

SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AYO BERAKSI (BELAWAN BERSIH ANTI KORUPSI) DENGAN METODE *DESIGN* *THINKING*



Disusun Oleh:

N a m a : Rizky Achmad Almayda

NIM : 18523094

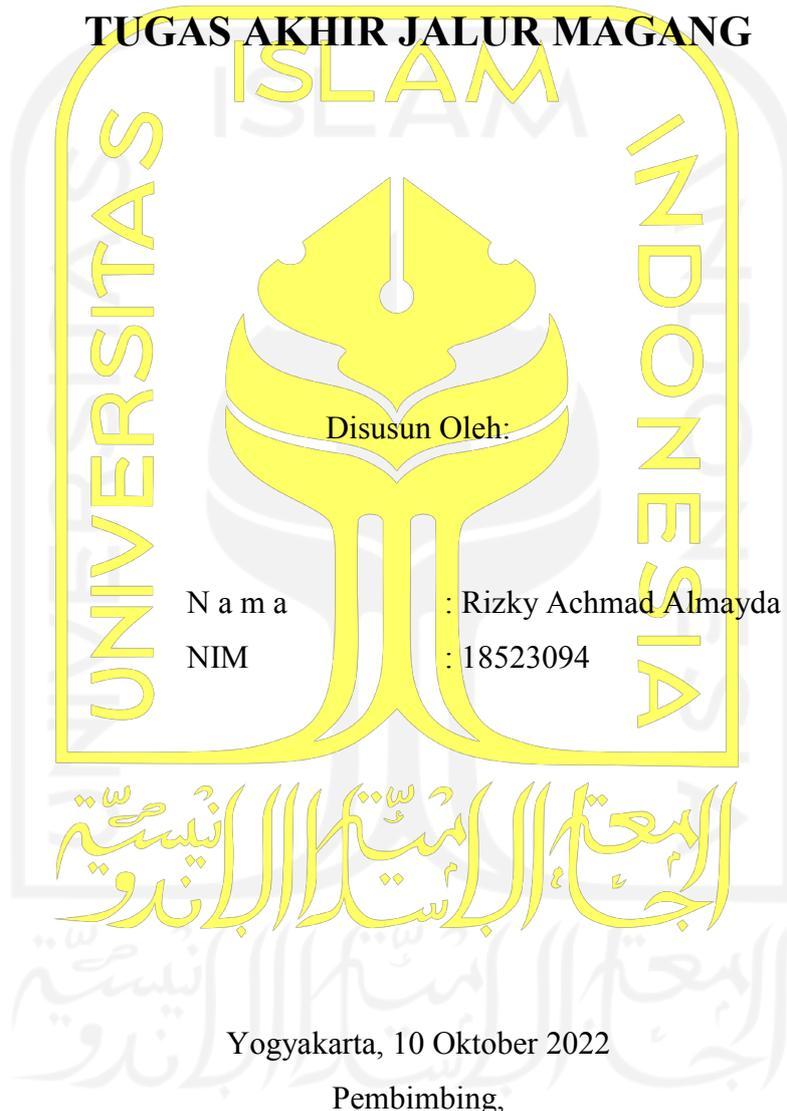
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2022

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AYO BERAKSI (BELAWAN
BERSIH ANTI KORUPSI) DENGAN METODE *DESIGN*
THINKING

TUGAS AKHIR JALUR MAGANG



(Ahmad Luthfi, S.Kom., M.Kom.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AYO BERAKSI (BELAWAN
BERSIH ANTI KORUPSI) DENGAN METODE DESIGN
THINKING**

TUGAS AKHIR JALUR MAGANG

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

Yogyakarta, 31 Oktober 2022

Tim Penguji

Ketua Penguji

Ahmad Luthfi, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1

Affan Mahtarami, S.Kom., M.T.

Anggota 2

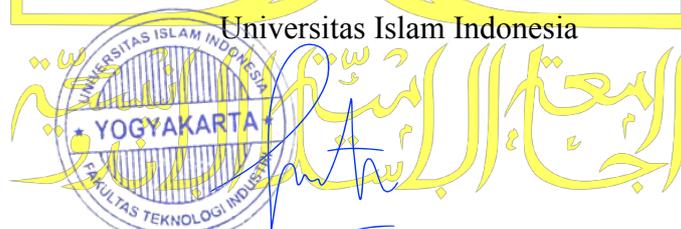
Sheila Nurul Huda, S.Kom., M.Cs

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

iv

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Achmad Almayda
NIM : 18523094

Tugas akhir dengan judul:

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AYO BERAKSI (BELAWAN
BERSIH ANTI KORUPSI) DENGAN METODE DESIGN
THINKING**

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, 10 Oktober 2022



Rizky Achmad Almayda

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh Ahamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT berkat izin, karunia dan inayah-Nya yang telah memberikan kelancaran dan keberkahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir tepat pada waktunya. Semoga ini menjadi langkah awal saya untuk menggapai cita-cita saya dan menjadi orang yang luar biasa dan bermanfaat, Amin.

Karya ini saya persembahkan untuk,

Ayah dan Ibu tersayang,

Terima kasih kepada kedua orang tua saya, Ibu Rina Agustina dan Ayah Ahmad Muslim yang telah memberikan saya segalanya, proses yang telah saya lalui selama ini tidak akan mungkin terjadi tanpa dukungan ayah dan ibu saya. Terima kasih juga telah memberikan saya kesempatan untuk kuliah di UII, semoga ilmu yang saya peroleh bermanfaat dan nilai-nilai UII setelah lulus dapat diimplementasikan dalam kehidupan saya.

Adik dan Pamanku yang luar biasa,

Terima kasih untuk adikku Luna Mutiara yang selalu mengerti keadaanku selama di perkuliahan, terutama saat mengerjakan tugas akhirku, dan juga kepada Paman Jauhari yang selalu memberikan bantuan apapun yang dapat bermanfaat selama saya di Yogyakarta.

Dosen Pembimbing,

Terima kasih juga kepada pembimbing saya, Bapak Ahmad Luthfi S. Kom., M. Kom. yang selalu sabar dan meluangkan waktu untuk membimbing saya melalui proyek terakhir ini.

Dosen Informatika UII,

Terima kasih kepada seluruh dosen Informatika di UII yang telah menyumbangkan ilmu dan pengalamannya, sehingga saya dapat melalui semua tahapan, semester demi semester, dengan lancar. Semoga ilmu yang diberikan oleh Bapak/Ibu Dosen menjadi ilmu yang bermanfaat.

Teman-teman seperjuangan,

Untuk teman-temanku (Arief, Andhika, Abyan, Bayu, Dias, Dinda, Fariz, Firman, Farhan, Haris, Ica, Irfan, Raihan, Yudi, Yunan dan lain-lain) yang aku banggakan, Terima kasih telah menorehkan momen sedih dan bahagia bersama selama empat tahun ini, hingga sampai akhir silaturahmi akan terus kita jaga, dan berharap kita bisa menggapai cita-cita yang diimpikan. Tak lupa saya ucapkan terima kasih kepada teman-teman Informatika Angkatan 2018 atau biasa dikenal dengan INSIGHT, yang telah memberikan banyak pengalaman dan mengajarkan saya solidaritas. Akhir kata dari saya, *Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

HALAMAN MOTO

حَسَنٌ فَإِذَا الَّذِي بَيْنَكَ وَبَيْنَهُ عَدَاوَةٌ كَأَنَّهُ وَلِيٌّ ۖ وَلَا تَسْتَوِي الْحَسَنَةُ وَلَا السَّيِّئَةُ ۚ ادْفَعْ بِالَّتِي هِيَ إِحْسَانٌ
حَمِيمٌ

“Dan tidaklah sama kebaikan dengan kejahatan. Tolaklah (kejahatan itu) dengan cara yang lebih baik, sehingga orang yang ada rasa permusuhan antara kamu dan dia akan seperti teman yang

setia

QS. Fussilat : 33

“Jadikan setiap orang sebagai murid dan jadikan semua tempat sebagai sekolah.”

Ki Hajar Dewantara

“Janganlah berhenti belajar karena hidup tidak akan pernah berhenti menghajar.”

Rizky Achmad Almayda

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah penulis panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan taufik serta hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AYO BERAKSI (BELAWAN BERSIH ANTI KORUPSI) DENGAN METODE DESIGN THINKING. Laporan ini dibuat syarat untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada jalur magang Informatika Universitas Islam Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan, namun penulis berharap isi yang dituangkan dapat memberikan manfaat dan ilmu pengetahuan bagi pembacanya. Dalam penyusunan laporan ini, tentunya mendapatkan dukungan dari berbagai pihak diantaranya sebagai berikut :

1. Kedua orang tua penulis dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa selama kegiatan magang berlangsung
2. Bapak Prof., Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Prof., Hari Purnomo, Dr., Ir., M.T., IPU, selaku Dekan Fakultas Industri.
4. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Ketua Jurusan Informatika.
5. Bapak Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D, selaku Ketua Program Studi Informatika.
6. Ibu Dr. Sri Kusumadewi, S.Si., M.T., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
7. Bapak Dr. Ahmad Luthfi, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir.
8. Bapak Dhiman Insan, Supervisor Geek Garden selaku pembimbing lapangan yang telah menerima, membimbing serta memberikan arahan kepada penulis.
9. Teman-teman yang menjalani magang di Geek Garden.

Akhir kata dari penulis, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 Oktober 2022



Rizky Achmad Almayda



SARI

Seiring dengan perkembangan zaman, pemanfaatan teknologi sangat diperlukan untuk menunjang berbagai aktivitas manusia. Seperti halnya aplikasi Ayo BerAksi yang hadir ditujukan kepada Balai Besar Karantina Pertanian Belawan (BBKP-Belawan) yang membantu meningkatkan proses pelaporan dan penanganan kasus tindak pidana korupsi. Ayo BerAksi sendiri tercipta digunakan sebagai pengganti proses bisnis konvensional sebelumnya yang telah ada, dengan begitu masyarakat tidak perlu kesusahan untuk dapat melaporkan kasus tindak pidana korupsi kapanpun dan dimanapun.

Aplikasi Ayo BerAksi merupakan aplikasi berbasis *mobile*. Pengembangan Ayo BerAksi menggunakan metode *design thinking*. Proses pelaksanaan magang dalam merancang *UI/UX* menggunakan pendekatan *design thinking* yang memiliki beberapa tahapan diantaranya *emphasize, define, ideate, prototype, dan testing*. Pemilihan metode *design thinking* ini karena rangkaian proses pengerjaan diawali dengan pendekatan langsung kepada pengguna. Hal ini sangat sesuai dengan fungsi utama *design thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna.

Dalam mengimplementasikan *user experience* pada *user interface* menggunakan metode *design thinking*. Terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu pendefinisian, inisialisasi, perancangan, pelaksanaan, pengujian, pemantauan dan pengendalian, serta penutupan proyek. Dilaksanakannya proyek ini dengan harapan membuahakan produk yang memiliki *user interface* dan *user experience* yang baik. Hasil dari implementasi *design thinking* pada proyek ini berhasil membuat produk berupa *prototype* aplikasi Ayo Beraksi. Hasil pengujian secara keseluruhan, menunjukkan bahwa sebagian besar petunjuk pada aplikasi dapat dengan mudah dipahami oleh responden. *User interface* yang disediakan sudah sesuai dan tidak mengganggu alur kerja responden.

Kata kunci: *User Interface, User Experience, Design Thinking, Ayo BerAksi*

GLOSARIUM

<i>Mentor</i>	Seseorang yang bertindak sebagai pembimbing
<i>Brainstorming</i>	Suatu metode yang berguna untuk membedah segala masalah dan memunculkan beberapa ide baru secara cepat dengan jumlah yang banyak
<i>Wireframe</i>	Sebuah kerangka desain awal dari antarmuka aplikasi
<i>Platform</i>	Suatu wadah yang berfungsi menjalankan perangkat lunak



DAFTAR ISI

LAMAN 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.....	ix
GLOSARIUM	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Magang.....	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II DASAR TEORI.....	5
2.1 <i>User Interface</i>	5
2.2 <i>User Experience</i>	5
2.3 Figma	5
2.4 <i>Design Thinking</i>	5
2.4.1 Emphatize.....	7
2.4.2 Define	7
2.4.3 Ideate	8
2.4.4 Prototype	10
2.4.5 Test.....	12
2.5 Tinjauan Pustaka	12
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	14
3.1 Manajemen Proyek	14
3.2 Inisialisasi Proyek	14

3.3	Pendefinisian Proyek.....	14
3.4	Perencanaan Proyek.....	15
3.5	Pelaksanaan Proyek.....	16
3.5.1	Emphatize.....	16
3.5.2	Define.....	17
3.5.3	Ideate.....	19
3.5.4	Prototype.....	26
3.5.5	Testing.....	46
3.6	Pemantauan dan Pengendalian Proyek.....	53
3.7	Penutupan Proyek.....	54
BAB IV REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG.....		55
4.1	Relevansi Akademik.....	55
4.2	Manfaat Magang.....	55
4.3	Hambatan dan Tantangan Selama Magang.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		57
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....		59
LAMPIRAN.....		61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>How Might We</i>	18
Tabel 3.2 Tugas dan Skenario	48
Tabel 3.3 Indikator <i>Usability Testing</i>	49
Tabel 3.4 Hasil Pengujian <i>Completion Rate</i>	50
Tabel 3.5 Kalkulasi Nilai Rata-Rata <i>Completion Rate</i>	51
Tabel 3.6 Hasil Pengujian <i>Duration Used</i>	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Design Thinking</i>	6
Gambar 2.2 Contoh <i>User Persona</i>	8
Gambar 2.3 Contoh User Flow	9
Gambar 2.4 Contoh Moodboard	10
Gambar 2.5 Contoh <i>Wireframe Low Fidelity</i>	11
Gambar 2.6 Contoh <i>Wireframe High Fidelity</i>	12
Gambar 3.1 <i>Impact Effort</i>	20
Gambar 3.2 <i>User Persona</i>	18
Gambar 3.3 <i>Brainstorming</i>	20
Gambar 3.4 <i>Sitemap</i>	21
Gambar 3.5 <i>User flow Login dan Register</i>	22
Gambar 3.6 <i>User flow</i> Melaporkan Penyipuan	22
Gambar 3.7 <i>User flow</i> Melaporkan Gratifikasi	23
Gambar 3.8 <i>User flow</i> Melaporkan Pengaduan	23
Gambar 3.9 <i>User flow</i> Memberikan Umpan Balik	23
Gambar 3.10 <i>User flow</i> Melihat FAQ	24
Gambar 3.11 <i>User flow</i> Melihat Status Laporan	24
Gambar 3.12 <i>User flow</i> Pencarian Laporan	24
Gambar 3.13 <i>User flow</i> Melihat Notifikasi	24
Gambar 3.14 <i>User flow</i> Mengganti Profil	25
Gambar 3.15 <i>Moodboard</i>	25
Gambar 3.16 <i>Wireframe Low Fidelity Onboard</i>	26
Gambar 3.17 <i>Wireframe Low Fidelity Login</i>	27
Gambar 3.18 <i>Wireframe Low Fidelity Register</i>	27
Gambar 3.19 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Masuk sebagai Tamu	28
Gambar 3.20 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Halaman Utama	29
Gambar 3.21 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Laporan Penyipuan	30
Gambar 3.22 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Laporan Pengaduan	30
Gambar 3.23 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Laporan Gratifikasi	31
Gambar 3.24 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Umpan Balik	31
Gambar 3.25 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Bantuan	32
Gambar 3.26 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Pencarian	32

Gambar 3.27 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Notifikasi	33
Gambar 3.28 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Profil	34
Gambar 3.29 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Onboard	35
Gambar 3.30 <i>Wireframe High Fidelity</i> Login	35
Gambar 3.31 <i>Wireframe High Fidelity</i> Register	36
Gambar 3.32 <i>Wireframe High Fidelity</i> Masuk sebagai Tamu	37
Gambar 3.33 <i>Wireframe High Fidelity</i> Halaman Utama	38
Gambar 3.34 <i>Wireframe High Fidelity</i> Laporan Penyusunan	39
Gambar 3.35 <i>Wireframe High Fidelity</i> Laporan Gratifikasi	40
Gambar 3.36 <i>Wireframe High Fidelity</i> Laporan Pengaduan	41
Gambar 3.37 <i>Wireframe High Fidelity</i> Umpan balik	42
Gambar 3.38 <i>Wireframe High Fidelity</i> Bantuan	42
Gambar 3.39 <i>Wireframe High Fidelity</i> Pencarian	43
Gambar 3.40 <i>Wireframe High Fidelity</i> Notifikasi	44
Gambar 3.41 <i>Wireframe High Fidelity</i> Profil	46



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Korupsi adalah hal yang dianggap lumrah saat ini di Negara Indonesia. Menurut laporan bertajuk 'Global Corruption Barometer-Asia', Negara Indonesia menduduki peringkat ketiga sebagai negara paling korup di Asia. Upaya pemberantasan korupsi di Indonesia telah dilakukan dengan berbagai cara, namun hingga saat ini, korupsi masih terjadi dengan cara yang berbeda dan dilakukan oleh berbagai lembaga. Ada beberapa bahaya korupsi: masyarakat dan individu, generasi muda, politik, perekonomian dan birokrasi nasional. Dalam Undang-Undang No. 31 Tahun 1999 korupsi diklasifikasikan ke dalam: merugikan keuangan negara, suap-menyuap, penggelapan dalam jabatan, pemerasan, perbuatan curang, benturan dalam pengandaan, gratifikasi. Hal itu perlu dilakukan sehubungan dengan pemberantasan korupsi. Penegakan terpadu, kerjasama internasional dan regulasi yang harmonis.

Seiring dengan perkembangan zaman, jumlah pengguna internet di Indonesia semakin bertambah tiap tahunnya.. Menurut data yang diambil dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet pada tahun 2019 sebanyak 171,1 juta jiwa, sedangkan di kuartal II tahun 2020 mengalami kenaikan sekitar 8,9 persen atau sekitar 25,5 juta pengguna menjadi 196,7 juta pengguna. Hal inilah yang memicu berbagai instansi untuk beradaptasi menggunakan teknologi masa kini. Perkembangan teknologi dimanfaatkan untuk menunjang berbagai pekerjaan agar dapat mudah diselesaikan dengan menghemat sejumlah waktu yang ada, serta membantu memecahkan masalah.

Geek Garden hadir untuk tujuan memajukan industri IT nasional yang dapat bersaing secara global, dengan cara memberikan pelayanan yang cepat dan tepat bagi klien di era kekinian. Geek Garden juga memiliki visi untuk memperbanyak varian solusi pelayanan dengan begitu jika klien menemui kendala di tengah proses pengembangan maka perusahaan akan memberikan alternatif solusi lain, dan juga berkomitmen penuh untuk memberi edukasi tentang keutamaan menggunakan produk dan jasa karya anak bangsa agar dapat dikenal oleh khalayak ramai.

Salah satu produk yang dikembangkan Geek Garden dengan kerjasama *client* BBKP-Belawan menghasilkan aplikasi bernama Ayo Beraksi yang merupakan aplikasi berbasis *mobile*. Aplikasi ini hadir dengan tujuan untuk mendigitalisasi dan memudahkan proses pelaporan, serta penanganan terkait kasus penyuaipan, pengaduan, dan gratifikasi. Agar perancangan suatu aplikasi

dapat berjalan lancar, maka perlu untuk memperhatikan aspek pengalaman pengguna (*user experience*) dengan pendekatan *Design Thinking*.

Metode *Design Thinking*, menurut William Visser (2006) dalam (Oxman, 2017) telah mendefinisikan *Design Thinking* sebagai suatu proses strategi kreatif yang digunakan oleh desainer dalam proses mendesain. Sebelumnya, definisi *Design Thinking* dikemukakan sebagai suatu “proses eksplorasi dan strategi mendesain” dalam berbagai wilayah desain, dan sudah diakui sebagai cabang keilmuan desain baru (Dorst, 2015). Dalam penelitian ini, menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah cara kolaboratif untuk mengumpulkan ide-ide dari berbagai disiplin ilmu untuk menghasilkan solusi. *Design thinking* tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dialami, tetapi juga berfokus pada pengalaman pengguna. *Design Thinking* digunakan untuk mencari solusi yang sangat efisien dan efektif untuk membongkar suatu masalah yang kompleks.

Pada laporan ini mencakup rangkuman kegiatan selama magang yang dilaksanakan di Geek Garden Software House. Selama proses magang berlangsung penulis mendapatkan beberapa proyek yang diberikan langsung oleh *project manager*, salah satunya ialah pembuatan desain UI/UX *mobile app* Ayo BerAksi. Dalam proyek tersebut memiliki tim yang terdiri dari 8 orang, adapun tim tersebut dibagi menjadi beberapa role yaitu *ui/ux designer*, *frontend developer*, *backend developer*, *quality assurance*.

1.2 Ruang Lingkup Magang

Kegiatan magang di Geek Garden berlangsung selama 6 bulan dari bulan September hingga bulan Maret, penulis ditempatkan diposisi *UI/UX Designer*. Selama menjalani proses magang sebagai *UI/UX Designer*, penulis mendapatkan beberapa proyek yang diantaranya yaitu :

a. Perancangan UI/UX Digital Order

Proyek pertama kali yang diberikan kepada penulis adalah Digital Order yang membantu proses pemesanan makanan dan minuman pada restoran dengan melakukan scan barcode yang tertera di masing-masing meja. Pembayaran juga dapat dilakukan melalui smartphone dengan berbagai metode pembayaran yang disediakan.

b. Perancangan UI/UX PDIP Dashboard

Proyek selanjutnya yaitu terlibat dalam proyek PDIP berbasis website yang digunakan oleh admin untuk mengelola data yang berisi biografi para kader, memasukkan tugas-tugas yang dikerjakan oleh kader, menambahkan agenda pada partai, dan lain-lain

c. Perancangan UI/UX Ayo BerAksi

Proyek yang terakhir yaitu mengerjakan aplikasi Ayo BerAksi (Belawan Bersih Anti Korupsi) merupakan aplikasi berbasis mobile yang berfungsi untuk mempermudah proses pelaporan serta penanganan pada kasus penyuapan, gratifikasi, dan pengaduan yang terjadi di lingkungan BBKP Belawan. Aplikasi ini juga ditujukan bagi para pegawai BBKP Belawan untuk dapat melaporkan gratifikasinya.

1.3 Tujuan

Tujuan dari laporan ini adalah untuk mengimplementasikan *user experience* pada *user interface* aplikasi seluler menggunakan metode *design thinking* berdasarkan *emphatize* kebutuhan pengguna yang didapatkan dari *user persona* agar menghasilkan aplikasi yang dapat digunakan secara efisien dan efektif oleh pengguna.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari perancangan aplikasi Ayo BerAksi dengan metode *design thinking* adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat bagi pegawai belawan
 - Mempermudah dalam mengelola laporan suap dan gratifikasi
 - Pekerjaan menjadi lebih efisien dan efektif
- b. Manfaat bagi masyarakat
 - Mempermudah akses masyarakat
 - Memudahkan masyarakat dalam melaporkan suap dan gratifikasi
 - Dapat melihat sejauh mana proses laporan secara *real time*
- c. Manfaat bagi peneliti
 - Dapat memahami prosedur dan alur dalam melaporkan suap dan gratifikasi
 - Dapat memahami bagaimana cara implementasi *user experience* pada perancangan *user interface*

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulis dirancang untuk memberikan rangkaian penjelasan tentang laporan akhir yang disusun. Sistematika Penulisannya sebagai berikut :

- a. BAB I: Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, ruang lingkup pekerjaan, manfaat, dan sistematika penulisan laporan.

b. BAB II: Kajian Pustaka

Bab ini berisi dasar teori dan ringkasan hasil analisis penulis dari penelitian terdahulu yang berhubungan dengan laporan ini.

c. BAB III: Pelaksanaan Magang

Bab ini berisi tahapan pelaksanaan magang Penulis meliputi, Aktivitas Magang, Manajemen Proyek, Inisialisasi Proyek, Pendefinisian Proyek, Perencanaan Proyek, dan Pelaksanaan Proyek.

d. BAB IV: Refleksi Pelaksanaan Magang

Bab ini berisi segala hal yang telah diraih selama menjalani pelaksanaan magang di GeekGarden. Hal yang didapat berupa Aplikasi Ayo BerAksi, Teknik Implementasi, dan Manfaat Magang.

e. BAB V: Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh hasil penelitian yang dikerjakan dengan pendekatan *design thinking* dan saran untuk penelitian, pemegang berikutnya, perusahaan magang, dan kampus.

BAB II

DASAR TEORI

2.1 User Interface

User Interface (UI) adalah suatu interaksi yang dilakukan oleh pengguna dan sistem. Tampilan *User Interface* (UI) dirancang dengan memperhatikan beberapa elemen, mulai dari *layout, color, icon, typography, button*, dan hal lainnya untuk di kombinasikan agar terlihat selaras.

User Interface (UI) berperan selaku penghubung untuk memudahkan pengguna dalam memakai produk, system ataupun layanan. Apabila hal tersebut tercipta dengan baik, kebutuhan dan tujuan pengguna dalam menggunakan produk dapat terpenuhi. *User Interface* yang baik adalah mempunyai konsisten, sederhana, memperhatikan pengguna produk, dan tata letak atau *layout* (Alexandra, 2019).

2.2 User Experience

User Experience (UX) adalah bagaimana reaksi seseorang terhadap pemakaian sesuatu produk, sistem ataupun layanan. Sederhananya, *User Experience* (UX) adalah semua aspek tentang bagaimana orang menggunakan produk interaktif bagaimana rasanya di tangan mereka (Alben, 1996). Karena *User Experience* (UX) berhubungan dengan pengguna, maka *User Experience* (UX) dapat dinilai bagus dilihat dari cara pemakaiannya yang tidak menyulitkan pengguna untuk mencapai tujuan mereka.

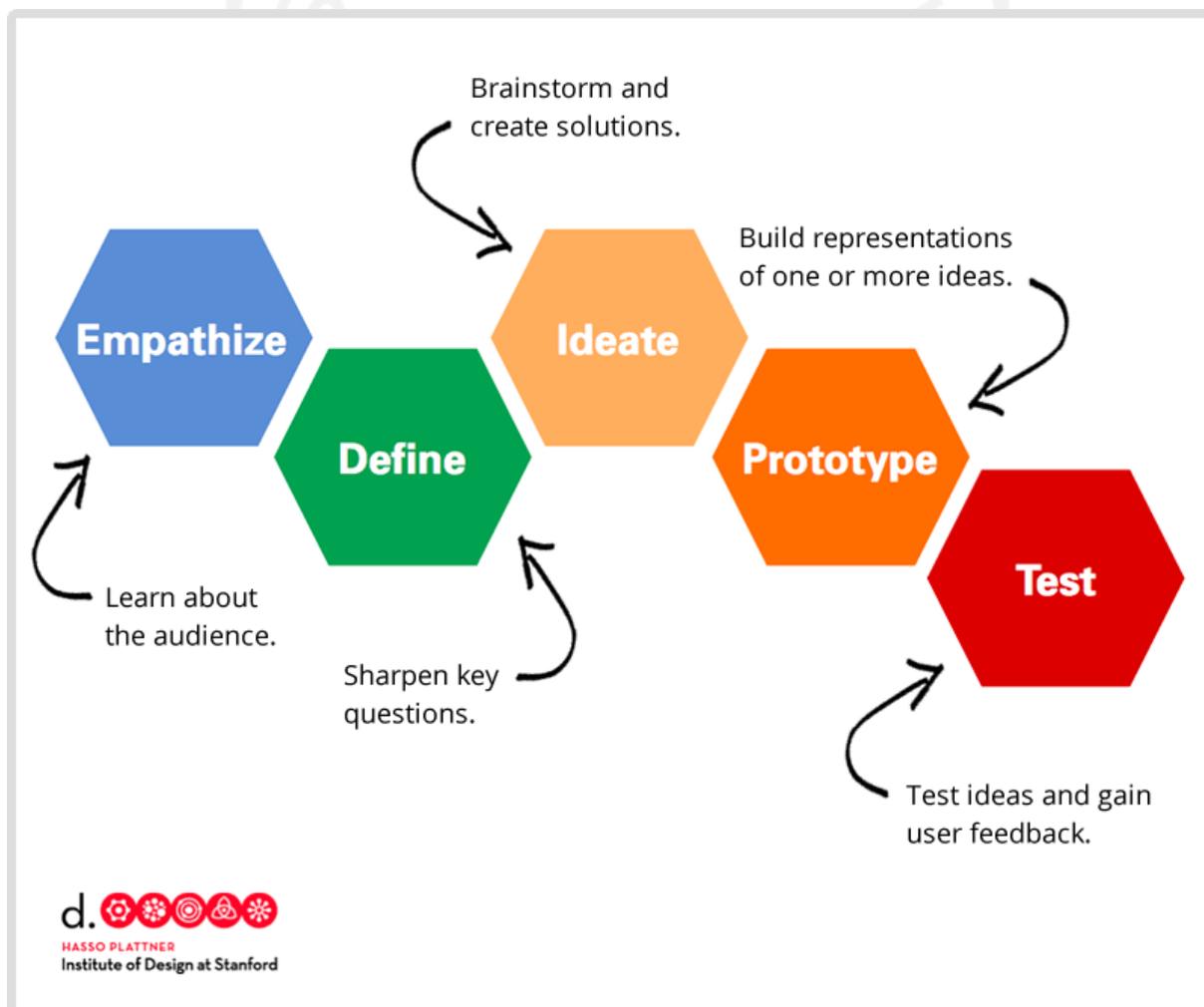
2.3 Figma

Figma merupakan salah satu *tools* yang wajib digunakan bagi para desainer untuk berkolaborasi dan membuat desain bersama-sama. Figma memberi semua alat yang dibutuhkan untuk fase desain proyek, termasuk alat gambar vektor yang mampu membuat ilustrasi sepenuhnya, serta kemampuan prototyping (Bracey, 2018)

2.4 Design Thinking

Dalam perancangan *UI/UX Design Thinking* merupakan salah satu pendekatan yang dipakai untuk memecahkan suatu masalah yang berfokus pada manusia sebagai pengguna. Menurut (Kelley & Brown, 2018) *design thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang,

kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis. William Visser (2006) dalam (Oxman, 2017) telah mendefinisikan *design thinking* sebagai suatu proses strategi kreatif yang digunakan oleh desainer dalam proses mendesain. *Design thinking* sangat bermanfaat dalam menangani persoalan yang kompleks dengan memperhatikan kebutuhan persona yang terlibat dalam penciptaan sebuah produk. *Design thinking* digunakan dalam penelitian ini diusulkan oleh Hasso Plattner dari Institute of Design Stanford. Ada lima tahapan yang terbagi dalam proses *design thinking* yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Testing* (Plattner, 2010). Proses-proses dalam *Design Thinking* dijelaskan pada Gambar 2.1 *Design Thinking* diantaranya sebagai berikut :



Gambar 2.1 *Design Thinking*

Sumber: Institute Design at Stanford

2.4.1 Emphasize

Emphasize merupakan tahapan yang berfokus pada penggunanya yang akan menggunakan aplikasi. Proses yang dilakukan sebagai langkah awal untuk pembuatan sebuah aplikasi adalah mengetahui hal-hal yang dibutuhkan oleh penggunanya

2.4.2 Define

Tahapan selanjutnya yaitu *Define* Langkah selanjutnya pada metode *Design Thinking* yaitu dilakukannya proses pengumpulan data yang didapat pada tahap *emphasize*. Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan yang harus diselesaikan.

a. HMW (*How Might We*)

Pada tahap ini, pengelolaan data yang diperoleh dari hasil wawancara (*emphasize*) memanfaatkan bantuan HMW (*How Might We*) sebagai penentu permasalahan yang akan diangkat. Pembuatan HMW dilakukan dengan cara mengubah masalah menjadi pertanyaan. Dengan mengubah masalah menjadi pertanyaan, dapat mengubah mindset bahwa masalah itu pasti dapat di selesaikan. Pertanyaan HMW biasanya diawali dengan kesadaran (wawasan) bahwa ada *glitch*/hambatan yang membuat pengalaman kurang optimal, dan upaya untuk mengatasinya (Vriske, 2022)

b. *Impact Effort*

Ada beberapa cara untuk membuat pernyataan di HMW. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan *impact effort* matrix untuk mengidentifikasi masalah dalam proses HMW. *Impact effort* dimanfaatkan untuk mengkalkulasi permasalahan yang mempunyai *impact* paling besar bagi *user* dan *effort* yang memungkinkan untuk dikerjakan (Ayugi, 2020). Setelah pengerjaan *impact effort* matrix, hal yang dilakukan selanjutnya adalah pembuatan *user persona*.

c. *User Persona*

Persona berisi informasi tentang pengguna yang disurvei dan ringkasan survei yang dilakukan sebelumnya. Temuan yang didefinisikan sebagai masalah dirangkum dalam persona yang berisi informasi. (Maricar et al., 2022)



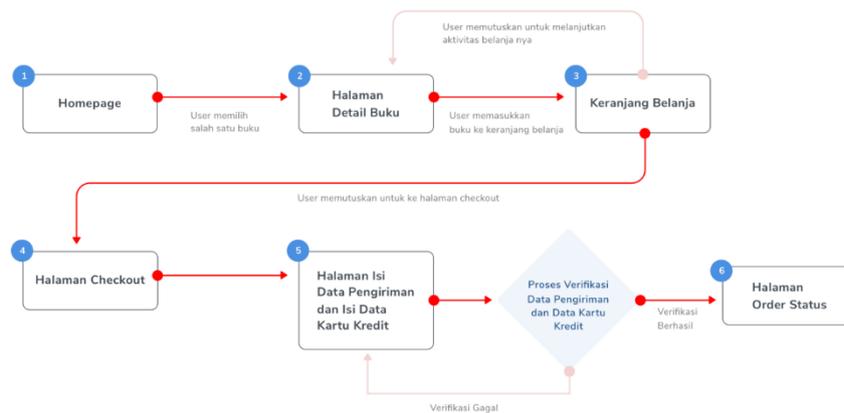
Gambar 2.2 Contoh *User Persona*

2.4.3 Ideate

Tahapan ini adalah proses yang berfokus pada pembuatan ide yang bertujuan untuk menciptakan solusi dari permasalahan yang didapatkan pada tahap *Empathize* dan *Define*. Teknik seperti *brainstorming* dan *user flow* akan berguna untuk membantu menuangkan ide-ide secara detail.

a. *User Flow*

User flow merupakan urutan langkah yang dilaksanakan pengguna untuk menyelesaikan suatu tugas saat menggunakan produk. Didalam *user flow* yang dibentuk dengan baik, maka pengguna akan mudah memahami dan memakai produk tersebut. Produk akan bekerja lebih mudah, apabila dalam menyediakan *user flow* bertambah baik dari awal sampai akhir pada proses tertentu, sehingga besar kemungkinan untuk memberikan UX yang hebat. (Sutanto, 2018)



Gambar 2.3 Contoh User Flow

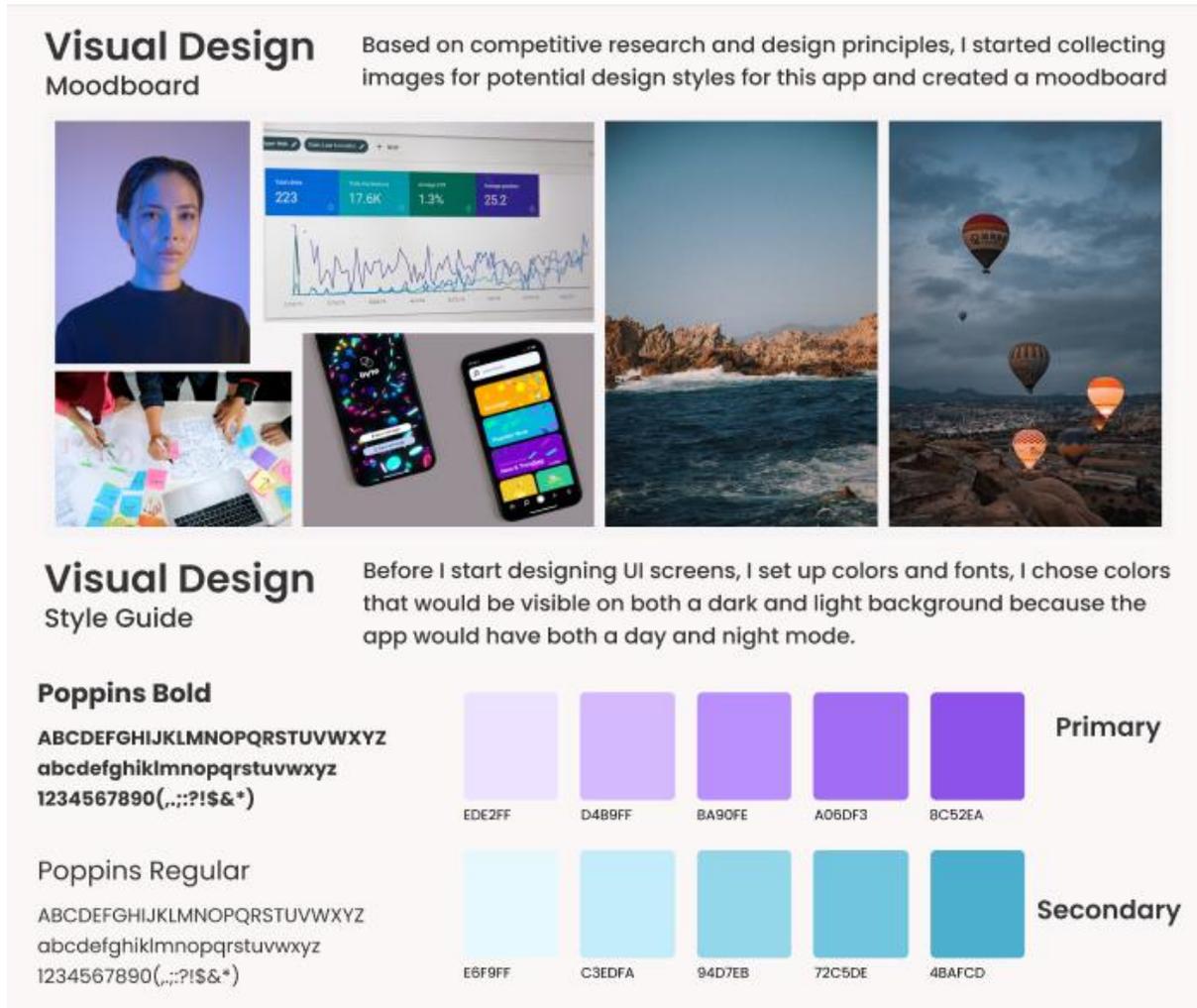
Sumber : Dwinawan (2018)

b. Sitemap

Sitemap adalah sebuah daftar dari semua halaman pada aplikasi/website yang memuat berbagai informasi. *Sitemap* memfasilitasi navigasi bagi pengguna aplikasi/situs web dengan menampilkan semua konten pada satu halaman, untuk memudahkan pengguna dalam menemukan konten yang dicari pada aplikasi/situs web. (Exabytes, 2021). *Sitemap* bekerja mirip dengan daftar buku yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menemukan informasi dalam aplikasi/situs web tanpa menavigasi melalui beberapa halaman.

c. Mood Board

Mood board adalah kumpulan atau komposisi gambar, grafik, dan objek lain, biasanya dibuat untuk tujuan desain atau presentasi kepada klien atau orang lain. Pada dasarnya *mood board* sangat penting bagi para desainer, karena itu membantu mengetahui cara membuat tema untuk proyek desain. Singkatnya, *mood board* berfungsi sebagai panduan bagi para desainer saat mereka mengembangkan proyek bisnis mereka (Maulana, 2021). Pembuatan *mood board* dapat dilakukan dengan hanya bermodalkan papan sebagai alas dan media digital. *Mood board* dapat tercipta dari pengumpulan visual dengan menyesuaikan tema yang diambil pada produk tersebut. Menurut *Smart Bug Media* melaporkan bahwa ada beberapa contoh yang dapat ditambahkan ke *mood board* yaitu gambar, font, warna, grafik, dan pola. *Mood board* pada umumnya berkarakter kasual, sehingga desainer bebas menentukan tampilannya. (Maulana, 2021).



Gambar 2.4 Contoh Moodboard

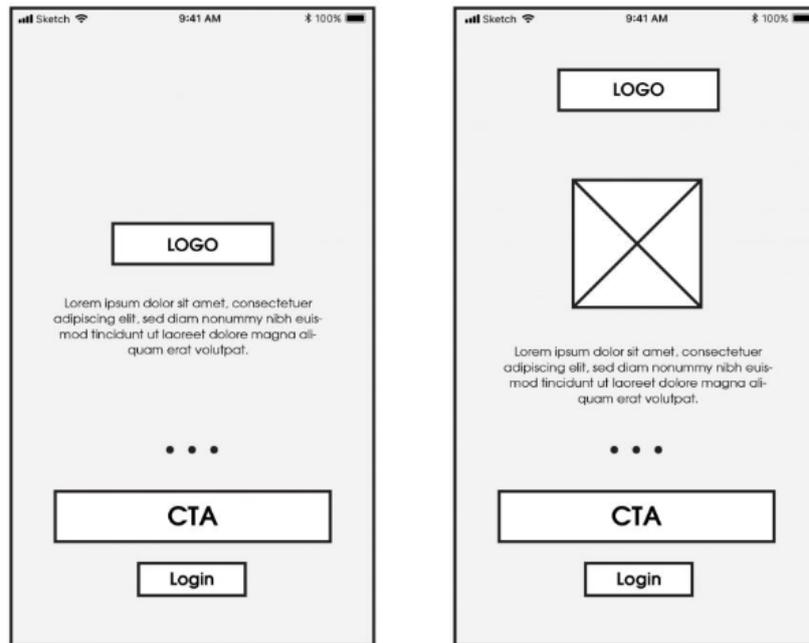
Sumber : Dokumen Pribadi

2.4.4 Prototype

Prototype adalah sebuah purwarupa yang dihasilkan dalam *Design Thinking* untuk mengetahui bagaimana cara penggunaanya dapat berinteraksi. Figma merupakan *tools* yang membantu dalam tahap *prototype*, dimana *tools* tersebut dapat dijadikan sebuah wadah untuk mendesain dan membuat *prototype* berbasis *cloud* pada sebuah proyek digital.

a. *Wireframe Low Fidelity*

Wireframe low fidelity merupakan desain kasar yang dibuat tanpa memperhatikan ukuran dan akurasi piksel (Rahmalia, 2017). *Low fidelity* dibuat dengan tujuan untuk menentukan tata letak, maka dari itu biasanya dibuat ketika sebuah ide pertama kali disusun.

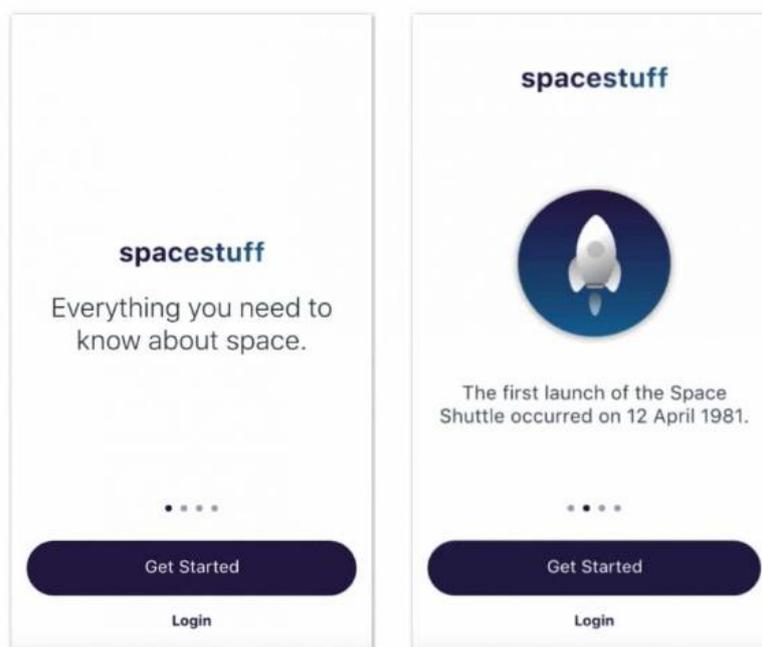


Gambar 2.5 Contoh *Wireframe Low Fidelity*

Sumber : (Lazarova, n.d.)

b. *Wireframe High Fidelity*

Wireframe high fidelity merupakan desain final yang sudah dilengkapi dengan warna, ukuran, jarak dan bentuk elemen dengan tingkat presisi yang detail. *Wireframe high fidelity* biasanya dibuat ketika konsep telah sepenuhnya matang dan lanjut menangani bagian yang lebih kompleks seperti sistem menu dan peta interaktif. (Rahmalia, 2017).



Gambar 2.6 Contoh *Wireframe High Fidelity*

Sumber : (Lazarova, n.d.)

2.4.5 Test

Untuk tahapan terakhir dalam *Design Thinking* adalah *test*. Dalam tahapan ini adalah pengujian dalam konteks nyata oleh penggunaannya dengan menggunakan *prototype*. Tujuan dari tahapan ini untuk mengetahui hasil pengalaman pengguna dan meminta *feedback* atas penilaian dari suatu produk atau aplikasi yang diimplementasikan. Tahap *test* yang digunakan dalam *design thinking* adalah *usability testing*.

a. *Usability Testing*

Usability testing merupakan suatu kegiatan dalam proses perancangan suatu aplikasi dengan mengujinya menggunakan *prototype* yang telah dirancang. Proses ini dilaksanakan agar mengetahui apakah *user* dapat menjalankan produk dengan mudah, tahapan ini harus dilalui agar *user experience* terlihat menggembirakan (Aliya, 2022).

2.5 Tinjauan Pustaka

Pembahasan yang ada pada tinjauan pustaka adalah membandingkan setiap aspek metode *design thinking* antara pengembangan proyek Ayo BerAksi dengan penelitian yang serupa dapat dilihat pada Tabel 1. Penelitian serupa yang telah dilakukan dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan proyek Ayo BerAksi.

Tabel 1 Perbandingan setiap tahapan metode *design thinking*

<i>Design Thinking</i>	Implementasi <i>User Experience</i> pada Perancangan <i>User Interface</i> Aplikasi <i>Mobile E-Learning</i> dengan Pendekatan <i>Design Thinking</i>	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> pada Model Perancangan <i>UI/UX</i> Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer	Implementasi <i>Design Thinking</i> untuk <i>User Experience</i> Pada Penggunaan Aplikasi Digital	Perancangan <i>UI/UX</i> Aplikasi Ayo BerAksi (Belawan Bersih Anti Korupsi) dengan Metode <i>Design Thinking</i>
<i>Emphasize</i>	Melakukan riset dengan wawancara	Melakukan riset dengan wawancara disertai observasi	Melakukan riset dengan wawancara disertai observasi	Melakukan Riset dengan wawancara
<i>Define</i>	- Pernah menggunakan aplikasi <i>e-learning</i> berbasis <i>course</i>	- Target pengguna berusia antara 19-34 tahun	Menentukan permasalahan yang dialami <i>user</i> dengan <i>how might we</i>	- Pria dan wanita berusia 17 – 40 tahun - Pengguna <i>smartphone</i>

	<ul style="list-style-type: none"> - Tertarik dengan perkembangan teknologi informasi - Rentan usia 17 – 40 tahun 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan sosial media - Bersumber dari kaum urban 		<ul style="list-style-type: none"> - Tertarik dengan perkembangan teknologi informasi (IT)
<i>Ideate</i>	Membuat solusi melalui beberapa tahap yaitu <i>brainstorming</i> , <i>sitemap</i> , dan <i>user flow</i>	Terdapat empat tahapan dalam menggunakan model kait <ul style="list-style-type: none"> - <i>Triggers</i> - <i>Actions</i> - <i>Rewards</i> - <i>Investment</i> 	Menciptakan sebuah solusi berdasarkan hasil riset yang diambil dari tahap sebelumnya	Melakukan <i>brainstorming</i> , <i>sitemap</i> , dan <i>user flow</i>
<i>Prototype</i>	Aplikasi <i>mobile</i>	Aplikasi <i>mobile</i>	Tidak ada rancangan desain aplikasi yang dipaparkan	Aplikasi <i>mobile</i>
<i>Testing</i>	Pengujian dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi <i>Maze Design</i>	Pengujian dilakukan dengan <i>digital prototyping</i> disertai kuesioner	Pengujian dilakukan dengan menggunakan <i>single ease questions (SEQ)</i>	Pengujian dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi <i>Maze Design</i>

Dari tiga penelitian serupa terdapat persamaan dengan proyek ini yaitu memiliki kesamaan penggunaan metode yaitu *design thinking*. Pada masing-masing penelitian dinilai sudah sesuai dengan beberapa tahapan *design thinking* yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Namun terdapat kekurangan pada penelitian berjudul “Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital”. Pada tahap *prototype* tidak dipaparkan secara jelas sebuah rancangan atau produknya. Jadi, proyek pengembangan aplikasi Ayo BerAksi mempunyai keunggulan setiap aspek implementasi pada metode *design thinking* karena sudah sesuai dengan riset yang telah dilakukan oleh David Kelley dan Tim Brown.

BAB III PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Manajemen Proyek

Pada pelaksanaan magang yang berjalan dalam kurun waktu 6 bulan ada beberapa tahapan manajemen proyek yang berlangsung dalam merancang desain UI/UX aplikasi Ayo Beraksi adalah sebagai berikut :

3.2 Inisialisasi Proyek

Tahapan pertama dalam menggarap proyek aplikasi Ayo BerAksi adalah inisialisasi proyek. Pada tahap ini dilaksanakannya proses identifikasi untuk menentukan kebutuhan dan permasalahan yang akan diselesaikan. Proses pembuatan aplikasi Ayo BerAksi terbagi dalam sejumlah peran diataranya sebagai berikut :

- *Project Manager*, bertanggung jawab terhadap proyek aplikasi Ayo Beraksi yang berjalan dengan merancang jadwal proyek, memberi petunjuk kepada tim, dan melaksanakan evaluasi terhadap pengembangan proyek.
- *UI/UX Designer*, bertanggung jawab untuk perancangan desain aplikasi Ayo BerAksi dan melakukan riset terkait pengalaman pengguna. Hasil riset dituangkan menjadi bentuk *low-fidelity* dan *high-fidelity (prototype)*. Melaksanakan pengujian *prototype* kepada pengguna agar memperoleh *feedback*.
- *Mobile Developer*, bertanggung jawab atas implementasi dan eksekusi rancangan aplikasi Ayo BerAksi dalam bentuk kode program.

3.3 Pendefinisian Proyek

Aplikasi Ayo BerAksi merupakan aplikasi layanan masyarakat yang menyediakan wadah untuk melaporkan adanya penyuapan dan pengaduan. Bagi pegawai berguna untuk melaporkan gratifikasi secara *online*. Perancangan desain UI/UX pada aplikasi Ayo BerAksi dibuat *user friendly* sehingga pengguna dapat dengan mudah mengoperasikannya. Metode *Design Thinking* digunakan dalam pengerjaan desain UI/UX aplikasi Ayo BerAksi. Selama mengerjakan proyek ini ada beberapa tools yang dimanfaatkan sebagai media alat bantu pembuatan design UI/UX.

a. Miro

Miro merupakan *virtual whiteboard* yang dapat dijadikan wadah untuk menampung dan mengkomunikasikan ide dengan tim. Dalam proyek ini miro dimanfaatkan untuk membuat *brainstorming* dan *impact effort* pada saat proses *design thinking*.

b. Figma

Figma merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat sebuah UI/UX dari aplikasi yang akan dibuat. Figma dimanfaatkan sebagai *tools* pada saat kegiatan magang untuk melakukan kolaborasi dan membuat desain bersama secara *real time*. Figma dipilih karena dinilai memenuhi semua yang dibutuhkan tim proyek dalam pembuatan aplikasi Ayo Beraksi.

3.4 Perencanaan Proyek

Sebelum memulai mengerjakan sebuah proyek desain UI/UX, ada beberapa tahapan dalam perencanaan yang dilakukan pada proyek tersebut diantaranya sebagai berikut.

a. Riset dan Pengumpulan Data

Dalam tahap ini akan menggunakan proses pada tahap awal *Design Thinking* yaitu *emphatize*, perencanaan yang dilakukan terhadap pengguna disesuaikan dengan kebiasaan, kebutuhan, dan keresahan sehingga dapat memberikan solusi yang tepat. Interaksi yang dilakukan pada pengguna berupa *interview* secara *online* menggunakan aplikasi zoom untuk berbincang.

b. Analisis Data

Setelah riset telah dilakukan, barulah masuk ke tahap analisis. Tahap ini termasuk bagian dari proses *define* yang melakukan pengolahan terhadap data yang telah diperoleh dalam proses *emphatize*. *How Might We* (HMW) adalah sebuah proses mengubah permasalahan menjadi pertanyaan dengan cara mencari *pain point* agar dapat merangkai pertanyaan sehingga jawabannya dapat ditemukan. Pengolahan data dilakukan dengan melalui *How Might We* (HMW) untuk mencari masalah yang akan diambil untuk dicari solusinya. Data yang diolah berasal dari hasil *interview* pada tahap *emphatize*. *User persona* juga digunakan sebagai *tool* untuk membantu memahami keinginan dan kebutuhan dari pengguna. *User persona* yang tertera adalah figur yang sama saat proses *interview*.

c. Perancangan

Masuk dalam tahap perancangan yang didalamnya terdapat proses *ideate* dan *prototype*. Pada tahap *ideate* dilakukannya pembentukan ide-ide untuk menemukan sebuah solusi dari permasalahan yang bersumber pada data-data yang terkumpul pada tahap *emphatize* dan *define*.

Pada kasus kali ini menggunakan teknik *brainstorming* untuk menjabarkan beberapa daftar fitur yang tersedia pada aplikasi.

Pada tahapan *prototype* adalah bentuk realisasi terhadap ide-ide yang terkumpul. Dimulai dengan membuat *prototype low-fidelity* dan *high-fidelity*, *prototype low-fidelity* merupakan design dengan tingkat presisi rendah digunakan sebagai penggambaran bagaimana desain aplikasinya. Sedangkan *prototype high-fidelity* yaitu desain final yang menjadi perwujudan nyata dari aplikasi. Desain ini yang nantinya akan digunakan oleh pengguna untuk dijadikan uji coba.

d. Pengujian

Tahapan yang paling akhir dari metode *design thinking* yaitu *testing*. Pengujian desain *prototype* dilakukan apabila perancangan *prototype* sepenuhnya telah selesai. Pengujian ini dilakukan terhadap pengguna untuk mengukur kelayakan aplikasi tersebut.

3.5 Pelaksanaan Proyek

Pelaksanaan proyek berjalan apabila rangkaian tahapan sebelumnya dinilai tuntas dilakukan. Perancangan desain UI/UX aplikasi Ayo BerAksi dilaksanakan dengan memanfaatkan metode *design thinking* dengan beberapa *tools* yang digunakan sebagai berikut :

Pada pelaksanaan dan pengembangan proyek, tahap dimulainya pengerjaan membuat desain UI/UX aplikasi Ayo BerAksi dengan metode *design thinking*. Dalam *design thinking* memanfaatkan kedekatan dengan pengguna untuk memecahkan persoalan yang muncul. Ada beberapa tahapan yang terdapat dalam *design thinking* yang dijelaskan sebagai berikut.

3.5.1 Emphatize

Pada tahap *emphatize* dilakukan untuk mencari permasalahan yang muncul agar dapat diberikan solusi yang tepat. Pemahaman dibangun bersama pengguna dengan melakukan riset yang bertujuan untuk mengetahui kebiasaan, keresahan, dan kebutuhan pengguna terhadap aplikasi Ayo BerAksi. Riset dilakukan dengan cara wawancara atau *user interview* melalui aplikasi Zoom secara *real time*.

User Interview

Pada proses ini dilakukannya skenario *interview* pada *user* dengan tujuan untuk memperoleh hasil *interview* yang sesuai harapan dan terpusat pada kepentingan pengguna. Hasil yang diperoleh dari proses *interview* akan digunakan sebagai analisa dalam tahap berikutnya dan berikut adalah rangkuman dari hasil *interview* dengan *user*:

1. Pengguna menginginkan *user interface* yang sederhana dan mudah dipahami
2. Pengguna menginginkan untuk dapat melihat proses laporan secara *real time*

3. Pengguna menginginkan fitur verifikasi identitas pengguna
4. Pengguna menginginkan sistem keamanan pada akun pengguna
5. Pengguna menginginkan akses dalam mengunduh laporan
6. Pengguna menginginkan untuk dapat memberikan umpan balik tanpa harus *login* atau *register*
7. Pengguna menginginkan kemudahan dalam melapor

3.5.2 Define

Pada tahap *define* dimulainya proses analisis, pengolahan data dilakukan pada tahap ini dengan mengambil data yang diperoleh pada tahap *emphatize*. Dengan bantuan HMW (*How Might We*) yang dijadikan solusi untuk memecahkan masalah. Di tahap ini *user persona* juga berperan untuk membantu mencari solusi, di dalam *user persona* berisi segala informasi yang dibutuhkan untuk memahami keinginan dan kebutuhan pengguna.

1. User Persona

User Persona dalam hal ini adalah pribadi yang sama pada saat proses *interview* di tahap *emphatize*. Informasi yang terdapat di dalam *user persona* antara lain nama persona, umur persona, status persona, biodata persona, kesulitan yang dialami oleh persona, dan tujuan persona. Pada Gambar 2.1 adalah *user persona* yang digunakan dalam penelitian.

	<p>Biodata Andhika merupakan seorang mahasiswa di salah satu universitas di Yogyakarta. Beliau dikenal sebagai orang yang jujur dan disiplin, oleh karena itu tindakan penyuaipan dinilai meresahkan bagi masyarakat umum. Selama ini, beliau hanya melaporkan tindakan penyuaipan melalui sosial media.</p>
<p>Nama Andhika</p> <p>Umur 22 tahun</p> <p>Pekerjaan Mahasiswa</p>	<p>Kesulitan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kesulitan untuk melaporkan kepada siapa saat menemukan tindakan penyuaipan - Prosesnya terbilang lama - Tidak dapat dilihat secara real time sejauh mana laporan tersebut diproses <p>Tujuan Membuat suatu wadah dimana laporan tersebut dapat ditindak secara cepat dan prosesnya dapat dilihat secara real time</p>

	<p>Biodata Ibu Masriah merupakan seorang PNS berdomisili di Kota Semarang. Selama ini beliau hanya melaporkan gratifikasinya dengan cara datang langsung ke kantor Inspektorat Provinsi Jateng. Hal tersebut membuat Ibu Masriah merasa kerepotan, karena jarak dari rumahnya menuju kantor Inspektorat cukup jauh.</p>
<p>Nama Masriah</p>	<p>Kesulitan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelayanan dari instansi yang tidak selalu siap - Prosesnya terbilang lama - Tidak dapat dilihat secara real time sejauh mana laporan tersebut diproses
<p>Umur 40 tahun</p>	<p>Tujuan Memudahkan proses laporan gratifikasi dengan proses waktu yang singkat</p>
<p>Pekerjaan Dosen</p>	

Gambar 2.1 *User Persona*

2. *How Might We*

Dalam tahap ini *How Might We* dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah dengan cara mengubah permasalahan menjadi pertanyaan, dengan begitu mengubah pandangan bahwa ada penyelesaian terhadap masalah yang dituangkan. Permasalahan yang diperoleh pada saat proses penjabaran masalah, diubah dalam bentuk pertanyaan melalui *how*. Jawaban dari setiap permasalahan yang memungkinkan untuk dapat mengatasi dengan beberapa cara penyelesaian berupa *might*. Hasil dari penyelesaian masalah menggunakan *How Might We* dapat dilihat pada Tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 *How Might We*

<i>How</i>	<i>Might</i>
Bagaimana cara pengguna tidak kesulitan saat menggunakan aplikasi?	Membuat desain antarmuka yang tidak <i>colorful</i> , pemilihan <i>icon</i> yang <i>familiar</i> , penggunaan tipografi yang jelas, dan <i>layout</i> dengan desain konsisten.
Bagaimana cara pengguna melihat sejauh mana proses laporan secara <i>real time</i> ?	Membuat fitur daftar laporan disertai dengan jenis pelaporan dan status proses laporan.
Bagaimana cara pengguna melakukan verifikasi data diri?	Membuat fitur profil pada navigation bar yang berfungsi untuk mengisi identitas diri penggunanya.
Bagaimana sistem keamanan yang diterapkan agar meminimalisir terjadinya pembobolan akun pengguna?	Sistem keamanan yang digunakan adalah menggunakan OTP (<i>One Time Password</i>) pada saat login
Bagaimana cara pengguna mengunduh laporan?	Membuat fitur download yang tersedia di daftar laporan.

Bagaimana cara pengguna dapat memberikan umpan balik tanpa harus <i>login</i> atau <i>register</i> ?	Membuat fitur masuk sebagai tamu yang berfungsi untuk memberikan umpan balik dengan cara memberikan penilaian berupa bintang dari skala 1-5 disertai dengan saran.
Bagaimana cara pengguna mengirim laporan dengan mudah?	Dengan memberikan formulir yang telah disediakan pada setiap beberapa jenis laporan dengan isi yang mudah dipahami.

3.5.3 Ideate

Pada tahap ini berfokus untuk menciptakan ide-ide yang bertujuan untuk mengatasi masalah yang diperoleh dari tahap *emphatize* dan *define*. Proses yang dihasilkan pada tahap *ideate* ini adalah *brainstorming*, *impact effort*, *sitemap*, *user flow*, dan *moodboard*.

1. *Brainstorming*

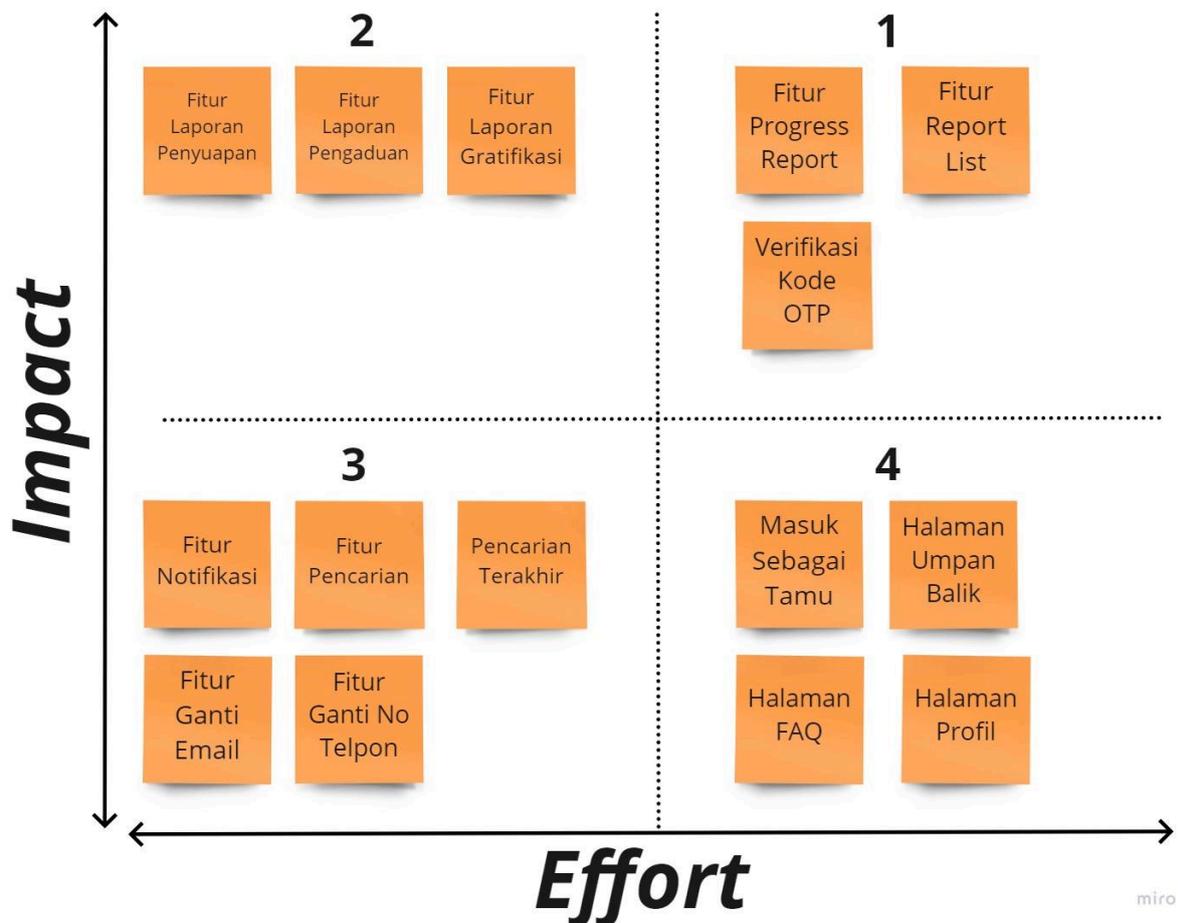
Proses *brainstorming* dikerjakan secara bersama dalam sebuah tim UI/UX dengan menggunakan *tools* miro. Setiap anggota berkontribusi untuk menyumbangkan idenya pada *sticky notes*. Dalam proses *brainstorming* berfokus pada penyelesaian permasalahan yang ditetapkan. Kumpulan ide yang berhasil didapatkan melewati *brainstorming* dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 *Brainstorming*

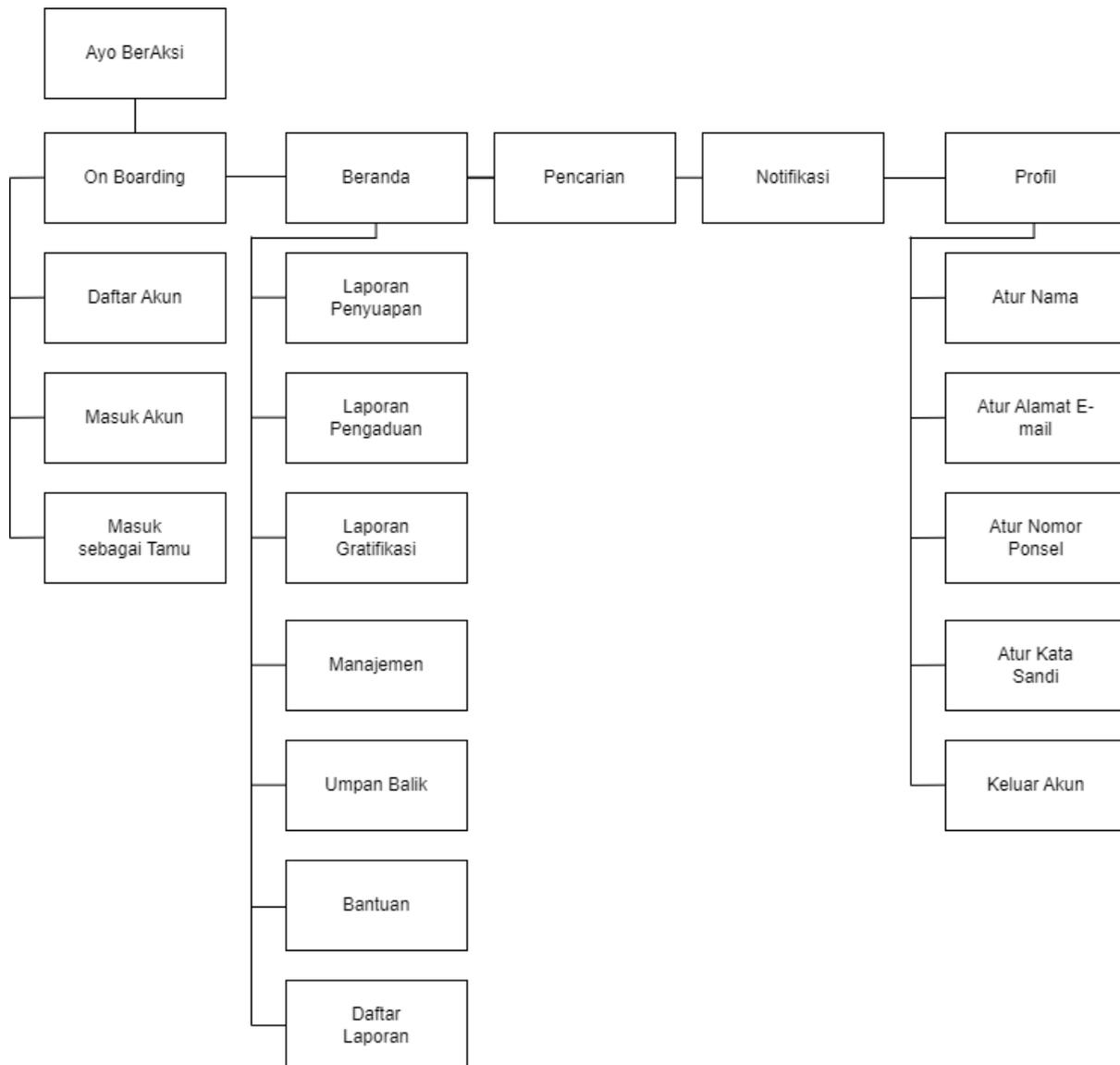
2. *Impact Effort*

Proses selanjutnya yang dilakukan setelah pembuatan *brainstorming* yaitu membuat *impact effort* yang terlihat pada Gambar 2.3. Tujuan dibuatnya *impact effort* adalah untuk mencari prioritas tugas yang dikerjakan dahulu berdasarkan yang mempunyai *impact* paling besar dengan cara mengklasifikasikan tugas-tugas yang disesuaikan dengan skala prioritas pengerjaannya

Gambar 2.3 *Impact Effort*

3. *Sitemap*

Sitemap yang dibuat pada tahap ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam memahami alur aplikasi Ayo BerAksi dengan cara memuangkan isi dari keseluruhan halaman beserta fiturnya. Beberapa daftar fitur dipaparkan dalam pembuatan *sitemap* pada Gambar 2.4 berupa diagram.



Gambar 2.4 Sitemap

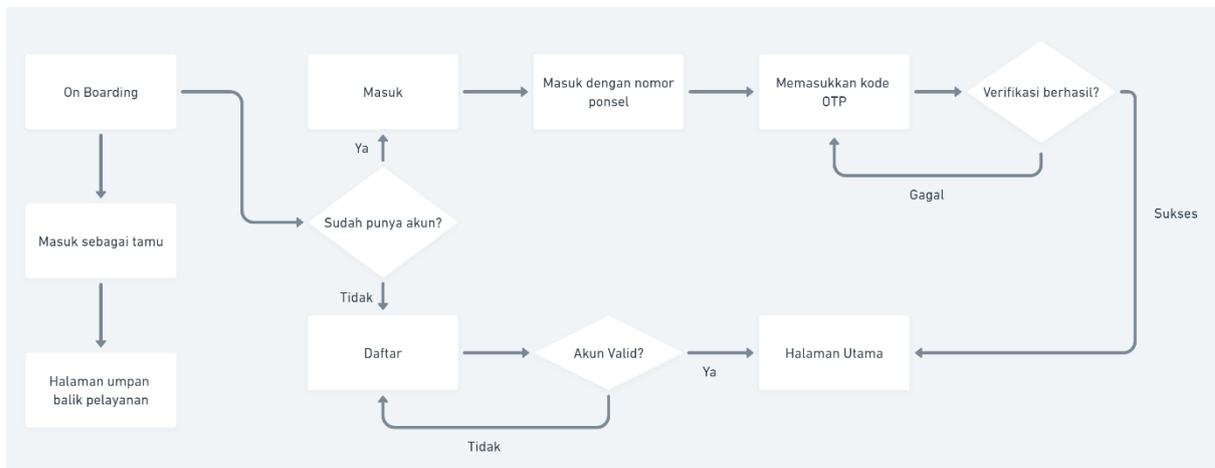
4. User Flow

User flow dimanfaatkan untuk memvisualisasikan rute penggunaan dari sebuah aplikasi agar pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan aplikasi Ayo BerAksi. Pembuatan *user flow* melalui bantuan *tools* yaitu Whimsical. Berikut adalah beberapa *user flow* dengan masing-masing tugasnya.

User flow Logim & Register

User flow pada Gambar 2.5 menggambarkan langkah-langkah pengguna saat melakukan *login & register*. Pengguna melakukan login dengan menggunakan nomor ponsel yang sebelumnya sudah terdaftar untuk diberikan kode OTPnya, lalu *login* dengan memasukkan kode

OTP tersebut. Apabila belum memiliki akun, pengguna harus *register* terlebih dahulu dengan mengisi form yang disediakan. Selain itu pengguna juga dapat *login* sebagai tamu.



Gambar 2.5 User flow Login dan Register

User Flow Melaporkan Penyuaan

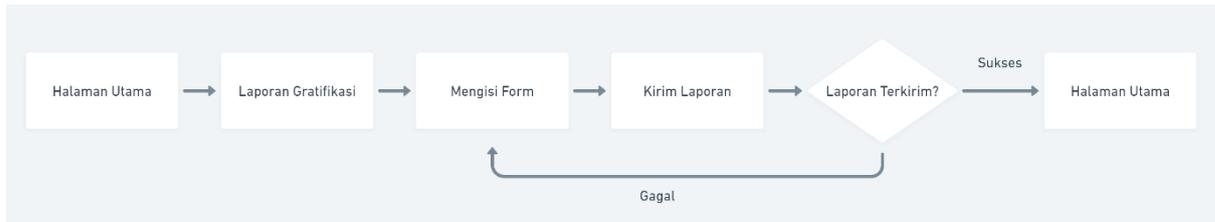
User flow pada Gambar 2.6 menunjukkan bagaimana cara pengguna melaporkan penyuaan. Dengan mengisi form yang berisi identitas pelapor (nama pelapor, jabatan, instansi), identitas terlapor (nama terlapor, jabatan, instansi), dan kronologis kejadian (kasus penyuaan, nilai suap yang diberikan, lokasi kejadian, tanggal kejadian, kronologis kejadian) sebagai ketentuan mengajukan laporan.



Gambar 2.6 User flow Melaporkan Penyuaan

User Flow Melaporkan Gratifikasi

User flow pada Gambar 2.7 memperlihatkan proses pengguna dalam melaporkan gratifikasi. Dengan mengisi form yang berisi identitas pelapor (nama pelapor, pengirim, nama) dan kronologis kejadian (tanggal kejadian dan kronologis kejadian) untuk dapat mengirimkan laporan gratifikasi.



Gambar 2.7 *User flow* Melaporkan Gratifikasi

***User Flow* Melaporkan Pengaduan**

User flow pada Gambar 2.8 menggambarkan langkah pengguna dalam melaporkan pengaduan. Dengan mengisi form yang berisi identitas pelapor (nama pelapor, alamat, no induk kependudukan, uraian laporan, saran dan masukan) untuk dapat mengirimkan laporan pengaduan.



Gambar 2.8 *User flow* Melaporkan Pengaduan

***User Flow* Memberikan Umpan Balik**

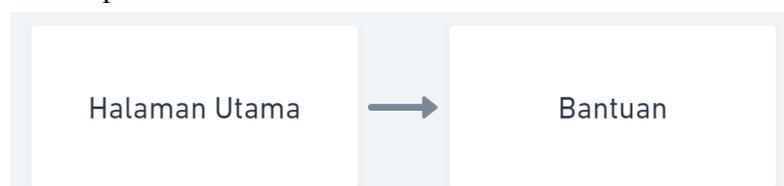
User flow ini menunjukkan langkah pengguna untuk memberikan umpan balik pada pelayanan dari pihak BBKP Belawan. Adapun *user flow* memberikan umpan balik dapat dilihat pada Gambar 2.9.



Gambar 2.9 *User flow* Memberikan Umpan Balik

***User Flow* Melihat FAQ**

User flow ini menggambarkan langkah pengguna untuk melihat FAQ. Adapun *user flow* melihat FAQ dapat dilihat pada Gambar 2.10.



Gambar 2.10 *User flow* Melihat FAQ**User Flow Melihat Status Laporan**

User flow ini memperlihatkan langkah pengguna dalam melihat status laporan. Status laporan dapat dilihat dibawah *bottom navigation bar* dengan cara *scrolling down*. Adapun *user flow* meelihat status laporan dapat dilihat pada Gambar 2.11.

Gambar 2.11 *User flow* Melihat Status Laporan**User Flow Pencarian Laporan**

User flow ini menggambarkan langkah pengguna untuk pencarian laporan. Adapun *user flow* pencarian laporan dapat dilihat pada Gambar 2.12.

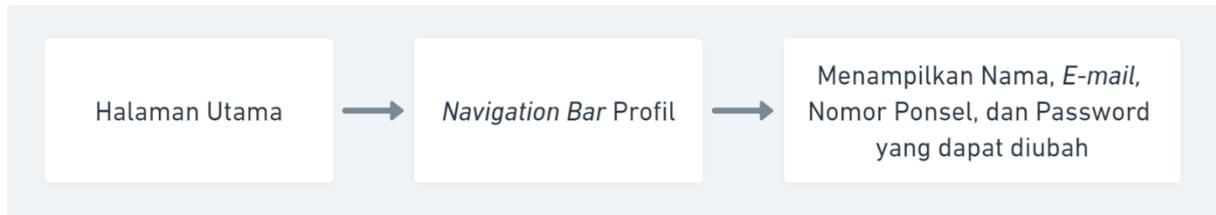
Gambar 2.12 *User flow* Pencarian Laporan**User Flow Melihat Notifikasi**

User flow ini menggambarkan langkah pengguna untuk melihat notifikasi. Adapun *user flow* melihat notifikasi dapat dilihat pada *Gambar* 2.13.

Gambar 2.13 *User flow* Melihat Notifikasi

User Flow Mengganti Profil

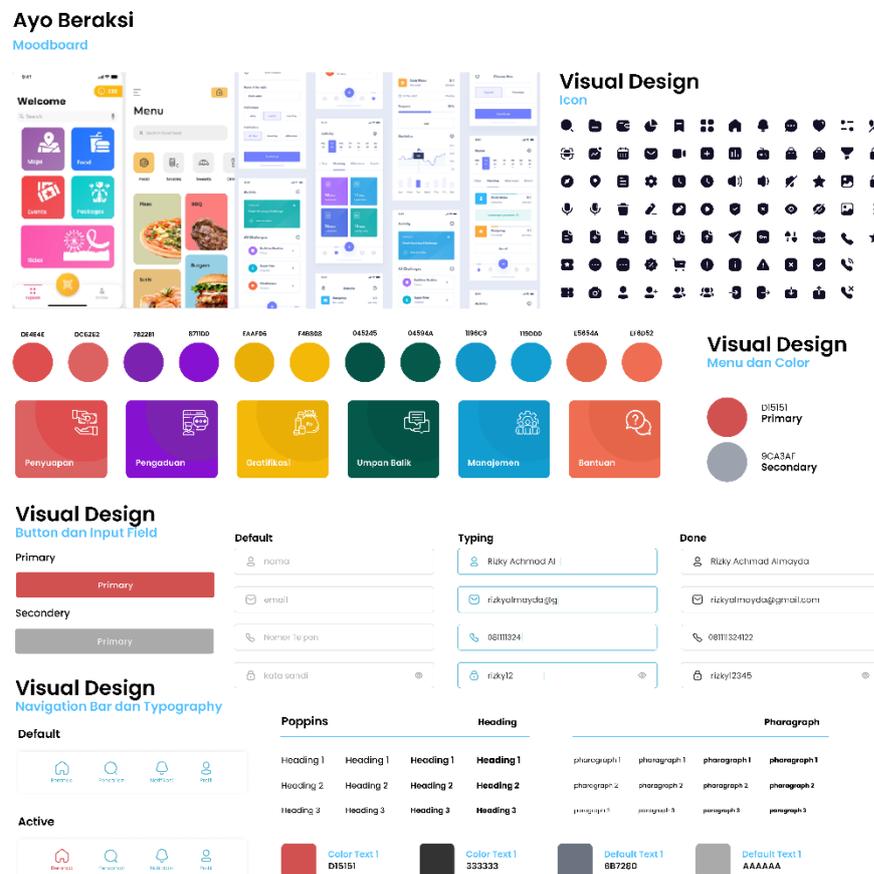
User flow ini memperlihatkan langkah pengguna untuk mengganti profil. Profil yang diganti diantaranya adalah mengganti nama, email, nomor ponsel, dan password. Adapun user flow mengganti profil dapat dilihat pada Gambar 2.14.



Gambar 2.14 User flow Mengganti Profil

5. Moodboard

Pembuatan moodboard bertujuan untuk membuka pandangan luas terkait referensi desain yang cocok untuk aplikasi Ayo BerAksi. Pada tahap ini pencarian referensi dilakukan dengan melihat desain dari kompetitor dan beberapa situs seperti Dribbble, Behance, dan lainnya. Hasil yang diperoleh dalam pembuatan moodboard adalah *color*, *typography*, *icon*, *button*, *input field*, dan *style user interface* yang dapat dilihat pada Gambar 2.15.



Gambar 2.15 Moodboard

3.5.4 Prototype

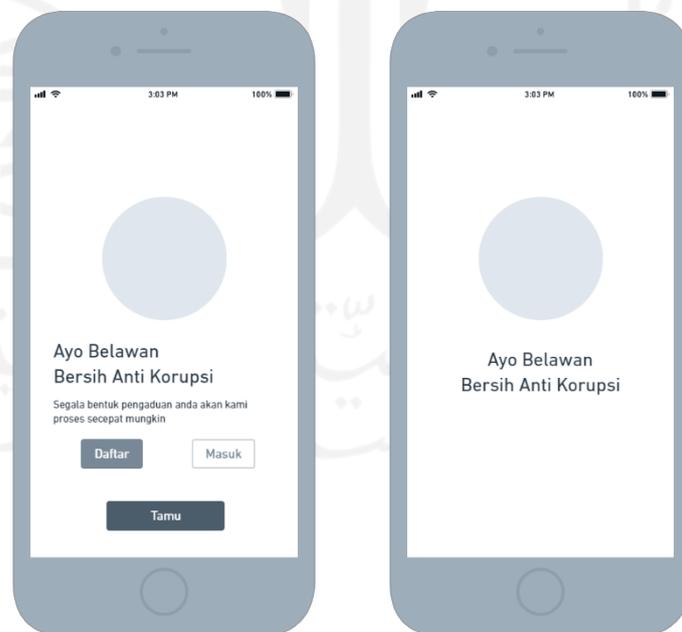
Pada tahap ini berfokus dalam mengimplentasikan elemen-elemen abstrak yang telah terkumpul pada tahap *emphatize*, *define*, & *ideate* untuk dijadikan sebuah purwarupa yang berwujud nyata, sehingga pengguna memiliki gambaran pada aplikasi yang akan dibuat. Hasil dari proses pada tahap ini berbentuk *low fidelity* dan *high-fidelity*

1. Low Fidelity

Desain *low fidelity* merupakan desain dengan tingkat presisi yang rendah atau terbilang desain kasar yang dibuat tanpa memperhatikan ukuran *pixels*. Jenis desain ini berfungsi untuk mengetahui seberapa banyak tampilan antarmuka yang diperlukan berdasarkan dengan alur yang didapatkan pada pembuatan *user flow* dan *sitemap* di tahap *define*.

Wireframe Low Fidelity Onboard

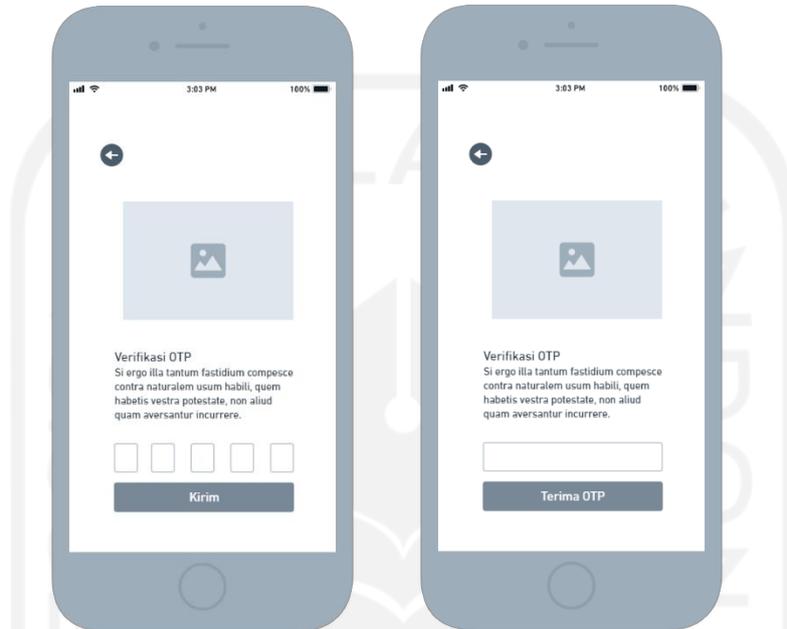
Pada Gambar 2.16 adalah *wireframe low fidelity* untuk halaman onboard. Halaman ini merupakan pengenalan dari aplikasi Ayo BerAksi. Pada halaman tersebut pengguna diberi 3 pilihan sebelum memulai menggunakan aplikasi Ayo BerAksi. Yang pertama masuk menggunakan akun yang telah terdaftar (*login*), kedua mendaftar terlebih dahulu (*register*), dan ketiga masuk sebagai tamu.



Gambar 2.16 *Wireframe Low Fidelity Onboard*

Wireframe Low Fidelity Login

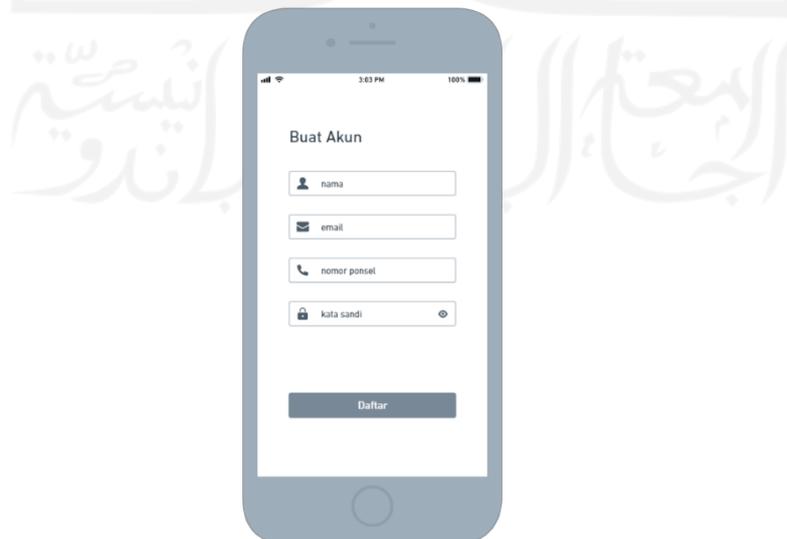
Pada Gambar Gambar 2.17 adalah *wireframe low fidelity* untuk halaman *login*. Pada halaman tersebut pengguna dianjurkan untuk memasukkan nomor ponsel yang telah terdaftar, kemudian akan dikirimkan kode OTP ke nomor ponsel tersebut sebagai *verifikasi*.



Gambar 2.17 *Wireframe Low Fidelity Login*

Wireframe Low Fidelity Register

Pada Gambar 2.18 adalah *wireframe low fidelity* untuk halaman *register*. Halaman ini ditujukan bagi pengguna yang belum memiliki akun aplikasi Ayo Beraksi. Pada halaman tersebut pengguna perlu mengisi alamat nama, alamat *e-mail*, nomor ponsel, dan *password*.

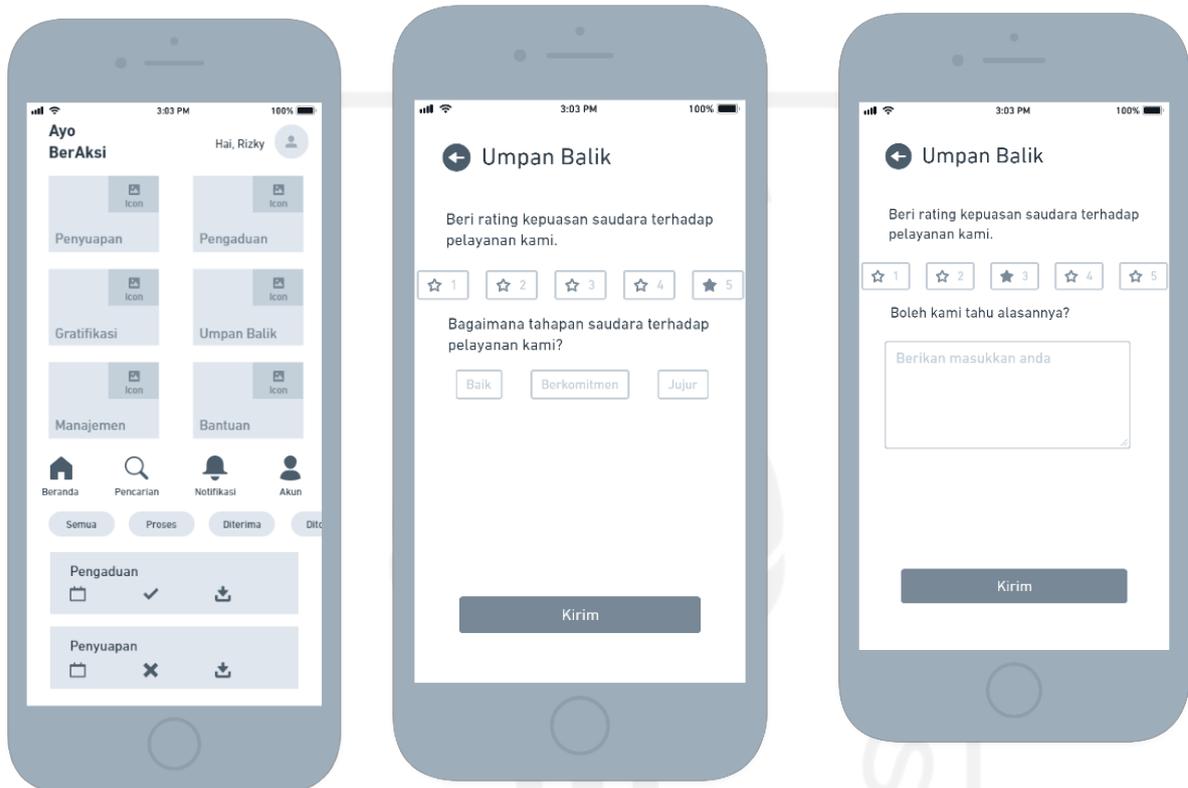


Gambar 2.18 *Wireframe Low Fidelity Register*

Wireframe Low Fidelity Masuk sebagai Tamu

Pada

Gambar 2.19 adalah *wireframe low fidelity* untuk halaman masuk sebagai tamu. Pada halaman ini terdapat formulir untuk pengguna memberikan umpan balik berdasarkan bintang yang

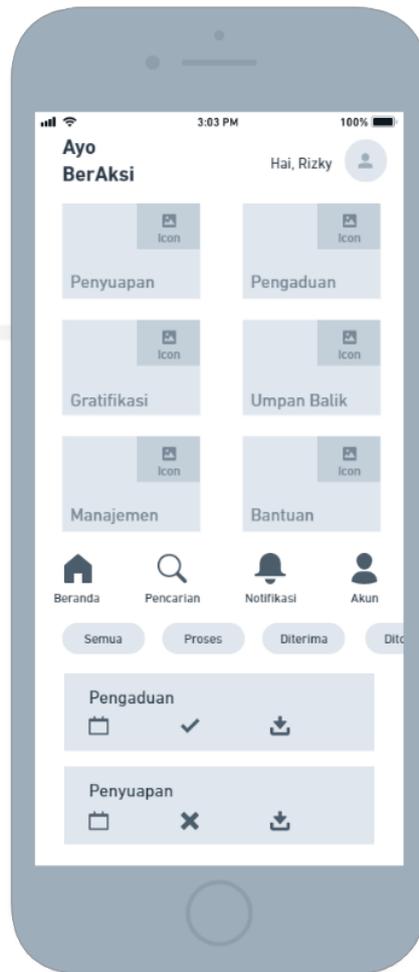


dipilih.

Gambar 2.19 *Wireframe Low Fidelity* Masuk sebagai Tamu

Wireframe Low Fidelity Halaman Utama

Pada Gambar 2.20 adalah *wireframe low fidelity* untuk halaman utama. Pada halaman tersebut terdapat enam menu yaitu penyusunan, pengaduan, gratifikasi, umpan balik, manajemen, dan bantuan. Pada *navigation bar* terdapat empat menu yaitu beranda, pencarian, notifikasi dan profil. Untuk bagian bawah *navigation bar* terdapat beberapa daftar laporan yang diajukan, serta menunjukkan sejauh mana proses laporan tersebut.



Gambar 2.20 *Wireframe Low Fidelity* Halaman Utama

***Wireframe Low Fidelity* Laporan Penyuapan**

Pada Gambar 2.21 adalah *wireframe low fidelity* untuk halaman laporan penyuapan. Pada halaman tersebut terdapat formulir untuk diisi oleh pengguna sebagai ketentuan untuk melaporkan penyuapan. Pengisian formulir dibagi menjadi 3 kategori yaitu identitas pelapor, identitas terlapor, dan kronologis kejadian.

The image shows a smartphone screen displaying a form titled "Laporan Penyuaan". The form is divided into several sections:

- Identitas Pelapor**: Includes input fields for "Nama Pelapor", "Jabatan", and "Instansi/perusahaan".
- Identitas Terlapor**: Includes input fields for "Nama Terlapor", "Jabatan", and "Instansi/perusahaan".
- Kronologis Kejadian**: Includes input fields for "Kasus Penyuaan", "Nilai suap yang diberikan", "Lokasi Kejadian", "Tanggal Kejadian", and a larger text area for "Kronologis".

A "Kirim" button is located at the bottom of the form.

Gambar 2.21 *Wireframe Low Fidelity* Laporan Penyuaan

***Wireframe Low Fidelity* Laporan Pengaduan**

Pada Gambar 2.22 adalah *wireframe low fidelity* untuk halaman laporan pengaduan. Pada halaman tersebut menyediakan formulir bagi pengguna sebagai pertanggung jawaban untuk melaporkan pengaduan.

The image shows a smartphone screen displaying a form titled "Laporan Pengaduan". The form is divided into several sections:

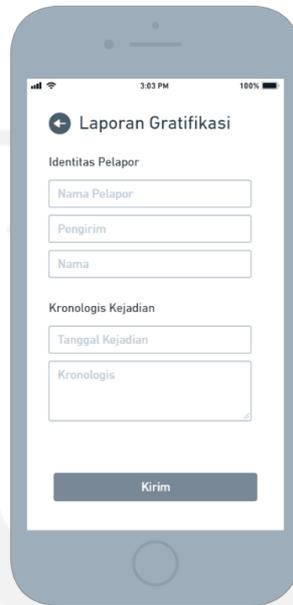
- Identitas Pelapor**: Includes input fields for "Nama Pelapor", "Alamat", "No. Induk Kependudukan", "Uraian Laporan", and "Saran dan Masukan".

A "Kirim" button is located at the bottom of the form.

Gambar 2.22 *Wireframe Low Fidelity* Laporan Pengaduan

Wireframe Low Fidelity Laporan Gratifikasi

Pada Gambar 2.23 adalah *wireframe low fidelity* untuk halaman laporan gratifikasi. Pada halaman tersebut terdapat formulir yang ditujukan kepada pengguna untuk diisi sebagai bagian dari syarat melaporkan gratifikasi.

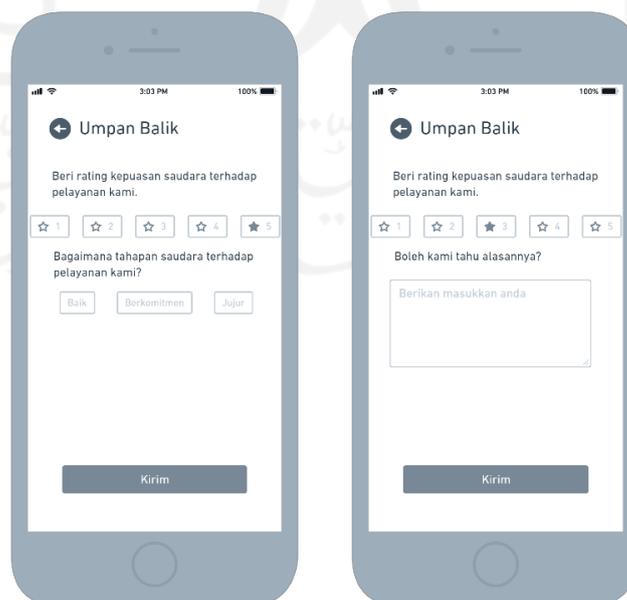


The image shows a mobile phone screen displaying a 'Laporan Gratifikasi' (Gratification Report) form. The form is titled 'Laporan Gratifikasi' and has a back arrow icon. It is divided into two main sections: 'Identitas Pelapor' (Reporter's Identity) and 'Kronologis Kejadian' (Chronology of the Incident). Under 'Identitas Pelapor', there are three input fields: 'Nama Pelapor' (Reporter's Name), 'Pengirim' (Sender), and 'Nama' (Name). Under 'Kronologis Kejadian', there are two input fields: 'Tanggal Kejadian' (Date of Incident) and 'Kronologis' (Chronology). At the bottom of the form is a 'Kirim' (Send) button. The background features a faint watermark of the Universitas Indonesia logo.

Gambar 2.23 *Wireframe Low Fidelity* Laporan Gratifikasi

Wireframe Low Fidelity Umpan Balik

Pada Gambar 2.24 adalah *wireframe low fidelity* untuk halaman umpan balik. Pada halaman tersebut terdapat penilaian dengan skala bintang satu sampai dengan 5 bagi pengguna terkait pelayanan yang diberikan.

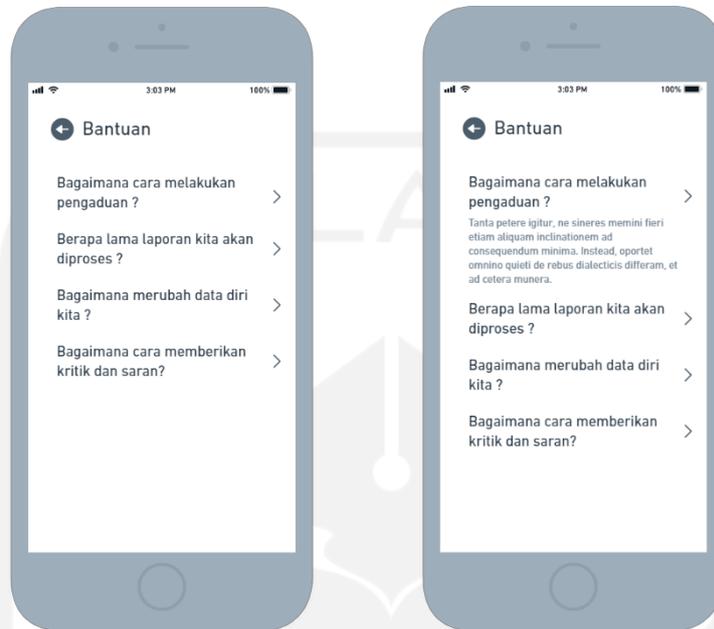


The image shows two mobile phone screens displaying a 'Umpan Balik' (Feedback) form. The form is titled 'Umpan Balik' and has a back arrow icon. It contains the following elements: a rating scale with five stars (1 to 5), a text input field for 'Berikan masukan anda' (Provide your input), and a 'Kirim' (Send) button. The background features a faint watermark of the Universitas Indonesia logo.

Gambar 2.24 *Wireframe Low Fidelity* Umpan Balik

Wireframe Low Fidelity Bantuan

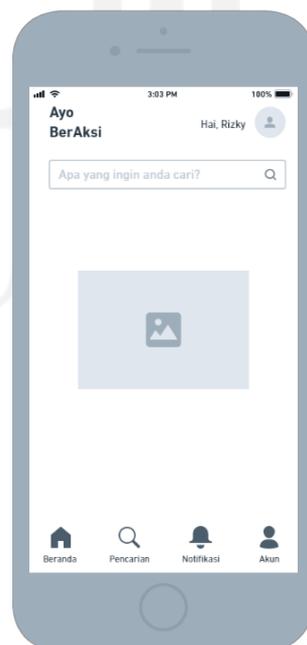
Pada Gambar 2.25 adalah *wireframe low fidelity* untuk halaman bantuan. Halaman ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan mendasar seputar aplikasi Ayo BerAksi. Pada halaman tersebut menampilkan beberapa pertanyaan mendasar terkait penggunaan aplikasi.



Gambar 2.25 *Wireframe Low Fidelity* Bantuan

Wireframe Low Fidelity Pencarian

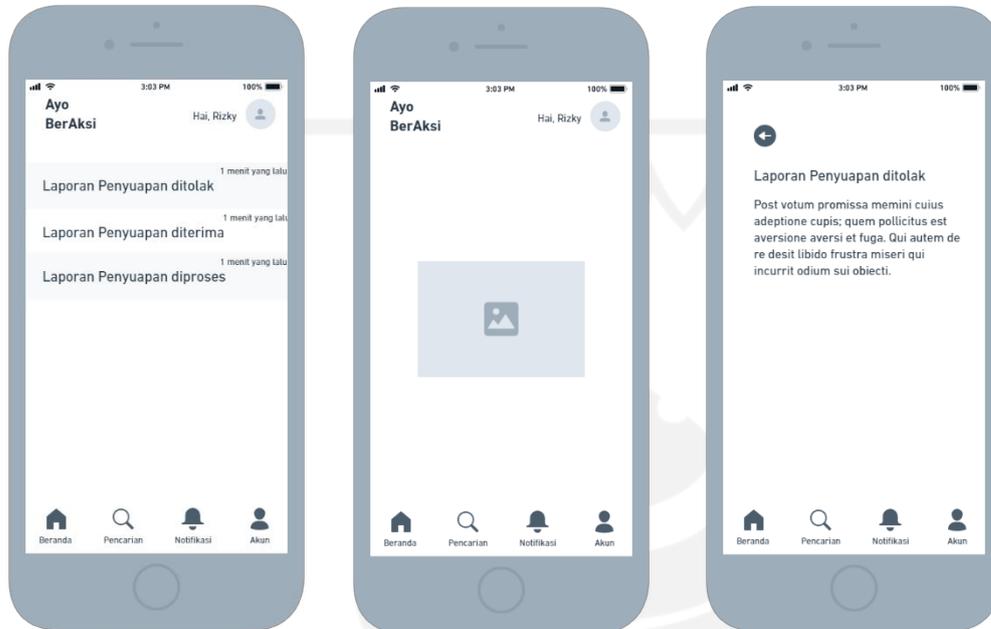
Pada Gambar 2.26 adalah *wireframe low fidelity* untuk halaman pencarian. Pada halaman tersebut berfungsi untuk mencari laporan.



Gambar 2.26 *Wireframe Low Fidelity* Pencarian

Wireframe Low Fidelity Notifikasi

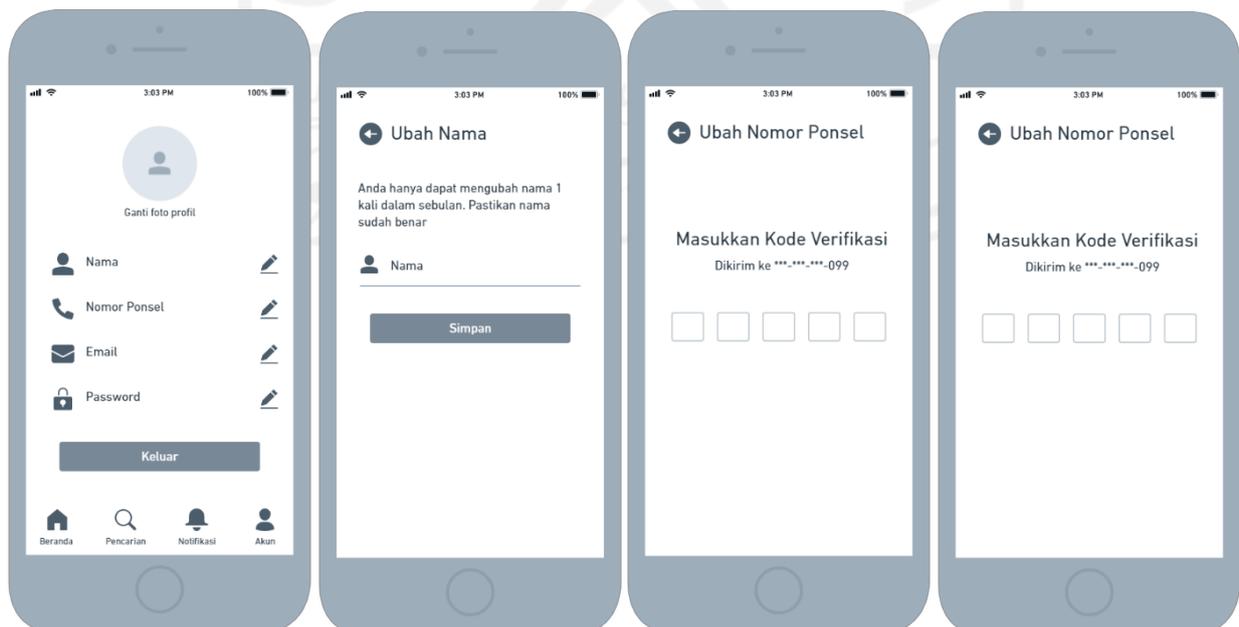
Pada Gambar 2.27 adalah *wireframe low fidelity* untuk halaman notifikasi. Pada halaman tersebut menampilkan beberapa daftar notifikasi yang diurutkan sesuai dengan waktu yang paling akhir.

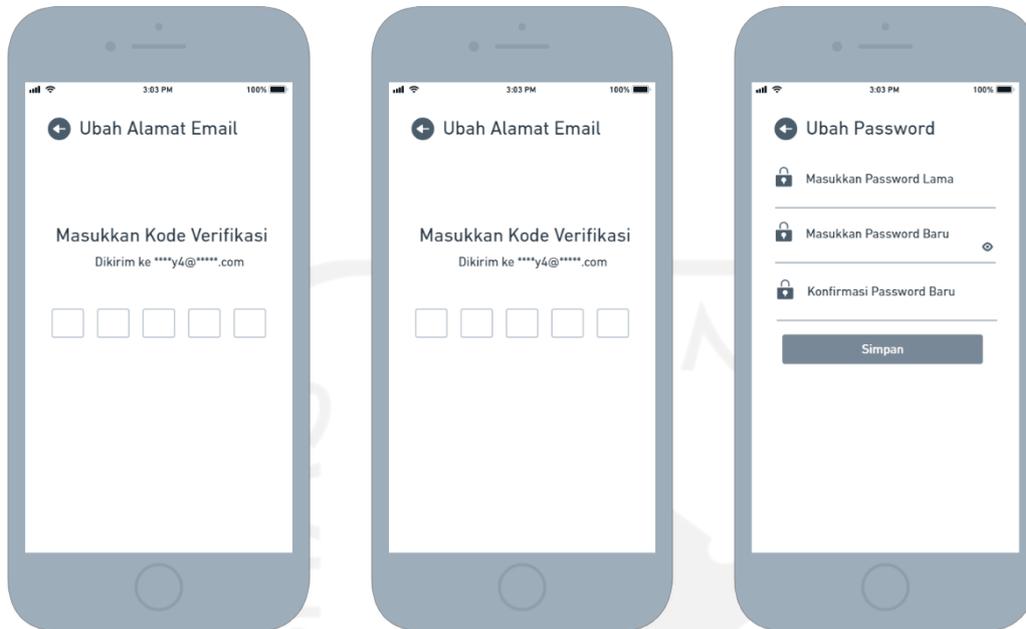


Gambar 2.27 *Wireframe Low Fidelity* Notifikasi

Wireframe Low Fidelity Profil

Pada Gambar 2.28 adalah *wireframe low fidelity* untuk halaman notifikasi. Pada halaman tersebut menampilkan beberapa identitas pengguna yang diantaranya adalah nama, nomor ponsel, email, dan password.





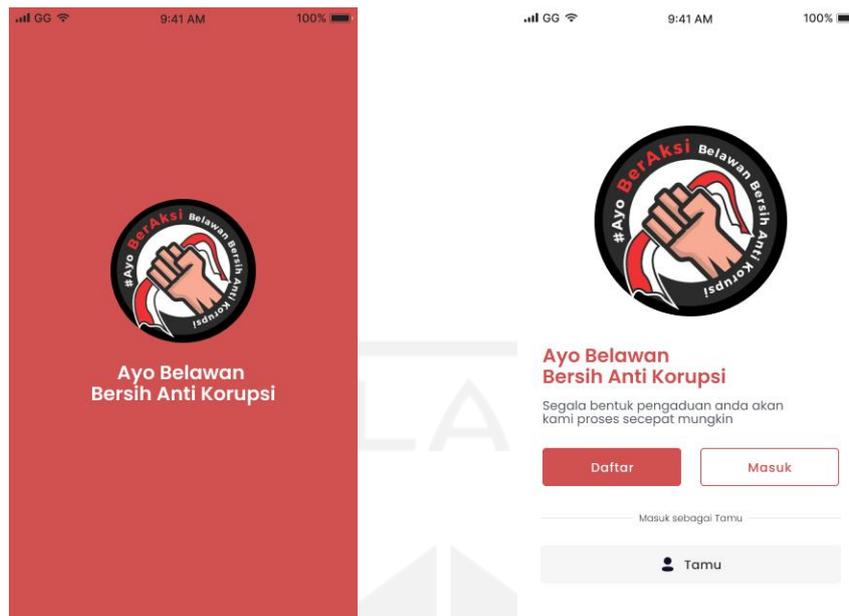
Gambar 2.28 Wireframe Low Fidelity Profil

2. High Fidelity

Tahap selanjutnya setelah pembuatan desain *low fidelity* yaitu membuat desain *high fidelity*. Desain *high fidelity* merupakan desain final yang telah dilengkapi dengan teks, gambar, dan menu interaktif. Pengujian pada pengguna akan dilakukan dengan memakai desain *high fidelity*. Hasil dari desain *high fidelity* diantaranya sebagai berikut.

Wireframe High Fidelity Onboard

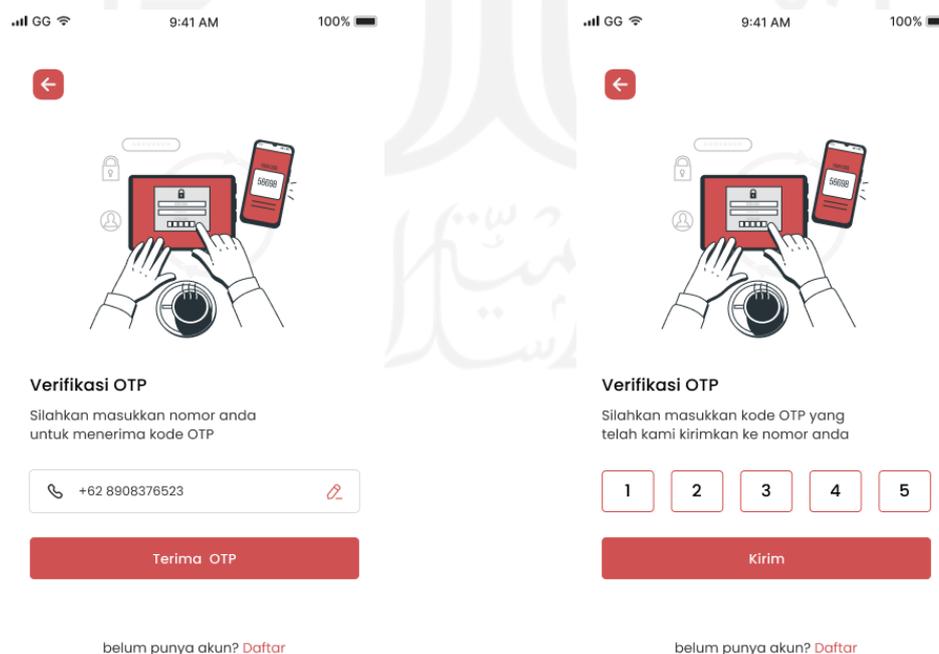
Pada Gambar 2.29 adalah *wireframe high fidelity* untuk halaman *onboard*. Pada halaman tersebut pengguna diberi pilihan untuk masuk, daftar, dan masuk sebagai tamu. Untuk pemilihan masuk, pengguna akan dituntun menuju halaman *login*. Apabila memilih daftar, maka akan ditampilkan halaman untuk pendaftaran akun. Sedangkan untuk masuk sebagai tamu, pengguna akan dapat langsung masuk ke halaman yang disediakan untuk melakukan pelaporan tanpa harus *login*.



Gambar 2.29 Wireframe Low Fidelity Onboard

Wireframe High Fidelity Login

Pada Gambar 2.30 adalah *wireframe high fidelity* untuk halaman *login*. Pada halaman *login*, pengguna diperlihatkan tampilan kolom pengisian nomor ponsel. Untuk masuk akun hanya diperlukan pengisian nomor ponsel yang telah terdaftar, kemudian akan dikirimkan kode OTP ke nomor ponsel tersebut sebagai verifikasi.



Gambar 2.30 Wireframe High Fidelity Login

Wireframe High Fidelity Register

Pada Gambar 2.31 adalah *wireframe high fidelity* untuk halaman *register*. Pada halaman *register*, pengguna diberikan empat kolom kosong yaitu nama, email, nomor ponsel, dan kata sandi yang harus diisi untuk pendaftaran akun.

The image displays two side-by-side wireframe screenshots of a registration page. Both screenshots show a mobile interface with a status bar at the top indicating signal strength, carrier (GG), Wi-Fi, time (9:41 AM), and battery level (100%).

The left screenshot is titled "BUAT AKUN" and features four empty input fields: "nama", "email (opsional)", "Nomor Telpn", and "kata sandi". Below the fields is a checked checkbox with the text "Saya menyetujui Syarat & Ketentuan dan Kebijakan Privasi yang berlaku." and a red "Daftar" button.

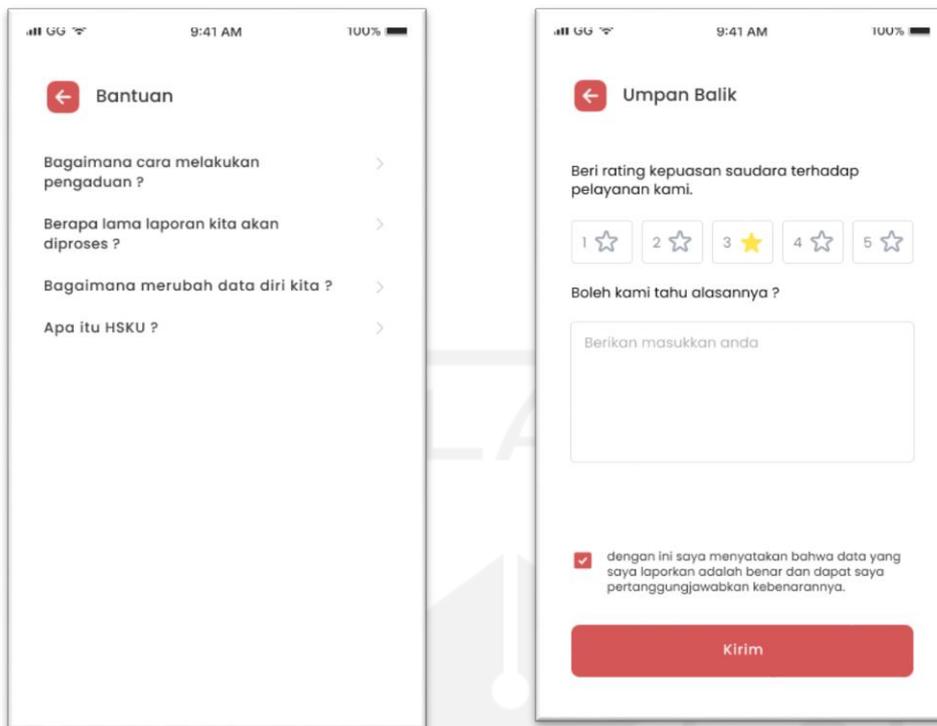
The right screenshot is also titled "BUAT AKUN" and shows the same form filled with example data: "Rizky Achmad Almayda", "rizky almayda@gmail.com", "081111324", and "almaydarizky123". It includes the same checked checkbox and red "Daftar" button.

At the bottom of both screenshots, there is a link: "sudah punya akun? Masuk".

Gambar 2.31 *Wireframe High Fidelity Register*

Wireframe High Fidelity Masuk sebagai Tamu

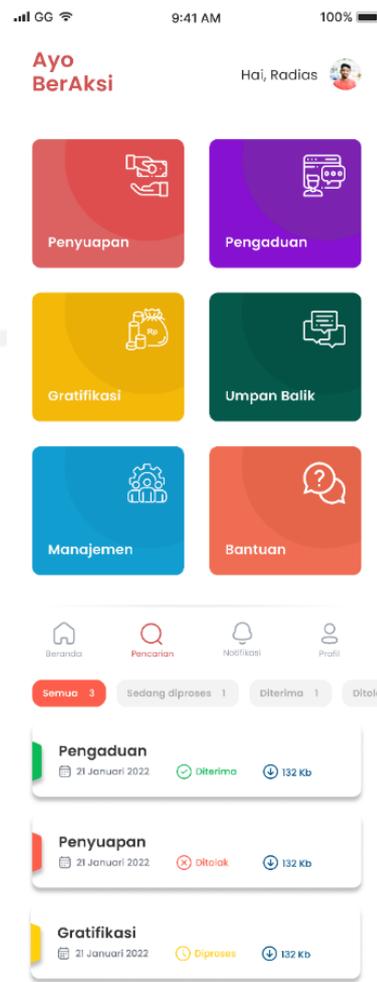
Pada Gambar 2.32 adalah *wireframe high fidelity* untuk halaman masuk sebagai tamu. Halaman ini berfungsi untuk memberikan umpan balik terkait pelayanan. Pada halaman ini berfungsi untuk memberikan umpan balik terhadap pelayanan yang diberikan dengan memberi bintang dengan skala 1-5. Untuk pemberian bintang skala 1-3 akan muncul kolom kosong untuk diisi saran. Jika pemberian bintang skala 4 atau 5 maka akan muncul beberapa kata yang mendeskripsikan terhadap pelayanan yang diberikan.



Gambar 2.32 Wireframe High Fidelity Masuk sebagai Tamu

Wireframe High Fidelity Halaman Utama

Pada **Error! Reference source not found.** adalah *wireframe high fidelity* untuk halaman utama, di halaman utama pengguna diperlihatkan tampilan yang mempunyai beberapa fitur yaitu penyuaian, pengaduan, gratifikasi, umpan balik, manajemen, dan bantuan. Terdapat juga *bottom navigation bar* yang terdiri dari beranda, pencarian, notifikasi, dan profil. Dibawah *navigation bar* terdapat fitur yang menampilkan daftar urutan laporan yang diajukan, beserta sejauh mana prosesnya. Proses laporan dibedakan menjadi tiga kategori yaitu, diterima, ditolak, dan sedang diproses. Setiap laporan yang diajukan disertai dengan waktu laporan tersebut diunggah dan juga terdapat fitur *download* yang disediakan.



Gambar 2.33 *Wireframe High Fidelity* Halaman Utama

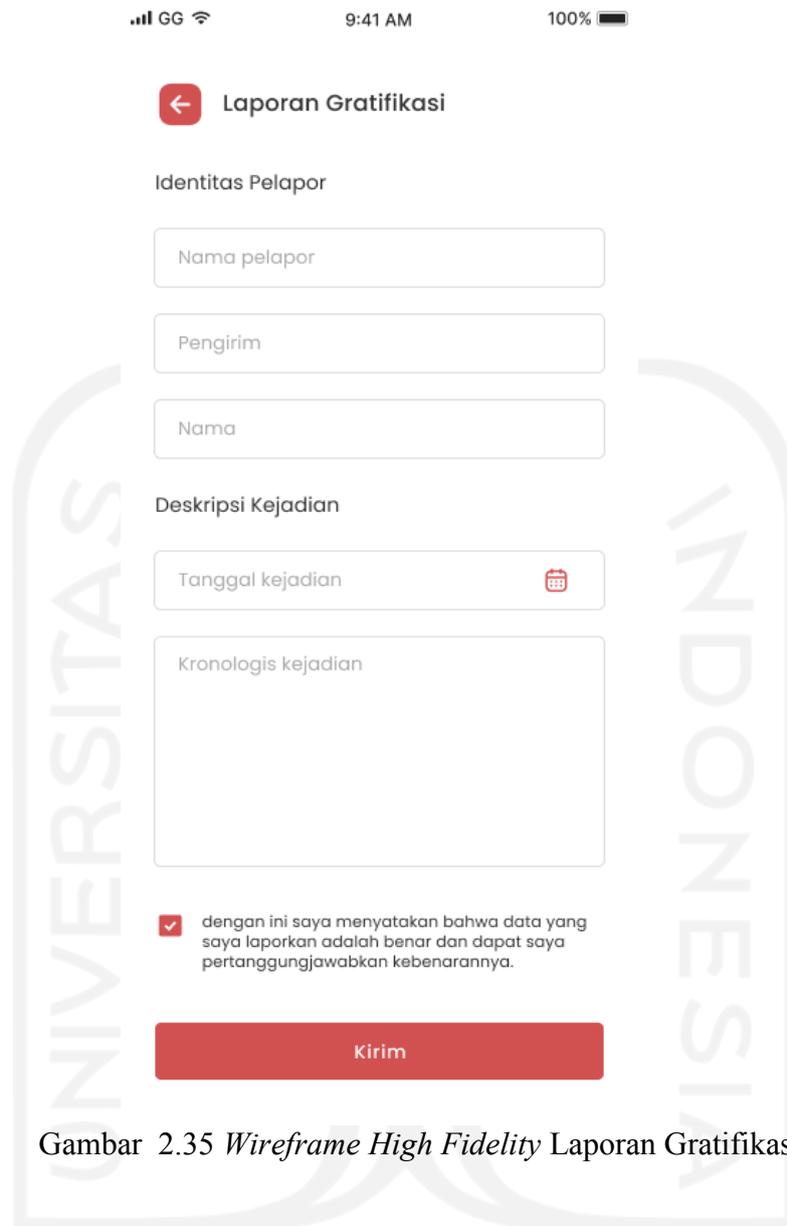
***Wireframe High Fidelity* Laporan Penyuapan**

Pada Gambar 2.34 adalah *wireframe high fidelity* untuk halaman penyuapan. Pada halaman penyuapan, pengguna disediakan formulir yang terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya yaitu identitas pelapor, identitas terlapor, dan deskripsi kejadian. Pada setiap bagian tersedia kolom kosong yang harus diisi. Pada bagian identitas pelapor berisi nama pelapor, jabatan, dan instansi/perusahaan. Bagian identitas terlapor berisi nama terlapor, jabatan, dan instansi perusahaan. Untuk bagian deskripsi kejadian berisi kasus penyuapan, nilai suap, lokasi, tanggal, dan bagaimana kronologis kejadiannya.

Gambar 2.34 *Wireframe High Fidelity* Laporan Penyuapan

***Wireframe High Fidelity* Laporan Gratifikasi**

Pada Gambar 2.35 adalah *wireframe high fidelity* untuk halaman gratifikasi. Pada halaman gratifikasi, pengguna disediakan formulir yang terbagi menjadi dua bagian diantaranya yaitu identitas pelapor dan deskripsi kejadian. Pada setiap bagian tersedia kolom kosong yang harus diisi. Pada bagian identitas pelapor berisi nama pelapor, pengirim gratifikasi, dan nama penerima gratifikasi. Untuk bagian deskripsi kejadian berisi tanggal dan kronologis kejadian.

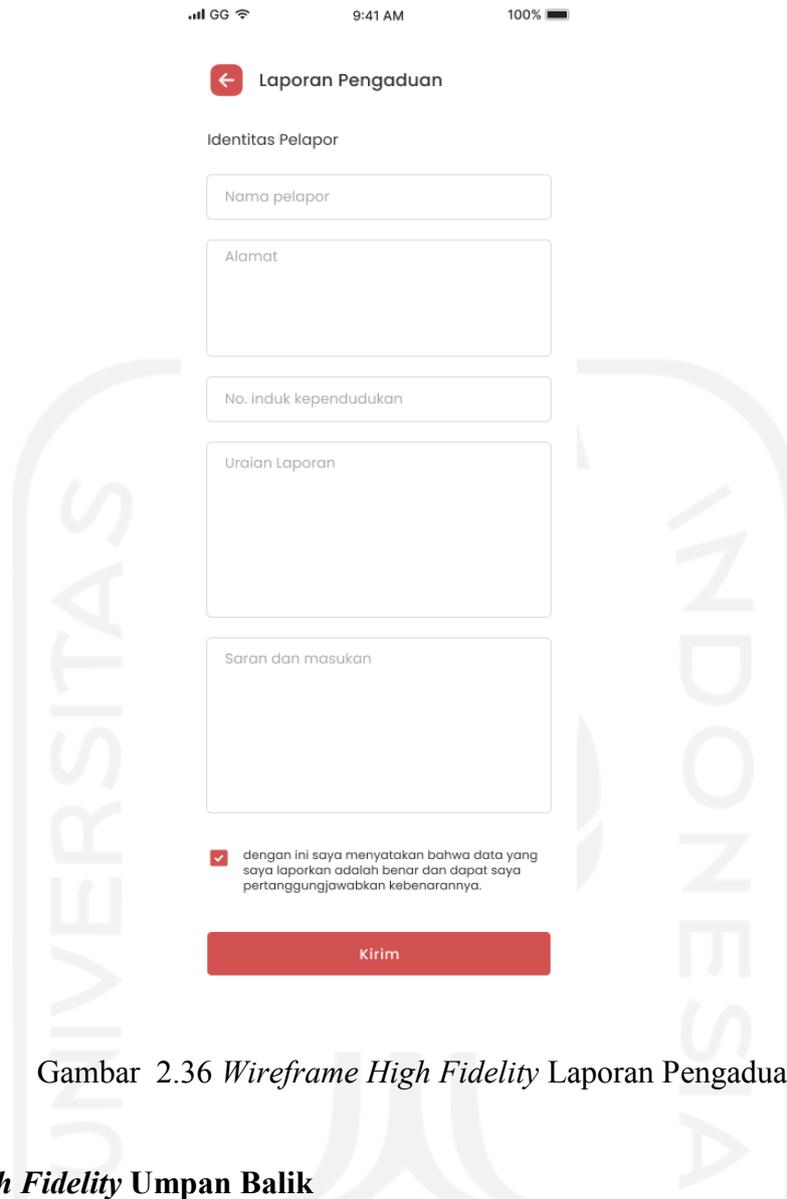


The image shows a mobile application wireframe for a 'Laporan Gratifikasi' (Gift Report) form. At the top, there is a status bar with signal strength, 'GG', Wi-Fi, time '9:41 AM', and 100% battery. Below the status bar is a red back arrow icon and the title 'Laporan Gratifikasi'. The form is divided into two main sections: 'Identitas Pelapor' (Reporter Identity) and 'Deskripsi Kejadian' (Incident Description). The 'Identitas Pelapor' section contains three input fields: 'Nama pelapor', 'Pengirim', and 'Nama'. The 'Deskripsi Kejadian' section contains a date picker for 'Tanggal kejadian' and a larger text area for 'Kronologis kejadian'. Below the text area is a checkbox with a red checkmark and the text: 'dengan ini saya menyatakan bahwa data yang saya laporkan adalah benar dan dapat saya pertanggungjawabkan kebenarannya.' At the bottom of the form is a red button labeled 'Kirim'. A large, faint watermark of the University of Indonesia logo is visible in the background.

Gambar 2.35 *Wireframe High Fidelity* Laporan Gratifikasi

***Wireframe High Fidelity* Laporan Pengaduan**

Pada Gambar 2.36 adalah *wireframe high fidelity* untuk halaman pengaduan. Pada halaman pengaduan pengguna disediakan formulir yang berisi kolom kosong identitas pelapor seperti nama pelapor, alamat, no. induk kependudukan, uraian laporan, saran dan masukkan.

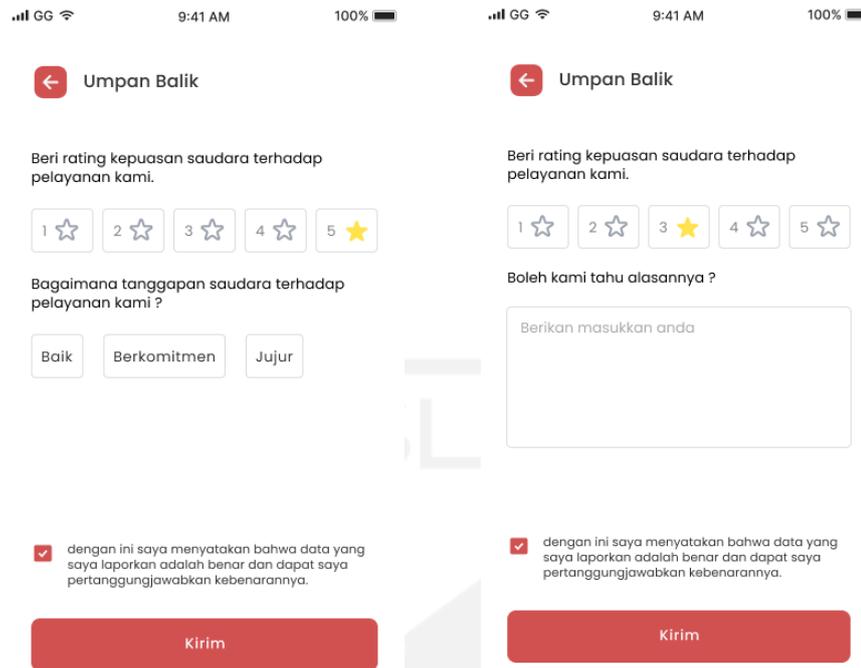


The image shows a mobile application wireframe for a complaint report. At the top, there is a status bar with signal strength, 'GG', Wi-Fi, time '9:41 AM', and 100% battery. Below the status bar is a red back arrow icon and the title 'Laporan Pengaduan'. Underneath is the section 'Identitas Pelapor' with four input fields: 'Nama pelapor', 'Alamat', 'No. induk kependudukan', and 'Uraian Laporan'. Below these is a larger text area for 'Saran dan masukan'. At the bottom, there is a red checkbox with a checkmark and the text 'dengan ini saya menyatakan bahwa data yang saya laporkan adalah benar dan dapat saya pertanggungjawabkan kebenarannya.' Below the checkbox is a red button labeled 'Kirim'.

Gambar 2.36 *Wireframe High Fidelity* Laporan Pengaduan

***Wireframe High Fidelity* Umpan Balik**

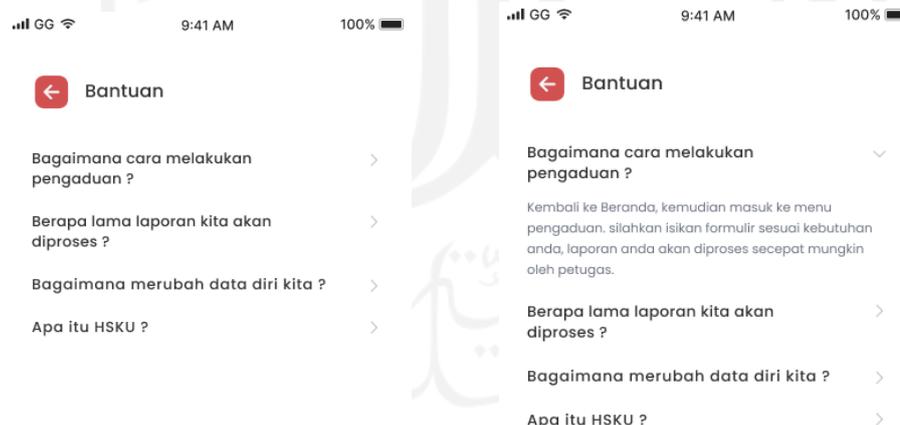
Pada Gambar 2.37 adalah *wireframe high fidelity* untuk halaman umpan balik. Pada halaman ini berfungsi untuk memberikan umpan balik terhadap pelayanan yang diberikan dengan memberi bintang dengan skala 1-5. Untuk pemberian bintang skala 1-3 akan muncul kolom kosong untuk diisikan saran. Jika pemberian bintang skala 4 atau 5 maka akan muncul beberapa kata yang mendeskripsikan terhadap pelayanan yang diberikan.



Gambar 2.37 Wireframe High Fidelity Umpan balik

Wireframe High Fidelity Bantuan

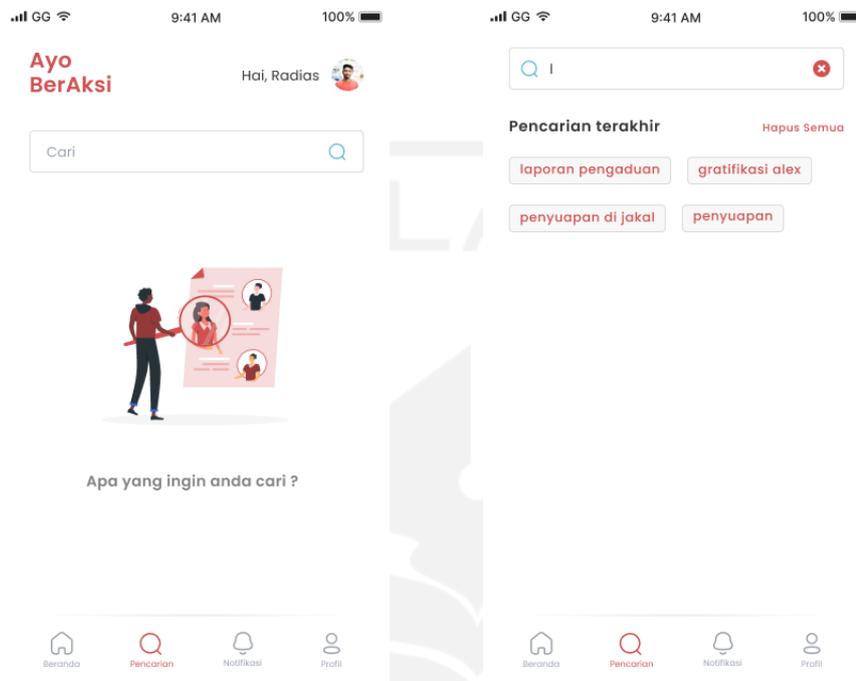
Pada Gambar 2.38 adalah *wireframe high fidelity* untuk halaman bantuan. Pada halaman bantuan berisikan kumpulan pertanyaan yang sering dipertanyakan oleh pengguna. Dengan adanya halaman ini dapat membantu mengatasi kebingungan pengguna saat menggunakan aplikasi.



Gambar 2.38 Wireframe High Fidelity Bantuan

Wireframe High Fidelity Pencarian

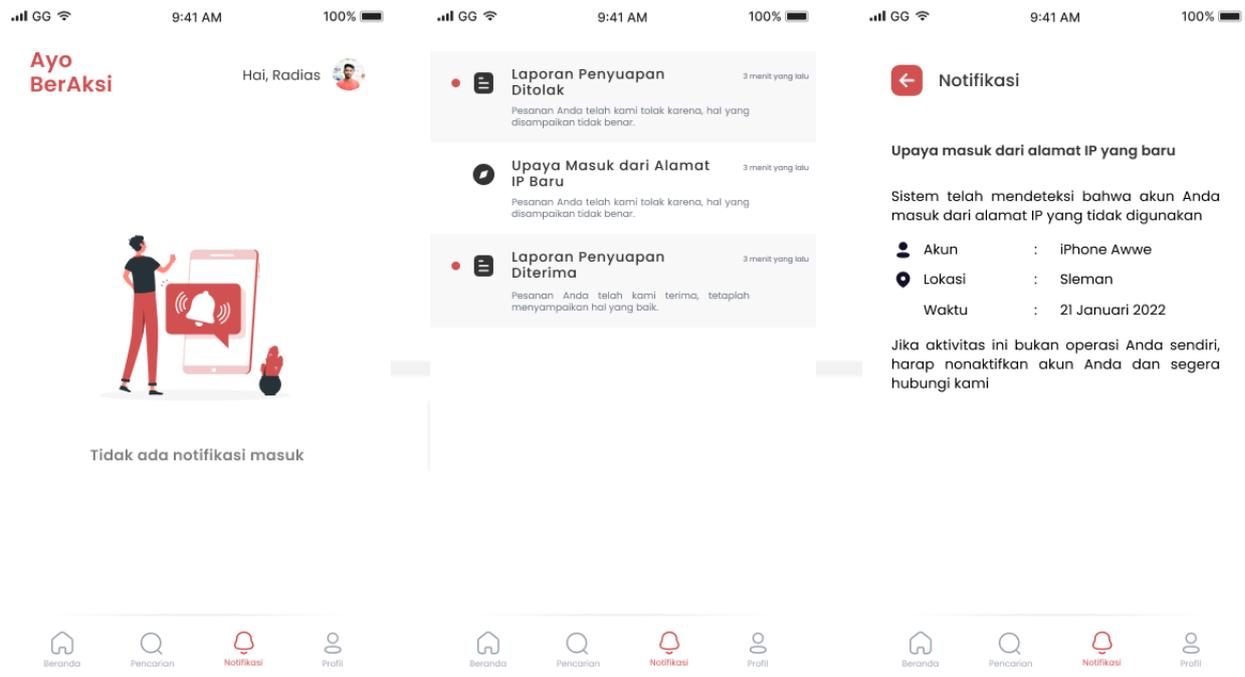
Pada Gambar 2.39 adalah *wireframe high fidelity* untuk halaman pencarian. Pada halaman pencarian, pengguna diberikan kolom pencarian dan juga dapat melihat pencarian terakhir.



Gambar 2.39 *Wireframe High Fidelity* Pencarian

Wireframe High Fidelity Notifikasi

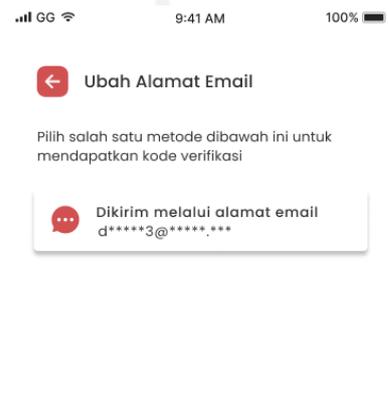
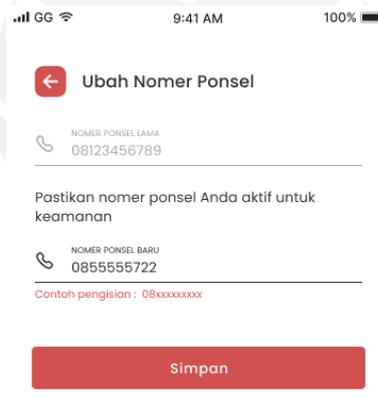
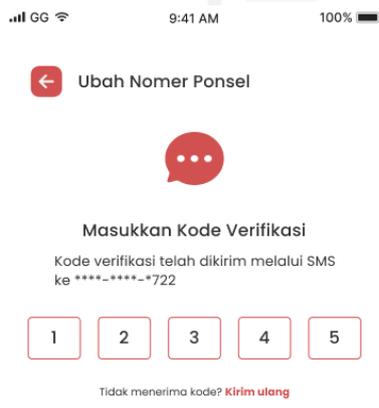
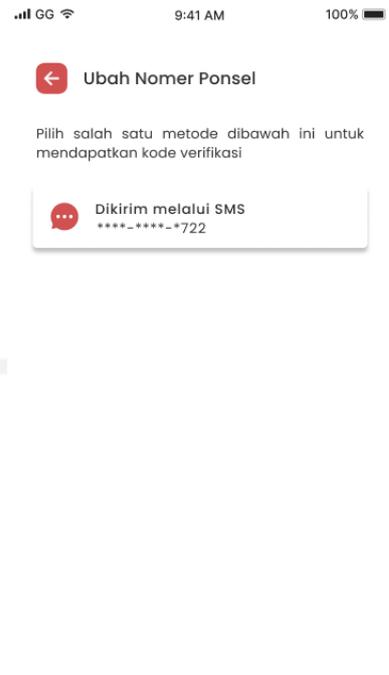
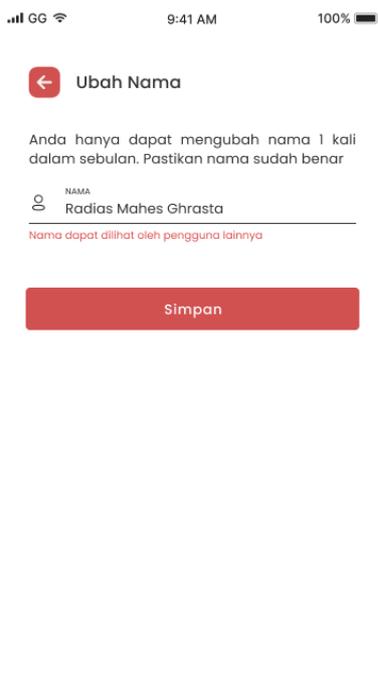
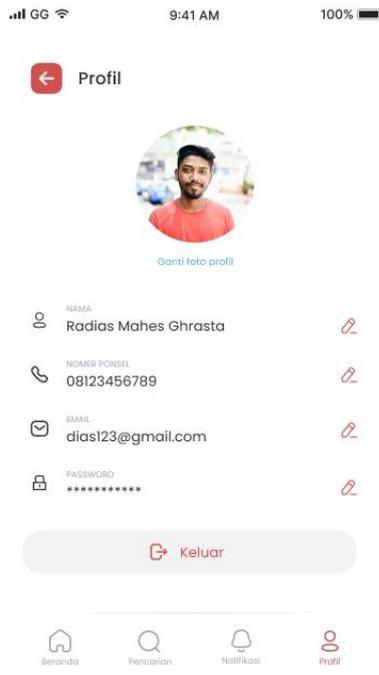
Pada Gambar 2.40 adalah *wireframe high fidelity* untuk halaman notifikasi. Pada halaman notifikasi ditampilkan beberapa daftar pemberitahuan terkait segala hal informasi pada aplikasi Ayo BerAksi. Daftar pemberitahuan diurutkan berdasarkan waktu yang paling akhir dan diletakan paling atas. Untuk notifikasi yang belum terbuka ditandai dengan bulatan merah dan blok transparan abu-abu.

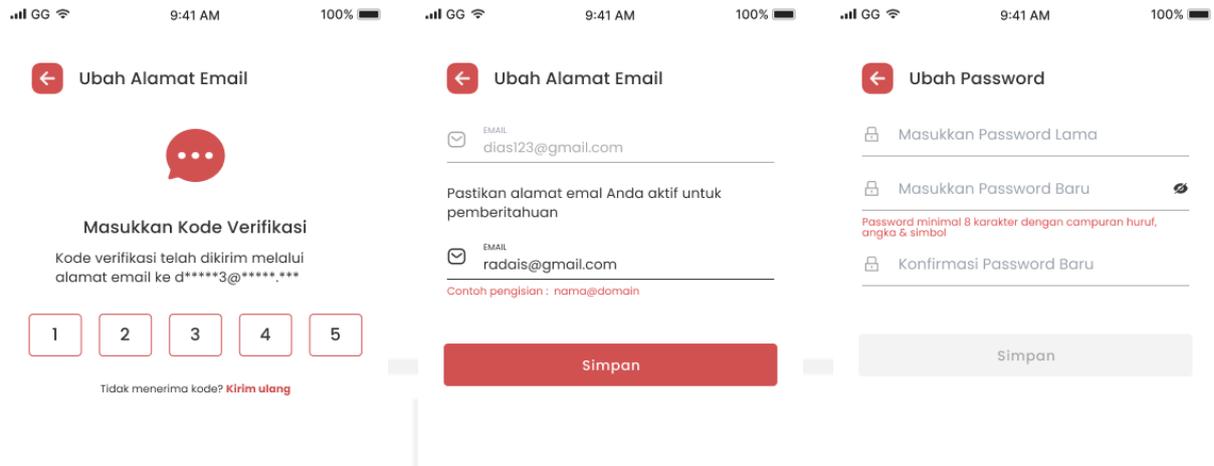


Gambar 2.40 *Wireframe High Fidelity* Notifikasi

***Wireframe High Fidelity* Profil**

Pada Gambar 2.41 adalah *wireframe high fidelity* untuk halaman profil. Pada halaman tersebut ditampilkan beberapa identitas dari pengguna akun seperti nama, nomor ponsel, alamat e-mail, dan kata sandi. Pengguna dapat mengganti beberapa identitas yang diinginkan dengan cara menekan icon pensil, terkecuali untuk mengganti foto yaitu dengan cara ganti foto profil. Untuk perubahan nama hanya diperbolehkan satu kali dalam sebulan. Sedangkan untuk mengganti nomor ponsel dan alamat e-mail dibutuhkan verifikasi dengan kode OTP yang dikirimkan ke nomor ponsel lama dan alamat e-mail yang lama. Sementara itu, untuk mengganti kata sandi hanya perlu memasukkan kata sandi lama dan mengisikan kata sandi yang baru. Di bagian bawah terdapat *button* keluar bagi pengguna yang ingin keluar dari akun tersebut.

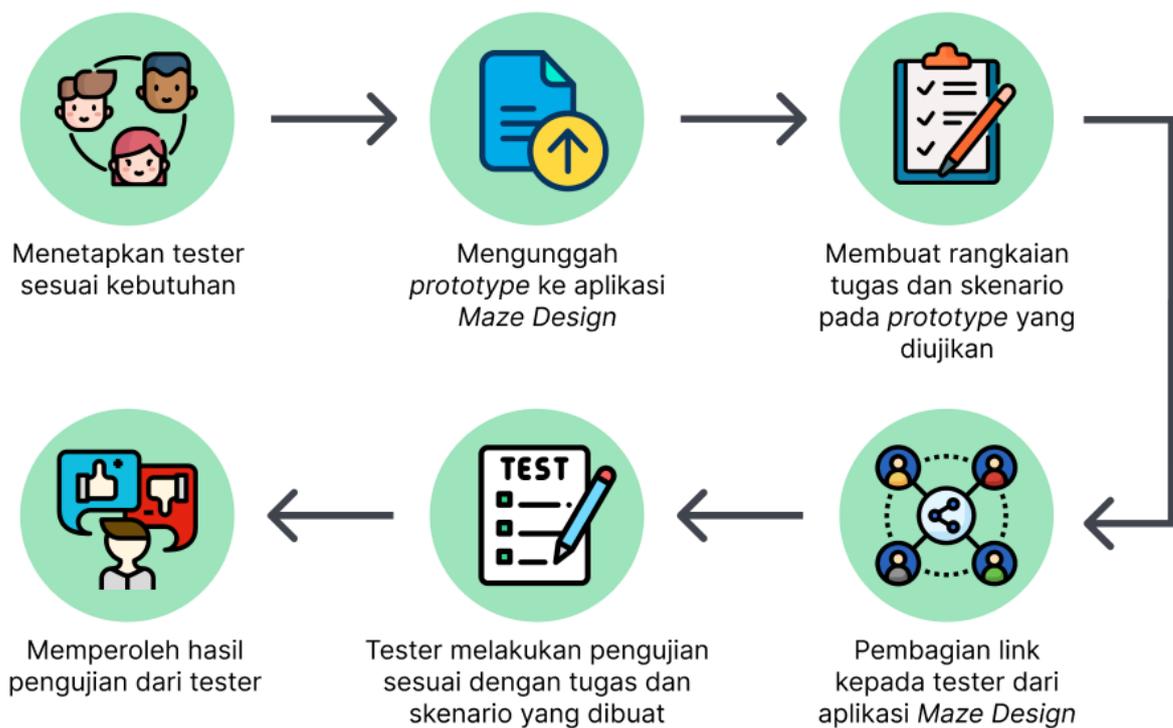




Gambar 2.41 Wireframe High Fidelity Profil

3.5.5 Testing

Tahap pengujian akan dilakukan apabila proses perancangan antarmuka telah selesai secara keseluruhan. Pengujian ini dilakukan dengan *usability testing* yang bertujuan untuk mengukur seberapa efektif dan efisien sebuah aplikasi dalam membantu pengguna menyelesaikan *task*. Tahap *testing* dilaksanakan secara *online* dengan memanfaatkan aplikasi *Maze Design* sebagai pengujian pada desain antarmuka. Adapun langkah-langkah dalam melakukan testing sebagai berikut.



Gambar 3.42 Alur Pengujian dengan Maze Design

Langkah-langkah dalam pengujian desain antarmuka aplikasi Ayo BerAksi dilakukan melalui enam tahapan yaitu diawali dengan menetapkan tester yang akan menjadi responden sesuai dengan kebutuhan, selanjutnya mengunggah *prototype* ke aplikasi *Maze Design*. Setelah itu membuat rangkaian tugas dan skenario pada *prototype* yang akan diujikan. Setelah pembuatan tugas dan skenario selesai, hal selanjutnya yang dilakukan adalah membagikan link kepada tester. Sesudah mendapatkan *link*, tester akan melakukan pengujian sesuai dengan tugas dan skenario yang diperintahkan. Pengujian yang selesai dilakukan oleh tester akan memunculkan hasil berupa seberapa besar keberhasilan pengguna dalam menjalankan aplikasi dan berapa waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan *task* yang diberikan.

Pada pengujian ini membutuhkan setidaknya 10 responden sebagai pembuktian apakah aplikasi Ayo BerAksi dapat berjalan secara efisien dan efektif untuk digunakan oleh pengguna. *Project manager* menyarankan bahwa 10 responden adalah angka yang ideal untuk dilaksanakan *testing*, selain itu ada kriteria yang disarankan dengan menyesuaikan calon pengguna aplikasi Ayo BerAksi. Adapun kriteria yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Pria dan wanita berusia 17 – 40 tahun
2. Pengguna *smartphone*
3. Tertarik dengan perkembangan teknologi informasi (IT)

Sesudah menjabarkan kriteria responden, dilanjutkan proses merangkai tugas dan skenario yang akan diujikan pada aplikasi Ayo BerAksi dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tugas dan Skenario

No.	Tugas	Skenario
1.	<i>Register</i>	Anda ingin membuat akun pada aplikasi Ayo BerAksi. Anda berada pada halaman <i>onboarding</i> sebagai langkah awal untuk melakukan pendaftaran. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk membuat akun.
2.	<i>Login</i>	Anda ingin masuk ke dalam akun yang telah terdaftar pada aplikasi Ayo BerAksi. Anda berada pada halaman <i>onboarding</i> sebagai langkah awal sebelum menuju halaman utama. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk <i>login</i>
3.	Masuk sebagai Tamu	Anda ingin menggunakan aplikasi ini, namun anda tidak ingin membuat akun. Ada opsi lain bagi anda untuk tetap dapat menggunakan aplikasi Ayo BerAksi. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk masuk sebagai tamu.
4.	Memilih Jenis Laporan	Setelah dibawa ke halaman utama, anda ingin melakukan pelaporan. Silahkan gunakan aplikasi untuk memilih jenis pelaporan yang telah disediakan.
5.	Memberikan Umpan Balik	Anda menganggap jika aplikasi Ayo BerAksi ini sangat membantu ataupun tidak memberikan hasil apa-apa. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk memberikan <i>feedback</i> .
6.	Melihat Bantuan (<i>FAQ</i>)	Anda merasa kebingungan dalam menggunakan aplikasi Ayo BerAksi dan ingin bertanya seputar aplikasi Ayo BerAksi. Silahkan gunakan aplikasi untuk mencari hal yang mungkin anda tanyakan dalam bantuan.
7.	Melihat Daftar Laporan	Anda ingin melihat sejauh mana proses laporan anda diproses. Dari halaman utama kemudian <i>scrolling</i> ke bawah. Silahkan gunakan aplikasi untuk melihat daftar laporan beserta prosesnya.
8.	Mengunduh Laporan	Anda ingin mengunduh laporan yang sudah dikirimkan. Dari halaman utama kemudian <i>scrolling</i> ke bawah. Silahkan gunakan aplikasi untuk mengunduh laporan.
9.	Mencari Laporan	Anda hendak melihat laporan yang dibuat orang lain sebagai referensi. Anda sekarang berada dalam halaman utama, pindahlah ke halaman pencarian yang ada pada bottom navigation bar. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mencari laporan.
10.	Melihat Notifikasi	Anda bermaksud untuk melihat pemberitahuan dari segala aktivitas yang dilakukan sebelumnya. Anda sekarang berada dalam halaman utama, pindahlah ke halaman notifikasi yang ada pada bottom navigation bar. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk melihat notifikasi.
11.	Menganti Nama	Anda ingin mengganti nama akun dengan nama lengkapmu pada aplikasi Ayo BerAksi. Anda sekarang berada dalam halaman utama dan anda ingin mengganti nama akun.

		Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mengganti nama akunmu pada identitas diri melalui fitur profil.
12.	Mengganti Nomor Telpn	Anda ingin mengganti nomor telpon anda dengan yang baru pada aplikasi Ayo BerAksi. Anda sekarang berada dalam halaman utama dan anda ingin mengganti nomor telpon. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mengganti nomor telpon pada identitas diri melalui fitur profil.
13.	Mengganti Alamat E-Mail	Anda ingin mengganti alamat e-mail anda dengan yang baru pada aplikasi Ayo BerAksi. Anda sekarang berada dalam halaman utama dan anda ingin mengganti alamat e-mail. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk mengganti alamat e-mail pada identitas diri melalui fitur profil.
14.	Mengganti Password	Anda ingin mengganti password pada aplikasi Ayo BerAksi agar lebih aman. Anda sekarang berada dalam halaman utama dan ingin mengganti password anda. Silahkan gunakan aplikasi ini untuk password pada identitas diri melalui fitur profil.

Pengukuran tingkat keberhasilan dalam *usability testing* menggunakan aplikasi *maze design* dibagi menjadi dua kategori penilaian yaitu *completion rate* dan *duration used*. Penilaian dari segi *completion rate* berfungsi untuk mengetahui seberapa tingkat keberhasilan mengerjakan *task* yang disediakan. *Duration used* digunakan untuk mengukur waktu penyelesaian dari *task* yang dikerjakan oleh responden. Hasil pengujian *prototype* aplikasi Ayo BerAksi diuraikan sebagai berikut.

Hasil Pengujian *Usability Testing Completion Rate*

Data dari pengujian *completion rate* ini dinilai dari tingkat penyelesaian dengan tugas dan skenario yang diberikan kepada responden. Metrik keberhasilan *usability testing* tercantum dalam Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Indikator *Usability Testing*

Kode	Definisi	Keterangan
RS	Responden Sukses	Menyelesaikan <i>task</i> yang diberikan
RG	Responden Gagal	Tidak dapat menyelesaikan <i>task</i> yang diberikan

Berikut adalah hasil pengujian yang dilakukan responden terhadap tugas dan skenario yang tercantum dalam Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Hasil Pengujian *Completion Rate*

Tugas	Responden Sukses (RS)	Persentase (RS) (Jumlah Keberhasilan/Jumlah Responden) * 100%	Responden Gagal (RG)	Persentase (RG) (Jumlah Kegagalan/Jumlah Responden) * 100%
T-1	7	70%	3	30%
T-2	10	100%	0	0%
T-3	7	70%	3	30%
T-4	9	90%	1	10%
T-5	5	50%	5	50%
T-6	5	50%	5	50%
T-7	10	100%	0	0%
T-8	5	50%	5	50%
T-9	10	100%	0	0%
T-10	10	100%	0	0%
T-11	8	80%	2	20%
T-12	8	80%	2	20%
T-13	8	80%	2	20%
T-14	8	80%	2	20%

Pada Tabel ditampilkan data hasil pengujian *completion rate* yang dilakukan oleh 10 responden dengan tingkat keberhasilan dan kegagalan berdasarkan atas 14 tugas dan skenario yang diberikan. Data tersebut menunjukkan bahwa poin persentase keberhasilan tertinggi ditaksir mencapai 100% dan yang paling kecil yaitu 50%. Sedangkan poin persentase kegagalan responden diantara 50% sampai 0% paling kecil. Adapun faktor kegagalan yang disinyalir menyebabkan hingga tingkat kegagalan 50% pada T-5, T-6, dan T-8. Pada T-5 yaitu *task* umpan balik, ada beberapa faktor yang menyebabkan yaitu koneksi internet yang kurang stabil, responden mengabaikan intruksi yang diberikan, dan responden bingung terkait pemilihan bintang karena pada *prototype* hanya bintang 3 dan bintang 5 yang dapat berinteraksi dengan pengguna dengan cara *tap*, sedangkan bintang 1,2, dan 4 tidak ada interaksi apapun dengan pengguna, jadi hal tersebut dapat memicu pengguna untuk menghentikan *task* yang diberikan karena merasa kebingungan. Pada T-6 yaitu *task* melihat bantuan, ada pula faktor yang menyebabkan yaitu intruksi tidak jelas yang penulis tampilkan pada aplikasi *maze design* karena pada *maze design* penulis menuliskan untuk melihat FAQ, sedangkan pada *prototype* bertuliskan 'Bantuan' sehingga hal tersebut membuat responden kebingungan untuk melanjutkan tugasnya. Pada T-8 yaitu *task* mengunduh laporan, fitur *download* laporan terletak pada bagian bawah *navigation bar* yang

ditemukan jika pengguna *scrolling* kebawah, untuk itu asumsi yang dapat diberikan bahwasanya responden tidak terpikirkan untuk melakukan *scrolling*. Secara keseluruhan ada juga beberapa faktor tambahan yang menyebabkan kegagalan yaitu koneksi internet yang kurang stabil mengakibatkan *delay* pada saat menjalankan *prototype*, selain itu jika *reconnecting* terlalu lama responden akan meninggalkan *testing* yang artinya gagal dalam pengujian.

Setelah menerima hasil penyelesaian dari seluruh rangkaian responden, selanjutnya mencari poin rata-rata keberhasilan agar dapat mengukur hasil pengujian *completion rate* mendapatkan angka yang masih dalam batas wajar. Adapun hasil tersebut diperlihatkan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Kalkulasi Nilai Rata-Rata *Completion Rate*

Presentase	Total Keberhasilan Tugas Responden (RS)	Jumlah Tugas	Jumlah Responden
	114	14	10
Total Keberhasilan Tugas (RS)/Jumlah Tugas * Jumlah Responden * 100%	$\frac{114}{14} \times 10 \times 100\% = 81,42\%$		

Perhitungan nilai rata-rata *completin rate* yang didapatkan adalah 81,42 persen, dimana angka tersebut masih terbilang baik. Apabila angka rata-rata *completion rate* dibawah dari 78 persen, maka hal tersebut buruk dalam tingkat penyelesaian suatu tugas (Sauro, 2011).

Hasil Pengujian *Usability Testing Duration Used*

Pada tahap *usability testing duration used* dilakukan agar dapat melihat estimasi waktu yang termakan dengan hitungan detik oleh responden dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Data yang diambil dalam pengujian ini adalah durasi penyelesaian dari setiap *task* yang dikerjakan dengan memanfaatkan *maze design*. Tabel 3.6 memperlihatkan durasi setiap task yang dikerjakan pada masing-masing responden.

R	T-1	T-2	T-3	T-4	T-5	T-6	T-7	T-8	T-9	T-10	T-11	T-12	T-13	T-14
R-1	10,4	4,2	6,1	9,8	4,3	20,3	3	6,3	2,9	4,3	8,2	12,4	12	10,2

R-2	82,1	10,7	32,3	25,7	15,2	166,2	2,7	7,4	3,6	7,5	4,3	7,9	7,2	5,6
R-3	16	8,5	6,7	7,8	6,1	11	3,1	10	3	4,8	10,2	13,1	12,4	8,3
R-4	17,1	7,1	9,3	8,9	7,9	4,4	1,6	9,1	3,1	5,7	4,9	7,6	7,2	6,3
R-5	16,1	7,2	9,8	18,1	7,8	74,6	2,7	33,4	21,4	4,7	33,6	40,1	42,6	32
R-6	16,6	5,6	7,5	11,2	2,6	5,8	2	24,5	48,4	5,8	16,9	18,2	19	16
R-7	243,3	16,2	122,7	259,7	9,6	9,2	3,3	158,2	9,4	10,8	13,6	14,5	16	14,2
R-8	16,6	4,6	11,2	12,8	4,9	81,4	2,4	79,6	10,8	4,8	38,1	65,8	74,1	39,1
R-9	14,4	9	7,3	7,2	5,8	3	1,9	22,1	4,8	4,1	15,9	18	18,8	13,3
R-10	12	5	4,7	4	2,8	3,5	1,7	4,1	1,8	3,3	7,6	9,1	9,5	8,2

Tabel 3.6 Hasil Pengujian *Duration Used*

Analisis Hasil Pengujian *Usability Testing Duration Used*

Hasil *usability testing* diperlihatkan pada Tabel 3.6 yang dilakukan oleh 10 responden untuk menguji seberapa waktu yang dibutuhkan untuk menjalankan setiap tugasnya. Angka durasi yang ditampilkan menggunakan satuan detik. Aktivitas setiap responden terekam pada aplikasi *maze design* dengan disertai waktu penyelesaian. Hasil yang diperoleh dari aplikasi *maze design* diklasifikasikan menjadi 2 kategori responden dalam menyelesaikan *task*.

Kategori yang pertama adalah angka berwarna hitam yang mengartikan bahwa responden dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik tanpa kendala. Kategori kedua merupakan angka berwarna orange yang mengartikan responden tidak berhasil atau menyerah dalam menyelesaikan tugasnya.

Berkaitan dengan tabel diatas, masih terdapat responden yang kurang mengerti dengan alur *prototype* yang diberikan sehingga beberapa *task* mengalami kegagalan, khususnya pada *task* T-5, T-6, dan T-8 yang menyumbang responden kegagalan paling banyak. Sehingga dapat diartikan bahwa tugas pada *prototype* yang diberikan kurang dimengerti secara jelas oleh responden atau bisa jadi terkait desain *prototype* pada tugas tersebut mempunyai *user experience* yang kurang baik sehingga pengguna kurang mengerti alur dari *prototype* tersebut

Ada juga beberapa fakto tambahan yang menyebabkan kegagalan dalam *usability testing duration used*. Kurangnya pemahaman pada responden dalam menjalankan alur *prototype* dan menghiraukan intruksi pada tugas yang diberikan. *User experience* yang kurang baik juga

memungkinkan menjadi faktor kegagalan sehingga responden kebingungan dalam menjalankan *prototype*. Ada juga penyebab lainnya yaitu koneksi internet yang kurang stabil mengakibatkan *delay* pada saat menjalankan *prototype*, selain itu jika *reconnecting* terlalu lama responden akan meninggalkan *testing* yang artinya gagal dalam pengujian.

3.6 Pemantauan dan Pengendalian Proyek

Berikut ini merupakan pemantauan dan pengendalian proyek selama pelaksanaan magang berlangsung.

a. *Meeting* Proyek

Dalam kegiatan magang terdapat kegiatan *meeting* yang dilakukan oleh perusahaan untuk memberikan petunjuk kepada karyawan agar pekerjaan yang dilakukan dapat berorientasi pada tujuan yang ingin dicapai. Pertemuan yang diadakan selama magang dilaksanakan setiap 2 minggu sekali untuk melihat hasil progres yang dilakukan. Selain itu, selama pertemuan, akan ada evaluasi terhadap pekerjaan yang telah dilakukan.

b. *Monitoring* Proyek

Saat mengerjakan sebuah proyek, ada kegiatan tindak lanjut yang dilakukan oleh manajer proyek atau mentor untuk melihat pekerjaan yang dilakukan oleh karyawan. Monitoring dimaksudkan untuk memantau pekerjaan yang dilakukan oleh karyawan, apakah sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh manajer proyek pada pertemuan sebelumnya. Magang ini dilacak oleh project manager dan mentor menggunakan aplikasi figma, sehingga ketika penulis menyelesaikan pekerjaannya, penulis langsung menyerahkannya kepada mentor agar mentor tersebut dapat mengkonsultasikan ke project manager untuk dinilai dan diverifikasi desain UI/UX melalui aplikasi figma.

c. *Evaluasi Pekerjaan Selama Magang*

Perusahaan memantau pekerjaan para pekerja magang, khususnya departemen ULUX melalui aplikasi Figma. Fungsi tim di Figma digunakan sebagai pembagian kerja tergantung pada proyek saat ini. Kelebihan dari Figma sendiri adalah aplikasinya bersifat open source dan dapat digunakan secara berkelompok. Mentor memberikan umpan balik langsung melalui Figma, dan seringkali mentor melakukan beberapa perbaikan dengan menunjukkan bagian-bagian yang masih melakukan kesalahan selama proses desain, jadi pada dasarnya, mentor selalu menyarankan untuk menyelesaikan proyek mereka agar proyek yang dijalankan sejalan dengan tujuan awal perusahaan Geek Garden.

Pada pertemuan-pertemuan, mentor dan manajer proyek selalu memberikan umpan balik/evaluasi dan memandu pekerjaan proyek yang dilakukan oleh karyawannya dengan tujuan untuk dapat mencapai tujuan bisnis yang diinginkan. Di bawah ini adalah ringkasan hasil evaluasi yang diperoleh oleh penulis dalam proyek pengembangan aplikasi mobile e-learning Amikom Center sebagai desainer UI/UX.

Tabel 3.7 Evaluasi

No	Progress	Feedback
1	Fitur <i>Progress Report</i>	Alahngkah baiknya jika fitur tersebut dimasukan bagian manajemen dan bukan ditaruh bawah <i>navigation bar</i> , mengingat bahwa bagian tersebut belum terisi
2	Fitur Pencarian	Jika fitur pencarian dapat melihat apa yang dilaporkan orang lain, maka fitur ini dirasa tidak perlu, karena dinilai mengganggu privasi orang lain
3	Halaman Bantuan (<i>FAQ</i>)	Halaman yang berisikan pertanyaan mendasar terkait penggunaan aplikasi Ayo Beraksi, sebaiknya ditambah lagi karena hal tersebut dinilai masih kurang membantu pengguna dalam menjalankan aplikasi Ayo BerAksi.
4	Fitur Masuk Sebagai Tamu	Halaman masuk sebagai tamu hanya berfungsi untuk memberikan <i>feedback</i> , mengingat hal tersebut dapat diakses dengan cara <i>login/register</i> , jadi sebaiknya halaman tersebut dihilangkan atau diganti isi dari halaman tersebut.

3.7 Penutupan Proyek

Penutup kegiatan proyek selama realisasi aplikasi Ayo BerAksi adalah kumpulan hasil *design thinking* dan *prototyping* aplikas. Mengenai desain UI/UX, masih terdapat halaman-halaman yang fungsional seperti fungsi manajemen, pencarian laporan yang belum dilaksanakan selama masa magang karena batas waktu magang sudah selesai, aplikasi Ayo BerAksi akan dilanjutkan oleh pegawai Geek Garden lainnya untuk menambahkan fitur-fitur dan mengimplementasikan aplikasi Ayo BerAksi.

BAB IV

REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG

4.1 Relevansi Akademik

Pada saat pelaksanaan magang berjalan, terdapat gap antara teori akademik dan praktiknya, terutama pada proyek perancangan desain *prototype* aplikasi Ayo BerAksi. Gap muncul karena waktu yang dihabiskan untuk mengerjakan suatu proyek sangat cepat dan beberapa proyek memiliki prioritas pekerjaan yang tinggi. Saat pengerjaan proyek perancangan desain *prototype* aplikasi Ayo BerAksi, gap antara teori dan praktik akademis ditemukan dalam proses metode *design thinking*

Gambar menunjukkan tahapan metode *design thinking*. Metode *design thinking* merupakan proses berulang untuk memahami segala hal yang berdasarkan kebutuhan pengguna. Tahapan metode *design thinking* terbagi menjadi lima tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

4.2 Manfaat Magang

Selama kegiatan magang berlangsung selama enam bulan di GeekGarden, berbagai manfaat telah didapatkan oleh penulis diantaranya sebagai berikut :

a. Mempelajari berbagai *tools* yang digunakan

Selama magang di GeekGarden penulis mendapatkan kesempatan untuk mempelajari hal-hal baru, terutama yang berkaitan dengan perancangan desain *UI/UX*. Dari sinilah penulis mengetahui *tools-tools* yang digunakan untuk menunjang pekerjaan sebagai *UI/UX Designer*. Aplikasi Figma dipilih sebagai *tools* untuk melakukan kolaborasi dan membuat desain *prototype* bersama secara *real time*. Selain itu, penulis juga mempelajari penggunaan Corel Draw yang digunakan sebagai pelengkap untuk mendesain seperti membuat *icon* atau *gradient background*.

b. Manajemen diri

Menjadi bagian dari sebuah perusahaan pengembang aplikasi sebagai pegawai magang terdapat perbedaan saat duduk di bangku kuliah. Terlebih lagi pada perusahaan mempunyai tuntutan dan kepercayaan yang diberikan kepada penulis yang membuat hal tersebut menjadikan penulis untuk lebih bertanggung jawab dan bersikap profesional. Oleh karena itu, penulis menerapkan manajemen diri dengan cara menerapkan salah satu aspek yang penting yaitu manajemen waktu.

Menjalani pelaksanaan magang dengan didampingi kegiatan kuliah, tentunya membuat penulis untuk perlu mengatur waktu sebaik mungkin agar pekerjaan kantor maupun kuliah dapat terlaksana tanpa kendala. Selain itu, penulis mulai membiasakan diri untuk tidak menunda pekerjaan kantor terutama saat adanya pergantian shift pemberlakuan *work from home*.

c. Bekerja dalam tim

Pada saat mendapatkan proyek, tentunya akan dibentuk sebuah tim yang terdiri dari beberapa anggota. Setiap anggota mempunyai kedudukan yang penting dalam menjalankan suatu proyek. Dengan adanya anggota yang mempunyai peran yang berbeda-beda membuat pekerjaan menjadi lebih efisien. Selain itu berkomunikasi dengan baik menjadi salah satu aspek penting untuk mensukseskan proyek. Dengan adanya komunikasi yang baik, permasalahan akan selesai dengan baik. Berkonsultasi kepada senior juga merupakan hal yang harus dilakukan pada saat menemui kendala terhadap tugas yang diberikan.

4.3 Hambatan dan Tantangan Selama Magang

Adapun kendala atau hambatan yang dialami oleh penulis selama magang adalah merasa kesulitan saat mengerjakan tugas yang belum pernah didapatkan sebelumnya. Sulitnya berkomunikasi antar pekerja juga sering terjadi karena adanya pemberlakuan Work From Home (WFH) bagi sebagian pekerja. Sulitnya mengatur waktu antara penyelesaian tugas kerja dengan tugas kuliah.

Tidak hanya itu, penulis juga mendapatkan tantangan dalam melaksanakan magang yaitu belajar beradaptasi dengan menggunakan tools dan teknologi yang belum pernah dipakai sebelumnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan pengujian yang dilakukan dengan metode *design thinking* pada penelitian ini didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Metode *design thinking* digunakan pada penelitian ini agar dapat memecahkan persoalan yang diambil dengan memahami kebutuhan persona. Pembahasan dilakukan bersama pengguna (*user persona*) agar menemukan solusi terkait fitur-fitur yang akan diimplementasikan pada aplikasi Ayo BerAksi. Sehingga aplikasi Ayo BerAksi diharapkan mempunyai *user experience* yang baik bagi pengguna.
2. Perancangan aplikasi Ayo BerAksi saat pelaksanaan magang dilakukan dengan kerjasama antar dua divisi yaitu divisi UI/UX Desainer dan divisi Developer *Mobile*. Pada proyek kerjasama antar kedua belah divisi diperlukan untuk dapat membuat aplikasi Ayo BerAksi sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

5.2 Saran

Pada penelitian tentunya masih terdapat banyak kekurangan oleh karena itu, terdapat beberapa saran sebagai berikut.

a. Saran untuk para pemegang

1. Mempersiapkan diri dengan mempelajari ilmu-ilmu yang diperlukan dan memperbanyak pengerjaan proyek berupa proyek mandiri maupun eksternal yang sesuai dengan kriteria perusahaan.
2. Berperan aktif saat menjalani magang agar mendapatkan berbagai manfaat dan pengalaman.

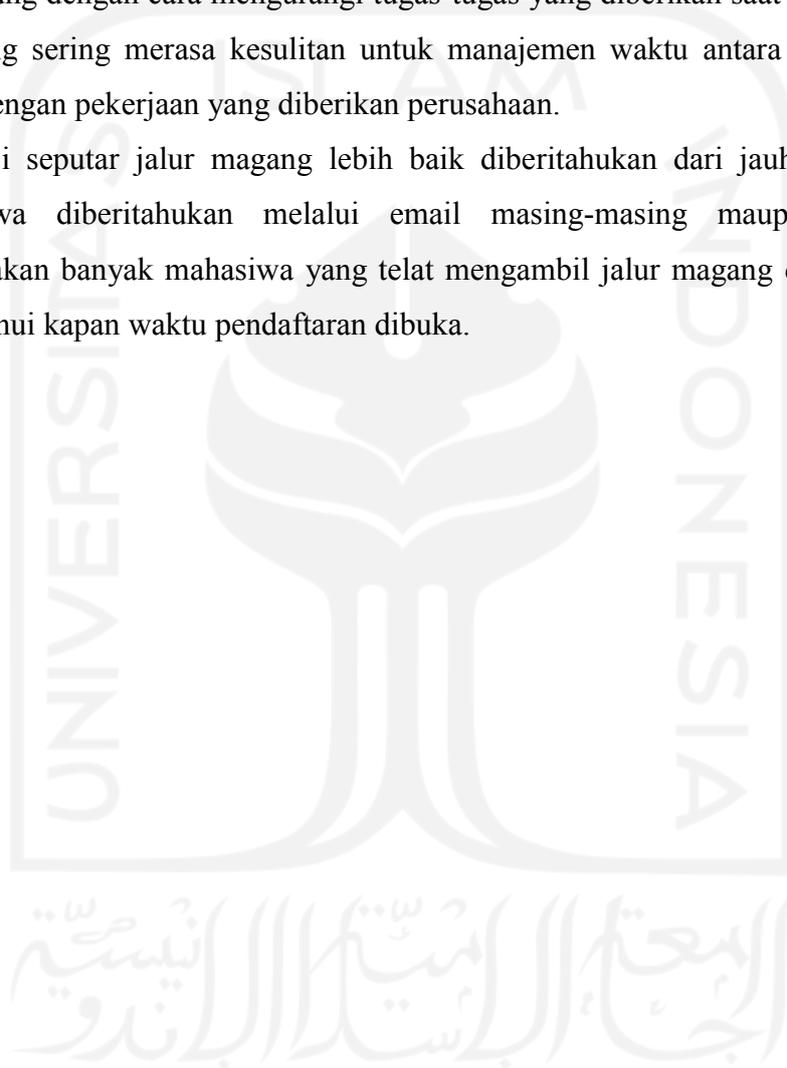
b. Saran untuk perusahaan

1. Memberikan kesempatan kepada pemegang untuk terjun langsung menghadapi klien agar pemegang dapat mempunyai pengalaman bagaimana berinteraksi secara langsung dengan klien.

2. Kegiatan magang selanjutnya yang dilakukan di Geek Garden untuk lebih mengatur tugas-tugas yang diberikan sesuai dengan *timeline* agar pemegang dapat manajemen waktu dengan baik.

c. Saran untuk kampus

1. Bagi para mahasiswa yang mengambil jalur magang alangkah baiknya untuk pihak kampus mendukung dengan cara mengurangi tugas-tugas yang diberikan saat kuliah. Karena para pemegang sering merasa kesulitan untuk manajemen waktu antara mengerjakan tugas kuliah dengan pekerjaan yang diberikan perusahaan.
2. Informasi seputar jalur magang lebih baik diberitahukan dari jauh hari. Kalau perlu mahasiswa diberitahukan melalui email masing-masing maupun *social media*. Dikarenakan banyak mahasiswa yang telat mengambil jalur magang dengan alasan tidak mengetahui kapan waktu pendaftaran dibuka.



DAFTAR PUSTAKA

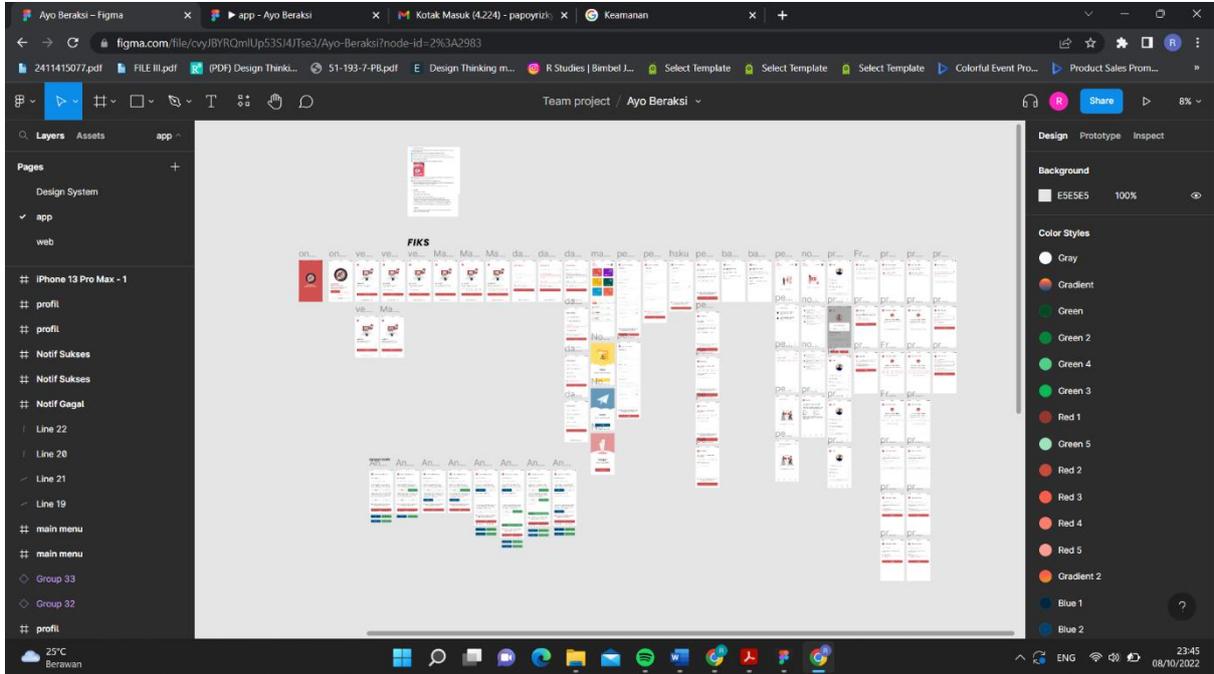
- Alben, L. (1996). Quality of experience: defining the criteria for effective interaction design. *Interactions*, 3(3), 11–15. <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=332040.332433>
- Alexandra, J. (2019). *Membuat User Interface yang Baik*. <https://sis.binus.ac.id/2019/04/01/membuat-user-interface-yang-baik/>
- Aliya, H. (2022). *Usability Testing: Arti, Metode, Langkah-Langkah, dan Manfaatnya*. <https://glints.com/id/lowongan/usability-testing-adalah/#.Yv5kb3ZBy3A>
- Ayugi, S. A. (2020). *Studi Kasus UX: Aplikasi untuk mendiagnosa penyakit tanaman melalui foto*. <https://sharenaliciaa.medium.com/studi-kasus-ux-aplikasi-untuk-mendiagnosa-penyakit-tanaman-melalui-foto-5f364e1187b2>
- Bracey, K. (2018). *What Is Figma?* <https://webdesign.tutsplus.com/articles/what-is-figma--cms-32272>
- Exabytes. (2021). *Apa Itu Sitemap? Dan Jenis Fungsinya*. <https://www.exabytes.co.id/blog/apa-itu-sitemap/>
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking. Institute of Design at Stanford*. <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>
- Lazarova, T. (n.d.). *Low Fidelity Wireframes vs High Fidelity Wireframes*. <https://mentormate.com/blog/low-fidelity-wireframes-vs-high-fidelity-wireframes/>
- Maricar, M. A., Pramana, D., Klod, D. P., Timur, K. D., Gifts, C., Space, P., & Thinking, D. (2022). *Problem Space Design Thinking dalam Penentuan Solusi untuk Pemesanan Creative Gift Design Thinking Problems Space in Determining Solution for Creative Gift Orders*. 11, 148–159.
- Maulana, A. (2021). *Kupas Tuntas Moodboard, Papan yang Bisa Dijadikan Panduan Desain*. <https://glints.com/id/lowongan/moodboard-adalah/#.Yvz5f3ZBy3A>
- Oxman, R. (2017). Thinking difference: Theories and models of parametric design thinking. *Design Studies*, 52, 4–39. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2017.06.001>
- Plattner, H. (2010). *An Introduction to Design Thinking*.
- Rahmalia, N. (2017). *Yuk, Kenalan dengan Wireframing untuk Desain UI/UX*. <https://glints.com/id/lowongan/wireframe-adalah/#.Yv3mU3ZBy3A>
- Sauro, J. (2011). *What Is A Good Task-Completion Rate?* [https://measuringu.com/task-completion/#:~:text=78%25 is an average completion rate&text=So this is one threshold,a good place to start.](https://measuringu.com/task-completion/#:~:text=78%25%20is%20an%20average%20completion%20rate&text=So%20this%20is%20one%20threshold,a%20good%20place%20to%20start.)

- Sutanto, R. P. (2018). Studi Kasus Website Gramedia sebagai Media Online untuk Membeli Buku. *Nirmana*, 17(1), 37. <https://doi.org/10.9744/nirmana.17.1.37-41>
- Vriske. (2022). *How Might We - Design Sprint*. <https://vriske.com/how-might-we-design-sprint/>
- Saputra, D., Kania, R., & Kunci, K. (2022). *Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital*. 13–14.
- Pradana, A. R. (2021). *Implementasi User Experience Pada Perancangan User Interface Aplikasi Mobile E-Learning Dengan Pendekatan Design Thinking*.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>

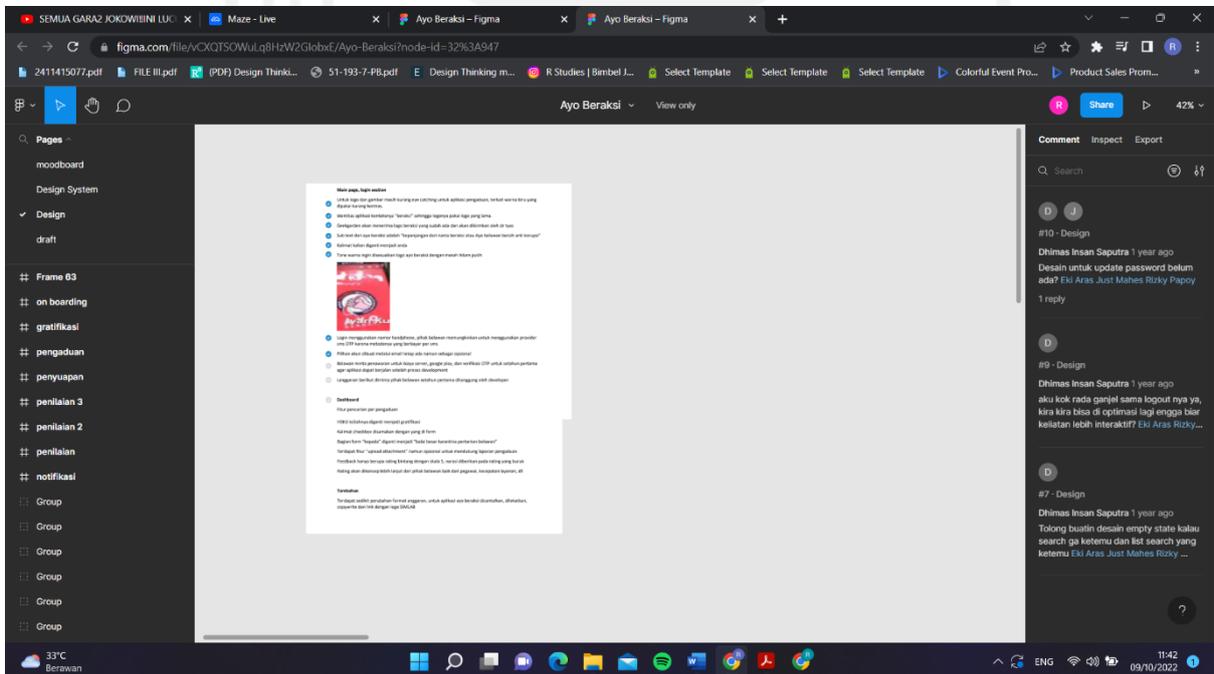


2. LAMPIRAN

1. Proses pembuatan *prototype* di Figma



2. *Feedback* dari mentor



3. Pelaksanaan magang di kantor Geek Garden



4. Data Hasil Testing

The screenshot displays the Maze Live interface for a mission named "Daftar". The mission results are aggregated by tester paths. The mission has a confidence level of 10 JL (Level I). The mission description states: "Anda ingin membuat akun pada aplikasi Ayo BerAksi. Anda berada pada halaman onboarding sebagai langkah awal untuk melakukan pendaftaran. Silahkan melakukan pendaftaran pada halaman ini."

The mission results are summarized as follows:

Category	Percentage	Count
Direct Success	70%	7 TESTERS
Indirect Success	30%	3 TESTERS
Give-up / Bounce	0%	0 TESTERS

The mission has 10 responses. The aggregated paths section shows 7 testers with an average duration of 47.1 seconds and a misclick rate of 10%. The paths are visualized as heatmaps for each tester.

Maze - Live

app.maze.co/projects/109509000/mazes/118943823/results

Ayo BerAksi / New maze 3

Build > Share > Results

Go to report

Results Testers

CONFIDENCE 10 JL Level 1

Daftar Mission

Masuk Mission

Masuk sebagai Tamu Mission

Memilih Jenis Laporan Mission

Memberikan Umpan Balik Mission

Melihat Bantuan Mission

Melihat Daftar Laporan dan Mengun... Mission

Mencari Laporan Mission

Add filters 0 filters applied

Masuk

MISSION RESULTS AGGREGATED BY TESTER PATHS

10 RESPONSES

Anda ingin masuk ke dalam akun yang telah terdaftar pada aplikasi Ayo BerAksi. Anda berada pada halaman onboarding sebagai langkah awal sebelum menuju halaman utama. Silahkan gunakan halaman ini untuk masuk.

Direct Success Testers who completed the mission via the expected path(s). 100% 10 TESTERS	Indirect Success Testers who completed the mission via unexpected paths. 0% 0 TESTERS	Give-up / Bounce Testers who left or gave up the mission. 0% 0 TESTERS
---	--	---

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

10 TESTERS
Avg. Duration 7.8 seconds
Missclick Rate 13.3%



Maze - Live

app.maze.co/projects/109509000/mazes/118943823/results

Ayo BerAksi / New maze 3

Build > Share > Results

Go to report

Results Testers

CONFIDENCE 10 JL Level 1

Daftar Mission

Masuk Mission

Masuk sebagai Tamu Mission

Memilih Jenis Laporan Mission

Memberikan Umpan Balik Mission

Melihat Bantuan Mission

Melihat Daftar Laporan dan Mengun... Mission

Mencari Laporan Mission

Add filters 0 filters applied

Masuk sebagai Tamu

MISSION RESULTS AGGREGATED BY TESTER PATHS

10 RESPONSES

Anda ingin menggunakan aplikasi ini, namun anda tidak ingin membuat akun. Ada opsi lain bagi anda untuk tetap dapat menggunakan aplikasi Ayo BerAksi. Silahkan gunakan halaman ini untuk masuk sebagai tamu.

Direct Success Testers who completed the mission via the expected path(s). 70% 7 TESTERS	Indirect Success Testers who completed the mission via unexpected paths. 30% 3 TESTERS	Give-up / Bounce Testers who left or gave up the mission. 0% 0 TESTERS
---	---	---

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

4 TESTERS
Avg. Duration 42.1 seconds
Missclick Rate 15%

3 TESTERS
Avg. Duration 6.9 seconds



Maze - Live

app.maze.co/projects/109509000/mazes/118943823/results

Ayo BerAksi / New maze 3

Build > Share > Results

Go to report

CONFIDENCE 10 JL Level 1

Results Testers

- Daftar Mission
- Masuk Mission
- Masuk sebagai Tamu Mission
- Memilih Jenis Laporan Mission
- Memberikan Umpan Balik Mission
- Melihat Bantuan Mission
- Melihat Daftar Laporan dan Mengun... Mission
- Mencari Laporan Mission

Add filters 0 filters applied

Memilih Jenis Laporan

MISSION RESULTS AGGREGATED BY TESTER PATHS

10 RESPONSES

Setelah dibawa ke halaman utama, anda ingin melakukan pelaporan. Silahkan gunakan halaman ini untuk memilih jenis pelaporan yang telah disediakan.

Direct Success Testers who completed the mission via the expected path(s).	90% 9 TESTERS	Indirect Success Testers who completed the mission via unexpected paths.	10% 1 TESTER	Give-up / Bounce Testers who left or gave up the mission.	0% 0 TESTERS
--	-------------------------	--	------------------------	---	------------------------

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

4 TESTERS
Avg. Duration 12.4 seconds
Misclick Rate 20.8%

2 TESTERS
Avg. Duration 131.8 seconds
Misclick Rate

27°C Berawan

16:40 14/10/2022

Maze - Live

app.maze.co/projects/109509000/mazes/118943823/results

Ayo BerAksi / New maze 3

Build > Share > Results

Go to report

CONFIDENCE 10 JL Level 1

Results Testers

- Daftar Mission
- Masuk Mission
- Masuk sebagai Tamu Mission
- Memilih Jenis Laporan Mission
- Memberikan Umpan Balik Mission
- Melihat Bantuan Mission
- Melihat Daftar Laporan dan Mengun... Mission
- Mencari Laporan Mission

Add filters 0 filters applied

Memberikan Umpan Balik

MISSION RESULTS AGGREGATED BY TESTER PATHS

10 RESPONSES

Anda menganggap jika aplikasi Ayo BerAksi ini sangat membantu ataupun tidak memberikan hasil apa-apa. Silahkan gunakan halaman ini untuk memberikan feedback.

Direct Success Testers who completed the mission via the expected path(s).	50% 5 TESTERS	Indirect Success Testers who completed the mission via unexpected paths.	50% 5 TESTERS	Give-up / Bounce Testers who left or gave up the mission.	0% 0 TESTERS
--	-------------------------	--	-------------------------	---	------------------------

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

3 TESTERS
Avg. Duration 5.5 seconds
Misclick Rate 0%

2 TESTERS
Avg. Duration 6.9 seconds
Misclick Rate

27°C Berawan

16:40 14/10/2022

Maze - Live

app.maze.co/projects/109509000/mazes/118943823/results

Ayo BerAksi / New maze 3

Build > Share > Results

Go to report

Results Testers

CONFIDENCE 10 JL Level 1

- Daftar Mission
- Masuk Mission
- Masuk sebagai Tamu Mission
- Memilih Jenis Laporan Mission
- Memberikan Umpan Balik Mission
- Melihat Bantuan Mission
- Melihat Daftar Laporan dan Mengun... Mission
- Mencari Laporan Mission

Add filters 0 filters applied

Melihat Bantuan

MISSION RESULTS AGGREGATED BY TESTER PATHS

10 RESPONSES

Anda merasa kebingungan dalam menggunakan aplikasi Ayo BerAksi dan ingin bertanya seputar aplikasi Ayo BerAksi. Silahkan gunakan halaman untuk mencari hal yang mungkin anda tanyakan dalam bantuan.

Direct Success Testers who completed the mission via the expected path(s). 50% 5 TESTERS	Indirect Success Testers who completed the mission via unexpected paths. 40% 4 TESTERS	Give-up / Bounce Testers who left or gave up the mission. 10% 1 TESTERS
---	---	--

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

5 TESTERS

Avg. Duration 5.2 seconds

Misclick Rate 20%



Maze - Live

app.maze.co/projects/109509000/mazes/118943823/results

Ayo BerAksi / New maze 3

Build > Share > Results

Go to report

Results Testers

CONFIDENCE 10 JL Level 1

- Daftar Mission
- Masuk Mission
- Masuk sebagai Tamu Mission
- Memilih Jenis Laporan Mission
- Memberikan Umpan Balik Mission
- Melihat Bantuan Mission
- Melihat Daftar Laporan dan Mengun... Mission
- Mencari Laporan Mission

Add filters 0 filters applied

Melihat Daftar Laporan dan Mengunduh Laporan

MISSION RESULTS AGGREGATED BY TESTER PATHS

10 RESPONSES

Anda ingin mengunduh laporan yang sudah dikirimkan. Dari halaman utama kemudian scrolling ke bawah. Silahkan gunakan halaman ini untuk mengunduh laporan.

Direct Success Testers who completed the mission via the expected path(s). 50% 5 TESTERS	Indirect Success Testers who completed the mission via unexpected paths. 40% 4 TESTERS	Give-up / Bounce Testers who left or gave up the mission. 10% 1 TESTERS
---	---	--

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

5 TESTERS

Avg. Duration 40.2 seconds

Misclick Rate 20%

Tester paths



Maze - Live

app.maze.co/projects/109509000/mazes/118943823/results

Ayo BerAksi / New maze 3

Build > Share > Results

Go to report

Results Testers

CONFIDENCE 10 JL Level I

Daftar Mission

Masuk Mission

Masuk sebagai Tamu Mission

Memilih Jenis Laporan Mission

Memberikan Umpan Balik Mission

Melihat Bantuan Mission

Melihat Daftar Laporan dan Mengun... Mission

Mencari Laporan Mission

Add filters 0 filters applied

Mencari Laporan

MISSION RESULTS AGGREGATED BY TESTER PATHS

10 RESPONSES

Anda hendak melihat laporan yang dibuat orang lain sebagai referensi. Anda sekarang berada dalam halaman utama, pindahlah ke halaman pencarian yang ada pada bottom navigation bar. Silahkan gunakan halaman ini untuk mencari laporan.

Direct Success Testers who completed the mission via the expected path(s). 100% 10 TESTERS	Indirect Success Testers who completed the mission via unexpected paths. 0% 0 TESTERS	Give-up / Bounce Testers who left or gave up the mission. 0% 0 TESTERS
---	--	---

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

10 TESTERS
 Avg. Duration 10.9 seconds
 Missed Rate 10%



Maze - Live

app.maze.co/projects/109509000/mazes/118943823/results

Ayo BerAksi / New maze 3

Build > Share > Results

Go to report

Results Testers

Mission

Masuk Mission

Masuk sebagai Tamu Mission

Memilih Jenis Laporan Mission

Memberikan Umpan Balik Mission

Melihat Bantuan Mission

Melihat Daftar Laporan dan Mengun... Mission

Mencari Laporan Mission

Melihat Notifikasi Mission

Mengganti Identitas Diri Mission

Add filters 0 filters applied

Melihat Notifikasi

MISSION RESULTS AGGREGATED BY TESTER PATHS

10 RESPONSES

Anda bermaksud untuk melihat pemberitahuan dari segala aktivitas yang dilakukan sebelumnya. Anda sekarang berada dalam halaman utama, pindahlah ke halaman notifikasi yang ada pada bottom navigation bar. Silahkan gunakan halaman ini untuk melihat notifikasi.

Direct Success Testers who completed the mission via the expected path(s). 100% 10 TESTERS	Indirect Success Testers who completed the mission via unexpected paths. 0% 0 TESTERS	Give-up / Bounce Testers who left or gave up the mission. 0% 0 TESTERS
---	--	---

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

10 TESTERS
 Avg. Duration 5.6 seconds
 Missed Rate 7.5%



Maze - Live

app.maze.co/projects/109509000/mazes/118943823/results

Ayo BerAksi / New maze 3

Build > Share > Results

Go to report

Results Testers

Mission

Masuk Mission

Masuk sebagai Tamu Mission

Memilih Jenis Laporan Mission

Memberikan Umpan Balik Mission

Melihat Bantuan Mission

Melihat Daftar Laporan dan Mengun... Mission

Mencari Laporan Mission

Melihat Notifikasi Mission

Mengganti Identitas Diri Mission

Add filters
0 filters applied

Mengganti Identitas Diri

MISSION RESULTS AGGREGATED BY **TESTER PAJMS**

10 RESPONSES

Anda ingin mengganti identitas diri anda pada akun ini. Ada beberapa identitas yang dapat anda ganti yaitu nama, nomor ponsel, alamat e-mail, dan password akun pada aplikasi Ayo BerAksi. Anda sekarang berada dalam halaman utama dan anda ingin mengganti identitas diri anda. Silahkan gunakan halaman ini untuk mengganti identitas diri anda melalui fitur profil.

Direct Success <small>Testers who completed the mission via the expected path(s).</small> 80% <small>8 TESTERS</small>	Indirect Success <small>Testers who completed the mission via unexpected paths.</small> 20% <small>2 TESTERS</small>	Give-up / Bounce <small>Testers who left or gave up the mission.</small> 0% <small>0 TESTERS</small>
---	---	---

Aggregated paths

Click to see the heatmaps for each path

7 TESTERS
 Avg. Duration 8.3 seconds
 Misclick Rate 14.3%

1 TESTER
 Avg. Duration

27°C Berawan

16:40 14/10/2022

