</i> Kapanewon Ngemplak sulit dipahami pengguna	Desain <i>user interface website</i> Kapanewon Ngemplak mudah dipahami pengguna
2	Pengguna tidak memperoleh informasi dari <i>website</i> Kapanewon Ngemplak dengan cepat dan tepat	Pengguna memperoleh informasi dari <i>website</i> Kapanewon Ngemplak dengan cepat
3	<i>Website</i> Kapanewon Ngemplak belum dapat memudahkan pengguna dalam penggunaannya	<i>Website</i> Kapanewon Ngemplak mudah digunakan oleh pengguna
4	<i>Website</i> Kapanewon Ngemplak tidak dikelola dengan baik	<i>Website</i> Kapanewon Ngemplak dikelola dengan baik

Indikator keberhasilan diatas dapat dibuktikan berdasarkan pengujian yang telah dilakukan baik pengujian *Cognitive walktrough* dan *Heuristic evaluation*. Melalui hasil dua pengujian tersebut untuk *user interface website* Kapanewon Ngemplak dan rancangan ulang *user interface website*, dapat disimpulkan rancangan ulang *user interface website* dapat dijadikan solusi untuk permasalahan yang terjadi.

Gambar 4.28 Diskusi dengan admin *website* Kapanewon Ngemplak

Setelah mendapatkan hasil akhir pada rancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak, Penulis memberikan pengarahan apa saja yang akan dilakukan dari pihak Kapanewon Ngemplak. Hal ini bertujuan untuk pengelolaan menjadi maksimal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat di Kapanewon Ngemplak melalui perancangan ulang desain *user interface website* sebagai media informasi masyarakat adalah sebagai berikut :

- a. Perancangan ulang *user interface* dapat menyelesaikan permasalahan usability *website* Kapanewon Ngemplak. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian *cognitive walktrough* pada pengguna yang sebelumnya mengalami permasalahan pada *website*.
- b. Rancangan ulang *user interface* sudah sesuai dengan prinsip usability. Hasil *heuristic evaluation* membuktikan hal tersebut, walaupun masih perlu iterasi desain untuk menyempurnakannya.
- c. Solusi dapat diterapkan pada permasalahan yang terjadi. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat perbandingan hasil pengujian *cognitive walktrough* dan *heuristic evaluation* sebelum dan sesudah perancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian masyarakat, terdapat beberapa saran untuk kedepannya, yaitu:

- a. Sebelum melakukan perancangan ulang *user interface website* Kapanewon Ngemplak sebaiknya melakukan edukasi terkait fundamental *user interface* kepada admin *website* agar kedepannya masalah tidak terulang kembali.
- b. Rancangan ulang sebaiknya dapat diterapkan pada *website* Kapanewon ngemplak dan tidak hanya berupa rancangan untuk mengetahui dampak secara menyeluruh kepada masyarakat. Hal ini dapat dijadikan sebagai pelaksanaan pengabdian masyarakat selanjutnya.
- c. Implementasi rancangan ulang seharusnya bisa diterapkan pada masyarakat Kapanewon Ngemplak secara lebih luas, tetapi karena keterbatasan sumber daya masyarakat, waktu, kondisi dan situasi hal ini hanya bisa diimplementasikan ke lima orang sebagai perwakilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hendradewa, A. P. (2017). Perbandingan metode evaluasi. *Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus: Penggunaan Perangkat Smartphone)*, 23(1), 9–18. <http://journal.uui.ac.id/index.php/jurnal-teknoin/article/viewFile/8332/7102>
- Huda, M., Winarno, W. W., & Lutfi, E. T. (2017). Evaluasi User Interface Pada Sistem Informasi Akademik Di Stie Putra Bangsa Menggunakan Metode User Centered Systems Design. *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, 5(2), 42–59. <http://e-journal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/download/77/64>
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jti*, 9(1), 50–57.
- M.Primasti. (2019). UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. *Computers in Human Behavior*, 63(May), 9–57. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.008>
- Nielsen, J. (1994). *Heuristic Evaluation: How-To: Article by Jakob Nielsen*. <https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>
- Nielson, J. (1995). Jakob Nielsen ' s Ten Usability Heuristics. *Nielsen Norman Group*, 1. <https://tfa.stanford.edu/download/TenUsabilityHeuristics.pdf>
- Pratama, F. A., Magdalena, R., & Ratanadewi, S. (2019). *Pengujian Usability Pada Sistem Informasi Inventori dan Pemesanan PT Dirgaraya Harsa. 1*, 45–52.
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54–61. <https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>
- Rakhmadian, M., Hidayatullah, S., Respati, H., & Malang, U. M. (2017). Analisis Kualitas Sistem Dan Kualitas Informasi Terhadap Kepuasan Pemakai Sistem Informasi Akademik Dosen. *Seminar Nasional Sistem Informasi, September*, 665–675.
- Setiawati, A., Rahim, A., & Kisbianty, D. (2018). Pengembangan dan Pengujian Aspek Usability pada Sistem Informasi Perpustakaan (Studi Kasus : STIKOM Dinamika Bangsa Jambi). *Processor*, 13(1).
- Solihin, H. H. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web (Studi Kasus : Smp Plus Babussalam Bandung). *Infotronik : Jurnal Teknologi Informasi Dan Elektronika*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32897/infotronik.2016.1.1.9>

LAMPIRAN









Pertanyaan wawancara untuk identifikasi kebutuhan

1. Dalam hal apa saja teknologi informasi di gunakan di Kapanewon Ngemplak?
2. apa yang sudah dan akan dilakukan oleh pemerintah Kapanewon Ngemplak untuk memaksimalkan penggunaan teknologi informasi?
3. berapa banyak penggunaan teknologi informasi oleh masyarakat?
4. apa kendala teknologi informasi yang terdapat di Kapanewon Ngemplak?
5. Mengapa masih banyak hal yang bisa dilakukan dengan penggunaan teknologi tetapi belum bisa diimplementasikan di Kapanewon Ngemplak?
6. Menurut ibu seefektif apa website yang terdapat di Kapanewon Ngemplak?
7. Mengapa masih terdapat masyarakat yang tidak menggunakan sistem informasi kecamatan?
8. Menurut ibu apakah pembelajaran menggunakan aplikasi sudah tepat ?
9. Kendala apa yang terjadi pada saat pembelajaran daring seperti ini ?

Pertanyaan wawancara identifikasi permasalahan website

1. Apakah anda sudah mengetahui *website* Kapanewon Ngemplak dan sering menggunakannya?
2. **Apa yang biasanya anda lakukan pada *website* Kapanewon Ngemplak**
3. Apakah anda mengalami kesulitan dalam penggunaan *website* Kapanewon Ngemplak?
4. Apakah anda mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara maksimal ketika menggunakan website Kapanewon Ngemplak?
5. Apakah anda merasa mudah dalam mempelajari sistem informasi Kapanewon Ngemplak?
6. Apakah menurut anda informasi yang disajikan sudah cukup lengkap?

