

**PERANCANGAN APLIKASI MIX BUSINESS MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING DAN SINGLE EASE QUESTION (SEQ)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1

Program Studi Teknik Industri - Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



Nama : Meydhiesya Rizkiadwita

No. Mahasiswa : 19522217

PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya mengakui bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali kutipan dan ringkasan yang seluruhnya sudah saya jelaskan sumbernya. Jika dikemudian hari ternyata terbukti pengakuan saya ini tidak benar dan melanggar peraturan yang sah maka saya bersedia ijazah yang telah saya terima ditarik kembali oleh Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 13 – 06 - 2024



(Meydhesya Rizkiadwita)
19522217

SURAT BUKTI PENELITIAN



FAKULTAS
TEKNOLOGI INDUSTRI

Gedung KH. Mas Mansur
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4110, 4100
F. (0274) 895007
E. ft@uii.ac.id
W. ft.uii.ac.id

Nomor : 185/Penelitian TA/Sek.Prodi.S1/20/TI/XI/2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan ijin penelitian tugas akhir

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Pimpinan
Mickey Percetakan dan Souvenir
Jl. Ahmad Yani No.11, Gunungsari Ilir, Kec. Balikpapan Tengah, Kota Balikpapan,
Kalimantan Timur 76113
Balikpapan, Kalimantan Timur

Assalamu 'alaikum wr. wb

Berkaitan dengan kegiatan penelitian mahasiswa Prodi Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia yaitu

No	Nama Mahasiswa	NIM	Penelitian
1.	Meydhiesya Rizkiadwita	19522217	PERANCANGAN APLIKASI MICKEY MOBILE PADA UMKM MICKEY DI BALIKPAPAN MENGGUNAKAN METODE DESAIN THINKING

Maka bersama ini kami memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan ijin kepada Mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikianlah surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb

Yogyakarta, 30 Rabiul Akhir 1445 H H
14 November 2023 M



Sek. Prodi S1 Teknik Industri,

[Signature]
Amarrisa Dila Sari, S.T., M.Sc.

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**PERANCANGAN APLIKASI *MIX BUSINESS* MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING* DAN *SINGLE EASE*
*QUESTION (SEQ)***



Disusun Oleh :
Nama : Meydhiesya Rizkiadwita
No. Mahasiswa : 19522217

Yogyakarta, 30 Juli 2024

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Amarria Dila Sari'.

(Amarria Dila Sari, S.T., M.Sc)

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

PERANCANGAN APLIKASI *MIX BUSINESS* MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING* DAN *SINGLE EASE*
QUESTION (SEQ)

TUGAS AKHIR

Disusun Oleh :

Nama : Meydhiesya Rizkiadwita
No. Mahasiswa : 19522217

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 30 Juli 2024

Tim Penguji

Amarria Dila Sari, S.T., M.Sc.

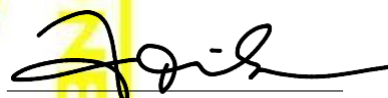
Ketua

Wahyudhi Sutrisno, S.T., M.M., M.T

Anggota I

Chancard Basumerda, S.T., M.Sc

Anggota II


310724

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Industri Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



Ir. Muhammad Ridwan Andi Purnomo, S.T., M.Sc., Ph.D., IPM
NIK. 015220101

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, Ibu Ana Asmiyati Rohmi dan Bapak Supartono. Tidak ada kata yang mampu mengungkapkan seberapa besar rasa terimakasih saya atas segala pengorbanan, dukungan, kasih sayang dan kesabaran menunggu saya dalam menyelesaikan tugas akhir saya.

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

(Q.S Al Baqarah: 286)

*"Tidak ada pemberian orang tua yang paling berharga kepada anaknya daripada pendidikan
akhlak mulia."*

(HR. Bukhari)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat yang harus dipenuhi untuk mendapatkan gelar sarjana di Progam Studi Teknik Industri Universitas Islam Indonesia.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis menyusun sebuah laporan penelitian yang berjudul “ Perancangan aplikasi Mix Business menggunakan Metode *Design Thinking* dan *Single Ease Question* (SEQ) ”. Penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan, support dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, M.T., IPU, ASEAN.Eng selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia
2. Bapak Muhammad Ridwan Andi Purnomo, S.T., M.Sc., Ph.D., IPM selaku ketua Program Studi Teknik Industri Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
3. Ibu Amarria Dila Sari, S.T., M.Sc., selaku dosen pembimbing TA yang telah bersedia menjadi dosen pembimbing dari awal hingga akhir penelitian ini
4. Kedua orang tua, Bapak Supartono yang telah membiayai kuliah dan kehidupan saya selama di Yogyakarta. Ibu Ana Asmiyati Rohmi selaku ibu saya selalu mendoakan saya dan mengajarkan doa yang dapat mempermudah perjalanan tugas akhir ini hingga selesai.
5. Saudara kandung saya Revan Rizkiatama, selaku kakak kandung saya yang selalu membantu saya saat saya sedang mengalami kesulitan. Nazwa Triesya Rizquitha selaku adik kandung saya yang menjadi motivasi untuk mendapatkan gelar S.T dan memberikan contoh yang baik. Alm. Farrel Rizkiawan selaku adik kandung saya yang selama ini menemani kuliah saya sejak awal hingga kuliah daring.
6. Seluruh keluarga besar saya yang selalu support dalam penjalanan tugas akhir saya dengan memberikan semangat agar saya dan selalu setia menunggu rangkaian sidang hingga wisuda.
7. Alda Bella Oseasky dan Nursana’a Aprilliani Triantono selaku sahabat yang telah menemani saya sejak saya awal datang ke kota Yogyakarta untuk mendaftar kuliah, bersama menjalankan Orientasi Studi dan Pengenalan Kampus . Hingga saat ini tetap menjadi bagian terpenting dihidup saya sebagai support system.
8. Faiz Bagus Arsalan selaku sahabat saya yang telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini. Yang bersedia menemani, meluangkan waktu, tenaga, pikiran ataupun materi kepada saya dan memberi semangat untuk terus maju menghadapi semua cobaan saya dapat melewatinya
9. Putri Natasya selaku sahabat saya yang selalu mengapresiasi perkembangan di hidup saya dan selalu menjadi penyemangat saya dalam menjalankan kuliah hingga mengerjakan Tugas Akhir.
10. Kintan Damayanti selaku partner Kerja Praktik saya di Pertamina yang selalu berjuang bersama dan memberikan dukungan satu sama lain

11. Keluarga Himpunan Mahasiswa Teknik Industri (HMTI) terutama bidang Media Informasi, serta panitia rangkaian acara di kampus yang telah memberikan banyak pengalaman dan ilmu pendewasaan
12. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang membantu penulisan tugas akhir ini

Semoga kebaikan dan seluruh bantuan yang telah diberikan akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penelitian Tugas Akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis juga berharap agar laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi siapa yang membutuhkan dan perancangan aplikasi dapat digunakan secara baik. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

ABSTRAK

Dalam perkembangan teknologi yang ada saat ini menuntut berbagai penyajian dari sistem informasi yang lengkap. Salah satunya adalah dengan mengimplementasikan pada sebuah instansi yang merupakan hal yang penting karena dapat menyajikan dan mengolah data secara cepat mampu untuk menghasilkan informasi yang tepat. Pada penelitian ini dilakukan beberapa tahapan berdasarkan Metode *Design Thinking*. Tahap pertama adalah *Empathize*, pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara kepada pemilik dan karyawan UKM untuk mengetahui kendala yang dialami oleh beberapa UKM. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa saat ini terdapat beberapa permasalahan yaitu keterbatasan dalam mendata kehadiran karyawan, mengatur keuangan penjualan, mendata stok barang, mengatur jadwal perusahaan, dan keterbatasan mendata keterangan izin karyawan. Tahap kedua yaitu tahap *define*, pada tahap ini mengumpulkan informasi yang sudah dikumpulkan pada tahap *empathize* kemudian mendefinisikan *insight* pada permasalahan untuk memberikan solusi. Tahap ketiga yaitu tahap *ideate*, pada tahap ini menghasilkan ide yang kemudian diimplementasikan pada tahap *prototype*. Tahap keempat yaitu tahap *prototype* pada tahap ini mengimplementasikan ide-ide dengan merancang sebuah *prototype* aplikasi sesuai dengan hasil data yang sudah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Tahap kelima yaitu test, tahap ini merupakan tahap terakhir yang digunakan untuk melakukan uji *testing* terhadap *prototype* yang telah dirancang dengan menggunakan pendekatan *Single Ease Question* (SEQ). Berdasarkan pengujian SEQ diketahui bahwa tingkat keberhasilan responden sebesar 100% dalam mengerjakan *task* yang telah diberikan, dengan hasil rata rata 6,8. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil yang diperoleh termasuk kategori diatas rata-rata. Namun, terdapat beberapa saran dari responden terkait pengembangan fitur aplikasi.

Kata Kunci: Application Mobile, *Design Thinking*, UKM, *Single Ease Question*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT BUKTI PENELITIAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Penelitian	4
1.6 Sistematika Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Literatur	7
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 <i>Design Thinking</i>	11
2.2.2 <i>Empathize</i>	11
2.2.3 <i>Define</i>	11
2.2.4 <i>Ideate</i>	11
2.2.5 <i>Prototype</i>	12
2.2.6 <i>Testing</i>	12
2.2.7 <i>Single Ease Question</i>	12
2.2.8 <i>User Interface (UI)</i>	12
2.2.9 <i>User Experience (UX)</i>	13
2.2.10 <i>Human Computer Interaction (HCI)</i>	13
2.2.11 <i>User Persona</i>	13
2.2.12 <i>Sistem Informasi</i>	13
2.2.13 <i>Figma</i>	13
2.2.12 <i>Useberry</i>	14
2.2.13 <i>Sitemap</i>	14
2.2.14 <i>Aplication Mobile</i>	15
2.3 Analisis Kompetitor	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Kerangka Rencana Penelitian	19
3.2 Objek Penelitian	19
3.3 Subjek Penelitian.....	20
3.4 Jenis Data Penelitian.....	20
3.5 Instrumen Penelitian.....	20

3.6	Metode Pengumpulan Data.....	21
3.7	Alur Penelitian	22
BAB IV	PEMBANGUNAN SISTEM	25
4.1	Tahapan Identifikasi kebutuhan	25
4.2	Perencanaan Proyek dan Desain Proyek	25
4.3	Pelaksanaan Proyek dan pengembangan	26
4.4	Tahap <i>Empathize</i>	26
4.5	Tahap <i>Define</i>	28
4.6	Tahap <i>Ideate</i>	33
4.6.1	<i>Sitemap</i>	34
4.6.2	Perancangan DFD	34
4.6.3	<i>Design Prototype</i>	38
4.6.4	Tipografi	39
4.6.5	<i>Icon Style</i>	39
4.7	<i>Prototype</i>	39
4.7.1	<i>Prototype Login</i>	40
4.7.2	<i>Prototype</i> Daftar Akun	40
4.7.3	<i>Prototype Reset Password</i>	41
4.8.5	<i>Prototype</i> Beranda.....	41
4.8.6	<i>Prototype</i> Halaman Kontak Dan Profil	42
4.8.7	<i>Prototype</i> Halaman Absen.....	42
4.8.8	<i>Prototype</i> Halaman Pengajuan Izin.....	43
4.8.9	<i>Prototype</i> Pengelolaan Biaya.....	43
4.8.10	<i>Prototype</i> Halaman Stok Barang.....	43
4.8.11	<i>Prototype</i> Halaman Jadwal Pengambilan	44
4.8.12	Navigasi Bar.....	44
4.9	<i>Testing</i>	45
4.9.1	<i>Useberry</i>	45
4.10	<i>Single Ease Question</i>	47
4.10.1	Hasil SEQ	48
4.10.2	Pengukuran Nilai Efektivitas	49
4.10.3	Pengukuran Nilai Efisiensi	49
4.10.4	Pengukuran Nilai Kepuasan:	50
BAB V	PENGUJIAN SISTEM DAN PEMBAHASAN	52
5.1	Analisis Metode <i>Design Thinking</i>	52
5.1.1	<i>Empathize</i>	52
5.1.2	<i>Define</i>	53
5.1.3	<i>Ideate</i>	54
5.1.4	<i>Prototype</i>	54
5.1.5	<i>Test</i>	56
BAB VI	PENUTUP.....	58
6.1	Kesimpulan	58
6.2	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA		59
LAMPIRAN		A-1
A.	PROTOKOL WAWANCARA	A-1
B.	LAMPIRAN KUEISONER.....	B-1
C.	DOKUMENTASI PENGAMBILAN DATA	C-1

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kendala UKM.....	2
Tabel 3. 1 5W+1H	19
Tabel 3. 2 Karakteristik Responden	20
Tabel 4. 1 Kriteria Responden	25
Tabel 4. 2 Tahapan <i>Design Thinking</i>	26
Tabel 4. 4 Penjelasan DFD Level 0.....	35
Tabel 4. 5 <i>Design Prototype</i>	38
Tabel 4. 6 Tipografi	39
Tabel 4. 7 Navigasi Bar	44
Tabel 4. 8 Task Uji <i>Testing</i>	46
Tabel 4. 9 Hasil SEQ	48
Tabel 4. 10 Hasil Nilai Efektivitas	49
Tabel 4. 11 Hasil Nilai Efesiensi.....	50
Tabel 4. 12 Hasil Nilai Kepuasan.....	51
Tabel 5. 1 Metode <i>How Might We</i>	53
Tabel 5. 2 Hasil Navigasi Bar	56
Tabel 5. 3 Presentase Rata-rata	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Useberry</i>	14
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	22
Gambar 4. 1 <i>User Persona 1</i>	29
Gambar 4. 2 <i>User Persona 2</i>	29
Gambar 4. 3 <i>User Persona 3</i>	30
Gambar 4. 4 <i>User Persona 4</i>	30
Gambar 4. 5 <i>User Persona 5</i>	31
Gambar 4. 6 <i>Sitemap</i>	34
Gambar 4. 7 DFD Level 0	35
Gambar 4. 8 DFD Level 1	38
Gambar 4. 9 <i>Icon Style</i>	39
Gambar 4. 10 Tampilan Figma	40
Gambar 4. 11 <i>Prototype Login</i>	40
Gambar 4. 12 <i>Prototype Daftar Akun</i>	41
Gambar 4. 13 <i>Prototype Reset Password</i>	41
Gambar 4. 14 <i>Prototype Beranda</i>	42
Gambar 4. 15 <i>Prototype Halaman Kontak dan Profil</i>	42
Gambar 4. 16 <i>Prototype Halaman Absen</i>	42
Gambar 4. 17 <i>Prototype Halaman Pengajuan Izin</i>	43
Gambar 4. 18 <i>Prototype Pengelolaan Biaya</i>	43
Gambar 4. 19 <i>Prototype Halaman Stok Barang</i>	44
Gambar 4. 20 <i>Prototype Halaman Jadwal Pengambilan</i>	44
Gambar 4. 21 <i>Prosedur Uji Test</i>	45
Gambar 4. 22 <i>Pengujian Prototype 1</i>	45
Gambar 4. 23 <i>Pengujian Prototype 2</i>	46
Gambar 5. 1 Hasil Pengujian SEQ	57

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan teknologi yang ada saat ini menuntut berbagai penyajian dari sistem informasi yang lengkap. Salah satunya adalah dengan mengimplementasikan pada sebuah UKM yang merupakan hal yang penting karena dapat menyajikan dan mengolah data secara cepat mampu untuk menghasilkan informasi yang tepat. Terdapat juga manfaat dari perkembangan teknologi informasi yang sangat penting adalah penggunaan alat pengolah data yang berfungsi menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara cepat, akurat, relevan, serta tepat sasaran dan dapat mempermudah atau membantu dalam suatu pekerjaan atau berjalannya sebuah pekerjaan maupun dalam jalannya perusahaan (Jainuri et al., 2021)

Teknologi saat ini digunakan oleh sebagian besar perusahaan sebagai media yang dapat membantu berjalannya perusahaan. Saat ini kebutuhan teknologi menjadi hal utama dalam menjalankan pekerjaan karena dengan adanya aplikasi semua kebutuhan menjadi lebih cepat efektif dan efisien (Sidiq et al., 2023). Dampak kemajuan teknologi salah satunya mempermudah penggunaannya mendapatkan dan mengolah informasi. Cara ini sangat efisien bagi penggunaannya, karena dengan waktu yang cepat pengguna dapat memperoleh dan mengolah data maupun informasi yang akurat kapanpun dan dimanapun mereka berada (Pradnyana et al., 2020)

Pada era saat ini, Penggunaan digitalisasi terus berkembang, penggunaan digitalisasi menjadi kebutuhan pokok dalam mengelola data dan proses bisnis (Adzin et al., 2024). Digitalisasi adalah sebuah proses dalam pengolahan data yang dilakukan untuk mempermudah menyimpan data yang diperlukan (Ashari et al., 2023). Digitalisasi UKM tidak hanya tentang adopsi teknologi, tetapi juga tentang transformasi proses bisnis dan peningkatan akurasi sistem informasi. Penggunaan digitalisasi dapat memudahkan kita menjalankan goals yang akan dicapai (Maharani et al., 2018). Menurut Shidqi et al., (2023) Digitalisasi memiliki dampak positif dan negative tergantung pada situasi. Digitalisasi dapat meningkatkan nilai tambah, meningkatkan efisiensi (Munawati et al., 2024). Nilai tambah penggunaan digitalisasi yaitu dapat memudahkan setiap proses pekerjaan (Agustin et al., 2024).

Penelitian ini melakukan pengambilan data terhadap 5 UKM. Pemilihan lima UKM sebagai objek penelitian didasarkan pada beberapa alasan faktual yang relevan dengan tujuan penelitian dan metodologi *design thinking*. Dapat diketahui beberapa kendala yang dialami seperti yang terdapat pada tabel 1.1

Tabel 1. 1 Kendala UKM

No	UKM	Kendala
1	Mickey Percetakan & Souvenir	Keterbatasan mendata kehadiran karyawan
2	Imam Gift Art	Keterbatasan mengatur keuangan penjualan
3	Brk Garage	Keterbatasan mendata stok barang
4	Mantra 22	Keterbatasan mengatur jadwal perusahaan
5	Pentol Patria	Keterbatasan mendata keterangan izin karyawan

Berdasarkan permasalahan yang ada, UKM berisiko kehilangan berbagai jenis data penting yang dapat berdampak signifikan terhadap operasional dan pertumbuhan bisnis mereka. Dalam konteks ini, Salah satu solusi yang bisa diberikan untuk menghadapi permasalahan yang dialami oleh UKM adalah dengan merancang suatu aplikasi untuk mempermudah dan memperbaiki sistem yang digunakan oleh UKM. Upaya perancangan aplikasi dilakukan untuk membantu dalam proses pengambilan keputusan, meningkatkan kedisiplinan karyawan, mendukung pencatatan data, mempermudah menyimpan data dan memaksimalkan produktivitas karyawan. Pengembangan aplikasi yang tidak hanya memfasilitasi digitalisasi UKM tetapi juga menjamin akurasi dan reliabilitas sistem informasi menjadi sangat krusial. Aplikasi tersebut harus mampu mengintegrasikan berbagai aspek operasional UKM. Hal ini menjadi landasan penting dalam upaya meningkatkan daya saing UKM di era digital.

Sebelum adanya aplikasi, UKM menghadapi berbagai permasalahan substantif yang menghambat pertumbuhan dan efisiensi operasional mereka. Sehingga, banyak orang yang merasa pentingnya penggunaan teknologi yang berguna untuk memperoleh informasi seperti pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, menyimpan dan menyediakan data yang diperlukan (Utomo et al., 2023). Salah satu masalah utama adalah ketergantungan pada metode manual dalam pengelolaan data dan informasi. Tanpa sistem yang terintegrasi, UKM kesulitan dalam menganalisis data untuk pengambilan keputusan yang tepat. Selanjutnya, Penyimpanan data secara manual meningkatkan risiko kehilangan atau kerusakan data penting. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi bukan lagi sekadar pilihan, tetapi menjadi kebutuhan mendesak bagi UKM untuk tetap relevan dan kompetitif di era digital.

Dalam penelitian ini mengimplementasikan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah metodologi inovatif yang berfokus pada manusia untuk memecahkan masalah kompleks dan mengembangkan solusi yang inovatif. Proses *Design Thinking* dilakukan dengan 5 tahap *Design Thinking* yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *test*. Metodologi ini melalui proses pengembangan inovasi didukung oleh pemahaman secara menyeluruh melalui pengamatan langsung kepada *user* sebagai sasaran untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan *user* dengan tahapan yang cukup efektif dalam menentukan solusi (Widodo, 2021). *Design thinking* memiliki beberapa perbedaan signifikan dibandingkan dengan metode pengembangan atau pemecahan masalah lainnya. *Design thinking* memiliki relevansi yang sangat tinggi dalam rencana pembuatan aplikasi untuk menyelesaikan permasalahan UKM. Tahap *Empathize* dalam *design thinking* memungkinkan pengembang untuk memahami secara mendalam tantangan dan kebutuhan spesifik UKM.

Penggunaan Figma, *Useberry*, dan prinsip-prinsip UI/UX dalam konteks permasalahan UKM dan pengembangan aplikasi memiliki peran yang sangat penting dan substantif. Figma memungkinkan tim pengembang untuk membuat *prototype* interaktif dengan cepat, meningkatkan efisiensi desain. Penerapan prinsip-prinsip UI/UX yang kuat sangat penting dalam pengembangan aplikasi untuk UKM. Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji sistem menggunakan metode *usability testing* dengan bantuan tools *Useberry*, di mana peneliti memasukkan *prototype* aplikasi dan daftar *task* yang harus diselesaikan oleh responden (Rosaldy et al., 2024)

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi Mix Business yang berfokus pada kebutuhan UKM dengan mengimplementasikan metode *design thinking* dan mengukur kepuasan pengguna menggunakan *Single Ease Question* (SEQ). Melalui pendekatan ini, penelitian akan mengidentifikasi kebutuhan spesifik UKM, merancang solusi inovatif, mengembangkan *prototype*, dan melakukan pengujian *usability*. Proses ini akan menghasilkan desain UI/UX yang optimal berdasarkan *feedback* pengguna dan hasil pengujian SEQ, serta menghasilkan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pemaparan masalah yang dideskripsikan pada latar belakang, berikut merupakan rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Bagaimana Implementasi Metode *Design Thinking* dalam perancangan user interface (UI) Aplikasi Mix Business
2. Bagaimana hasil uji *testing* pada *prototype* Aplikasi Mix Business?
3. Bagaimana hasil survei kepuasan terhadap *Prototype* Aplikasi Mix Business?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penelitian ini. Berikut merupakan tujuan penelitian:

1. Mengimplementasikan Metode *Design Thinking* dalam perancangan *Prototype* UI/UX.
2. Melakukan uji coba *prototype* menggunakan *useberry*
3. Melakukan Survei kepuasan terhadap *Prototype* Aplikasi Mix Business

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai penelitian ini. Berikut merupakan manfaat penelitian:

1. Menyajikan paduan tentang perancangan *high fidelity*.
2. Menambah ilmu pengetahuan dan referensi bagi peneliti lain.
3. Dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan aplikasi.
4. Dapat mengetahui tahapan-tahapan dalam perancangan sistem dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
5. Memberikan ide bagi peneliti lain sebagai pengembangan aplikasi dan memberikan dalam aplikasi yang bermanfaat.

1.5 Batasan Penelitian

Berikut merupakan batasan penelitian ini:

1. Penelitian ini dilakukan secara langsung pada pemilik UKM.
2. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan literasi jurnal.
3. Aplikasi yang dibuat berupa *high fidelity Prototype* dan tidak melalui proses coding.
4. Penelitian ini berfokus pada desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX).
5. *Prototype* dirancang menggunakan Figma.
6. Penelitian terdiri dari proses perancangan, pengujian, dan evaluasi.

1.6 Sistematika Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat sistematika penelitian yang bertujuan agar dapat memudahkan dalam memahami laporan tugas akhir ini. Sistematika tersusun dalam enam bab, berikut merupakan sistematika penelitian dari tiap bab:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab 1 membahas permasalahan umum yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab 2 berisi tentang kajian literatur mengenai penelitian yang sudah pernah dilakukan terkait *Design Thinking* sehingga dapat menjadi acuan perancangan aplikasi dalam penelitian dan landasan teori yang menjadi konsep dasar yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini memuat kerangka rencana penelitian berdasarkan 5W+1H, penjelasan subjek dan objek pada penelitian, pemaparan jenis data, metode, instrumen, desain eksperimen serta alur penelitian yang dilakukan pada penelitian ini.

BAB IV PENGUMPULAN DATA

Bab 4 berisi mengenai karakteristik responden, pengumpulan data yang akan digunakan, penelitian dengan tahapan *Design Thinking* serta hasil uji *Prototype* pada aplikasi yang dirancang.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisikan hasil analisis dan pembahasan hasil pendekatan *Design Thinking* dan hasil pengujian. Hasil akhir pada penelitian ini akan berupa *Prototype* aplikasi *Mix Business*.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 6 menjelaskan kesimpulan yang menjawab rumusan masalah. Kesimpulan memuat saran serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya agar dapat menjadi acuan dan bahan evaluasi bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Literatur

Penelitian ini menggunakan beberapa referensi dari beberapa jurnal yang telah diringkas menjadi kajian induktif. Kajian induktif berisi rangkuman dari penelitian terdahulu yang sudah dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan penelitian yang sudah dilakukan dengan topik dan metode yang serupa akan dilakukan. Berikut merupakan kajian dari penelitian terdahulu dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

Penelitian ini mencatat sejumlah pengembangan aplikasi yang dilakukan oleh para peneliti dengan pendekatan berbeda-beda. Dalam riset oleh Dika et al., (2022), terapan metode *Design Thinking* untuk menciptakan aplikasi digital checksheet dengan fokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, sementara Rusanty et al., (2019) lebih menekankan pada aspek keterpusatan pengguna dalam desain aplikasi mobile Lelensia. Sementara itu Alfirahmi et al., (2023) juga mengadopsi *Design Thinking* dalam merancang aplikasi pengelolaan sampah plastik dengan harapan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Penelitian lain menggunakan parameter *Single Ease Question* (SEQ) untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan aplikasi. Afwan et al., (2022) mengaplikasikan metode ini dalam rancangan aplikasi pemantauan rumah kaca pintar, Putu et al., (2022) dalam aplikasi pemesanan kue, serta Alfirahmi et al., (2023) dalam aplikasi pengelolaan sampah plastik. Hasil pengujian menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang beragam, dari sangat mudah digunakan hingga memperoleh nilai yang baik dan dapat diterima oleh pengguna potensial.

Wibowo et al., (2017) melakukan penelitian dalam merancang aplikasi untuk industri kerajinan untuk industri UKM, sedangkan Fiter et al., (2019) . memusatkan perhatian pada pengembangan sistem informasi berbasis *web* dan android. Di samping itu, Susanti (2017) fokus pada pengembangan aplikasi absensi dan catatan pegawai berbasis *web*. Sementara Priatno et al., (2024) mengarahkan penelitiannya pada aplikasi pengelolaan barang. Wibowo et al., (2017) menampilkan hasil perancangan aplikasi dengan menampilkan menu kerajinan khusus Kabupaten Bantul, lengkap dengan galeri yang memuat 27 kerajinan. Sementara itu Fiter et al., (2019) mempersembahkan fitur-fitur seperti daftar produk, kategori, pemesanan, dan diskon. Penelitian oleh Susanti (2017) menghasilkan *website* dengan fitur absensi, riwayat absensi, dan daftar pegawai. Di lain pihak Priatno et al., (2024) menampilkan fitur-fitur pada

aplikasi pengelolaan barang, termasuk kemampuan untuk menambahkan barang, jenis barang, kode serial number dan lokasi penyimpanan barang,

Penelitian ini sendiri menggambarkan proses pengembangan bernama *Mix Business*. Dimulai dari pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis dengan pendekatan metode *Design Thinking* menggunakan 5 tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Hasil *Prototype* kemudian diujicobakan menggunakan *Useberry* dan di evaluasi dengan menggunakan *Single Ease Question* (SEQ).

Berikut merupakan kajian literatur yang ditampilkan dalam bentuk tabel dapat dilihat pada tabel 2.1:

Tabel 2.1 Kajian Literatur

No	Penulis (Tahun)	Judul Penelitian	Metode		SEQ	Prototype	Tipe	
			<i>Design Thinking</i>	UI/UX			Aplikasi	Website
1	Dika & Chotijah (2022)	Perancangan Desain UI/UX Aplikasi <i>Digital Checksheet</i> pada PT.Petrokimia Gresik menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	v	v			v	
2	Rusanty et al. (2019)	Perancangan <i>User Experience</i> Aplikasi Lelensia (<i>Marketplace</i> Penjualan Lele) menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	v	v			v	
3	Alfirahmi et al. (2023)	Rancang Bangun Aplikasi	v		v			

No	Penulis (Tahun)	Judul Penelitian	Metode		SEQ	Prototype	Tipe	
			<i>Design Thinking</i>	UI/UX			Aplikasi	Website
		Pengelolaan Sampah Plastik menggunakan Pendekatan <i>Design Thinking</i>						
4	Afwan et al. (2022)	Perancangan Aplikasi Pemantauan Rumah Kaca Pintar Berbasis Android			v	v	v	
5	(Putu et al., 2022)	Analisa UI dalam Perancangan Aplikasi Pemesan Kue "Cakeland" dengan Metode SEQ			v	v	v	
6	Purwati et al. (2023)	Desain UI/UX Aplikasi SEWA menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	v				v	
7	Wibowo et al. (2017)	Perancangan Aplikasi Profil UKM kerajinan Kabupaten Bantul berbasis Android				v	v	

No	Penulis (Tahun)	Judul Penelitian	Metode		SEQ	Prototype	Tipe	
			<i>Design Thinking</i>	UI/UX			Aplikasi	Website
8	Fiter et al.(2019)	Perancangan Sistem Informasi UKM Kotim berbasis web dan android					v	v
9	Susanti (2017)	Perancangan aplikasi absensi dan catatan pegawai di desa cihaur berbasis <i>web</i> menggunakan <i>codegeniter</i> dan <i>bootstrap</i>						v
10	Prianto et al. (2024)	Perancangan aplikasi barang pada PT.Transvision Divisi Uplink					v	
11	Rizkiadwita (2024)	Perancangan Aplikasi <i>Mix Business</i> menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> dan <i>Single Ease Question</i> (SEQ)	v	v	v	v	v	

Keterangan:

1. SEQ= *Single Ease Question*

2.2 Landasan Teori

Landasan teori berisikan tentang istilah, teori atau formula yang terkait dengan topik penelitian. Berikut merupakan landasan teori pada penelitian ini:

2.2.1 Design Thinking

Metode *Design Thinking* adalah metode yang digunakan pada penelitian untuk mendapatkan solusi pada permasalahan yang ada. Pada gambar 2.1 terdapat 5 tahapan yang dilakukan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *test*.



Gambar 2.1 *Design Thinking* (Brisbin, 2019)

2.2.2 Empathize

Tahap *Empathize* merupakan tahap pertama dalam *Design Thinking*. *Empathize* memiliki tujuan untuk menggali masalah dan mengetahui kebutuhan dari pengguna (Nadhif et al., 2021). Pada tahapan ini melakukan observasi secara langsung dan melakukan wawancara terhadap pengguna untuk memahami apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Tujuan dari melakukan observasi untuk mengetahui keinginan dari *user* terkait perancangan aplikasi yang diinginkan dan dibutuhkan oleh pengguna.

2.2.3 Define

Setelah mendapatkan hasil data dari tahap *Empathize* kemudian melakukan tahap *Define* untuk berfokus pada permasalahan yang dialami oleh UKM. Tujuan dari tahap *Define* untuk melakukan pernyataan masalah sebagai *point of view* atau titik fokus pada penelitian Gamas et al., (2022). Berfokus pada fitur hingga elemen-elemen yang sesuai dengan kebutuhan pengguna

2.2.4 Ideate

Tahapan *Ideate* merupakan tahap ketiga dalam *Design Thinking*. Tahapan ini menjadi solusi terhadap permasalahan, memberikan solusi tersebut dalam bentuk ide-ide yang dikembangkan. Menurut Ikhlās & Zukhri (2022), tahap *Ideate* yaitu dengan mengumpulkan sebanyak-banyaknya ide terkait solusi masalah yang ada tanpa mengabaikan satu ide yang ada. Pada tahap

ini juga merupakan *brainstorming*, *brainstorming* diartikan sebagai teknik untuk mengumpulkan gagasan dengan mencari ide berupa solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh pengguna (Wibowo & Setiaji, 2020)

2.2.5 *Prototype*

Tahap *Prototype* merupakan tahap keempat dalam *Design Thinking*. Setelah mendapatkan ide solusi yang telah dikembangkan pada tahap *Ideate*. Tahap *Prototype* ini dirancang sesuai dengan kebutuhan *user*. *Prototype* digunakan untuk merancang aplikasi awal mulanya berbentuk mockup sebagai bahan pengembang software untuk merancang aplikasi yang kemudian akan dievaluasi oleh *user* dengan tahap selanjutnya (Yoko et al., 2019). Dalam proses perancangan memperhatikan beberapa aspek kebutuhan pengguna dan tidak menggunakan aspek yang tidak dibutuhkan oleh pengguna.

2.2.6 *Testing*

Tahapan *Test* merupakan tahapan terakhir dalam *Design Thinking*. Tahap ini melakukan pengujian sistem yang sudah dirancang. Pada tahap ini melakukan *test* dengan menggunakan *Useberry* untuk mengetahui apakah perancangan tersebut mudah diaplikasikan oleh *user*. Pengujian ini bertujuan mengevaluasi *User Experience* untuk mengetahui seberapa besar nilai efektivitas antar muka saat aplikasi digunakan. Kemudian melakukan analisis data untuk mengetahui nilai-nilai aspek *learnbility*, *efficiency*, dan *memorability* dengan melalui kuesioner yang diberikan kepada responden.

2.2.7 *Single Ease Question*

Metode ini digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam menyelesaikan *task* yang diberikan, setiap pertanyaan diberikan skala likert mulai dari 1 sampai 7 dengan tingkat penilaian sangat sulit, sulit, tidak mudah, cukup, tidak sulit, mudah, sangat mudah (Fauziyah et al., 2023).

2.2.8 *User Interface (UI)*

User Interface merupakan hal yang penting dalam sistem aplikasi, karena hampir semua operasi aplikasi menggunakan *User Interface*, jika suatu interface yang buruk maka akan dapat mempengaruhi produktivitas sebuah sistem (Setiadi et al., 2020).

2.2.9 User Experience (UX)

User Experience memberikan pengalaman pengguna dalam berinteraksi untuk memberikan kemudahan bagi *user* untuk mencapai keinginannya dalam mencari informasi (Angela et al., 2022) . Dengan pengalaman seorang pengguna untuk mengetahui seberapa mudah untuk dipahami, bagaimana perasaan ketika menggunakan dan bagaimana pengguna dapat mencapai tujuannya (Razi et al., 2018)

2.2.10 Human Computer Interaction (HCI)

Human Computer Interaction diperlukan untuk membuat tampilan yang dapat mengoperasikan dan memahami sistem dengan baik. Perancangan sistem dengan menghasilkan desain antar muka berupa *prototype* yang baik agar pengguna merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi (Tejamukti et al., 2018).

2.2.11 User Persona

User Persona merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mendapatkan aspek sesuai dengan kebutuhan pengguna (Kusuma et al., 2020). Melakukan wawancara untuk membentuk *user persona* agar dapat memahami kebutuhan dan permasalahan yang ada maka melakukan wawancara terhadap pengguna (Wiwesa, 2021). *User Persona* adalah bentuk profil yang dibentuk berdasarkan perilaku, frustrasi, dan keinginan *user* (Pranaliwa et al., 2024). Tujuan dari *user persona* yaitu membantu penulis untuk mengidentifikasi keinginan pengguna (Sekali et al., 2023).

2.2.12 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu teknologi yang bertujuan untuk menata jaringan komunikasi yang penting bagi pengguna atau penerima (Ibadurrahman et al., 2024). Dengan menggunakan sistem informasi dapat mendukung kegiatan dari suatu UKM untuk menyediakan informasi kepada pihak-pihak yang tertentu (Alfatih et al., 2024).

2.2.13 Figma

Figma merupakan salah satu tools yang dapat membantu designer dalam merancang aplikasi. Figma juga bisa digunakan untuk mengedit foto namun hanya dengan pengaturan dasar dan

menggunakan beberapa fitur yang disediakan oleh figma pada awal roses hingga hasil akhir *Prototype* (Syaikhuddin et al., 2022). Gambar 2.1 menunjukkan logo figma



Gambar 2.1 Figma

2.2.12 Useberry

Useberry bertujuan untuk mengetahui durasi waktu yang dibutuhkan oleh responden dalam mengerjakan task dan merekam aktivitas responden saat melakukan uji *test* (M. R. E. Putri, 2023). Gambar 2.1 menunjukkan logo *Useberry*



Gambar 2. 1 Useberry

2.2.13 Sitemap

Sitemap adalah satu alat bantu yang dapat mempermudah dalam pengenalan peta situs di dalam website (Suryadi, 2020). Sesuatu yang menggambarkan tentang peta dari perancangan aplikasi, yaitu segala informasi mengenai halaman pada sebuah aplikasi

2.2.14 Sitemap

Sitemap adalah satu alat bantu yang dapat mempermudah dalam pengenalan peta situs di dalam website (Suryadi, 2020). Sesutau yang menggambarkan tentang peta dari perancangan aplikasi, yaitu segala informasi mengenai halaman pada sebuah aplikasi

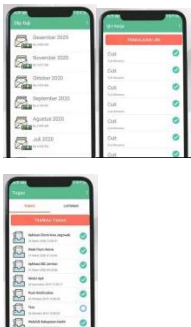
2.2.14 *Aplication Mobile*

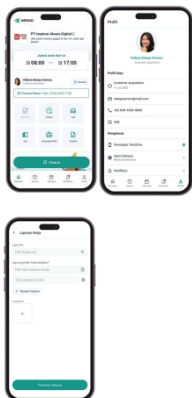
Aplikasi *Mobile* adalah sebuah aplikasi yang menjalankan fungsi-fungsi tertentu yang dijalankan di dalam *platform mobile*, *Platfrom mobile* terdiri dari perangkat Android, iOS, maupun perangkat sistem operasi lainnya (Azzahra et al., 2020). Pada dasarnya aplikasi *mobile* merupakan sebuah software yang dirancang khusus untuk perangkat *mobile* seperti *smartphone* (Vincent & Geni 2024)

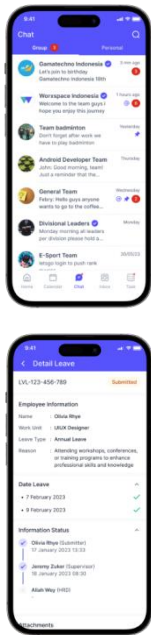
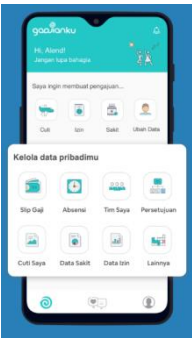
2.3 Analisis Kompetitor

Analisis kompetitor dilakukan untuk identifikasi fitur dan fungsi pada masing-masing aplikasi. Dengan melakukan perbandingan terhadap aplikasi yang sudah ada maka dapat memaksimalkan keunggulan produk (Putri, 2023). Berikut merupakan Analisis Kompetitor dapat dilihat pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Analisis Kompetitor

Nama Produk	Gambar Produk	Situs	Fitur	Kelebihan	Kekurangan
Kantor Kita		https://play.google.com/store/apps/details?id=id.co.kantorkita.app.kantorkita	Pengajuan izin cuti dan Melakukan absen	Dapat melihat riwayat pekerjaan dan presensi	Jika sudah melakukan <i>login</i> , tidak dapat membuat akun baru dengan <i>device</i> yang sama

Nama Produk	Gambar Produk	Situs	Fitur	Kelebihan	Kekurangan
Aplikasi Absensi Online Kerjoo		https://play.google.com/store/search?q=Aplikasi%20Absensi%20Online%20Kerjoo&c=apps&hl=en-ID	Fitur Absen, Fitur Izin Cuti	Pada fitur izin cuti, terdapat <i>form</i> yang bisa melampirkan sebuah dokumen maupun foto	Aplikasi ini hanya memiliki masa trial selama 14 hari, selebihnya menjadi Aplikasi berbayar.
Stock and Inventory Simple		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.stockmanagment.next.app&hl=en-ID	Stok barang, laporan, pemasukan pengeluaran	Dapat mengatur stok barang dan penjualan	Hanya untuk produk yang memiliki <i>barcode</i> atau kode khusus
My Schedule		https://play.google.com/store/apps/details?id=bies.ar.moonplanning&hl=en-ID	Fitur kalender dengan Jadwal, mengatur jam sebagai reminder	Bisa memberikan tanda pada setiap tanggal deadline dengan warna yang berbeda beda dan beberapa jenis target	Jadwal bisa digunakan hanya untuk pribadi, tidak bisa di- <i>update</i> secara bersama

Nama Produk	Gambar Produk	Situs	Fitur	Kelebihan	Kekurangan
Worxspace		https://play.google.com/store/search?q=Worxspace&hl=en-ID	Timeline pekerjaan, Fitur <i>Chat</i> , Kartu ucapan, Kalender, <i>Submit</i> pekerjaan	Bisa melakukan komunikasi secara pribadi maupun grup, terdapat jadwal <i>deadline</i> dan tempat untuk submit pekerjaan lengkap dengan tanggal dan waktu	Hanya untuk berkomunikasi dan memberikan pekerjaan
Gadjianku		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gadjian.gadjianku&hl=en-ID	Melakukan absen, mengajukan izin, slip gaji	Terdapat fitur slip gaji dan mengajukan izin yang memberikan beberapa opsi secara otomatis seperti sakit, izin dan juga cuti	Tidak dapat digunakan menggunakan ios, bekerja sama dengan aplikasi lain sehingga jika berlangganan aplikasi ini, harus berlangganan aplikasi lain agar dapat menjalankan beberapa fitur yang ada pada aplikasi

Nama Produk	Gambar Produk	Situs	Fitur	Kelebihan	Kekurangan
Baktiku		https://play.google.com/store/apps/details?id=id.baktiku&hl=en-ID	Aplikasi <i>online</i> presensi	Dapat melakukan absen masuk, absen keluar, absen jam istirahat dan selesai istirahat	Hanya untuk melakukan absen
<i>Mix Business</i>		-	Aplikasi	Dapat melakukan absen, mengajukan izin, mengelola biaya, mengelola stok barang, menjadwalkan pengambilan orderan	Terdapat 6 fitur dalam satu aplikasi dan dapat digunakan semua bidang usaha

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Kerangka Rencana Penelitian

Penelitian ini akan melakukan perancangan. Agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah maka dibentuk 5W+1H sebagai kerangka rencana pada penelitian. Kerangka rencana penelitian ini terdapat pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 5W+1H

Pertanyaan	Penjelasan
Apa	Melakukan Perancangan UI/UX Aplikasi dengan menggunakan pendekatan Metode <i>Design Thinking</i> .
Siapa	Responden yang akan melakukan uji <i>Testing</i> adalah pemilik UKM.
Kapan	Penelitian ini dilakukan secara langsung dengan wawancara, kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji <i>test Prototype</i> .
Dimana	Penelitian ini dilakukan di 5 UKM yaitu Mickey Percetakan & Souvenir, Imam Gift Art, Brk Garage, Mantra 22, Pentol Patria.
Kenapa	Melakukan <i>usability Testing</i> setelah melakukan <i>Prototype</i> bertujuan untuk mengetahui hasil dari <i>Prototype</i> yang dirancang apakah aplikasi mudah digunakan oleh <i>user</i> dan sesuai dengan kebutuhan <i>user</i> .
Bagaimana	Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui <i>responsiveness</i> oleh <i>user</i> dengan hasil akhir berupa UI/UX Aplikasi.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah perancangan sebuah *prototype* aplikasi untuk meningkatkan kinerja UKM dengan kebutuhan pengguna sebagai acuan dalam perancangan aplikasi. Perancangan aplikasi dilakukan dengan pendekatan *Design Thinking* agar menciptakan ide-ide dan inovasi

baru untuk memecahkan permasalahan yang ada dengan harapan dapat terciptanya hasil akhir *Prototype*.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 10 responden. Berdasarkan kutipan dari penelitian Iryanto et al., (2019), Nielson mengatakan jumlah 5 responden sudah cukup untuk melakukan pengujian *usability*. Berikut merupakan tabel karakteristik responden dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3. 2 Karakteristik Responden

Karakteristik	Kriteria
Usia	20-40 Tahun
Jenis Kelamin	Laki-laki atau Perempuan
Kapabilitas	Pemilik dan Karyawan UKM

3.4 Jenis Data Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan beberapa jenis data. Terdapat 2 jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Berikut merupakan penjelasan lebih detail terakut kedua jenis sumber data yang digunakan:

1. Data sekunder

Pada penelitian ini didapatkan data primer yang diperoleh dari hasil wawancara dan hasil uji *Prototype*

2. Data Primer

Pada penelitian ini adalah data yang berasal dari beberapa literature seperti jurnal yang memiliki korelasi sesuai dengan metode ataupun topik yang berkaitan dengan penelitian ini termasuk jurnal, laporan, buku, situs web dan artikel.

3.5 Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dan pengolahan data dengan menggunakan instrument penelitian yaitu:

1. Laptop Hewlett-Packard (HP) , digunakan untuk menulis laporan hasil penelitian.
2. Alat tulis dan buku catatan, digunakan untuk mencatat hasil wawancara dan penelitian.
3. *Handphone*, digunakan untuk mendokumentasikan dan merekam saat pengambilan data.

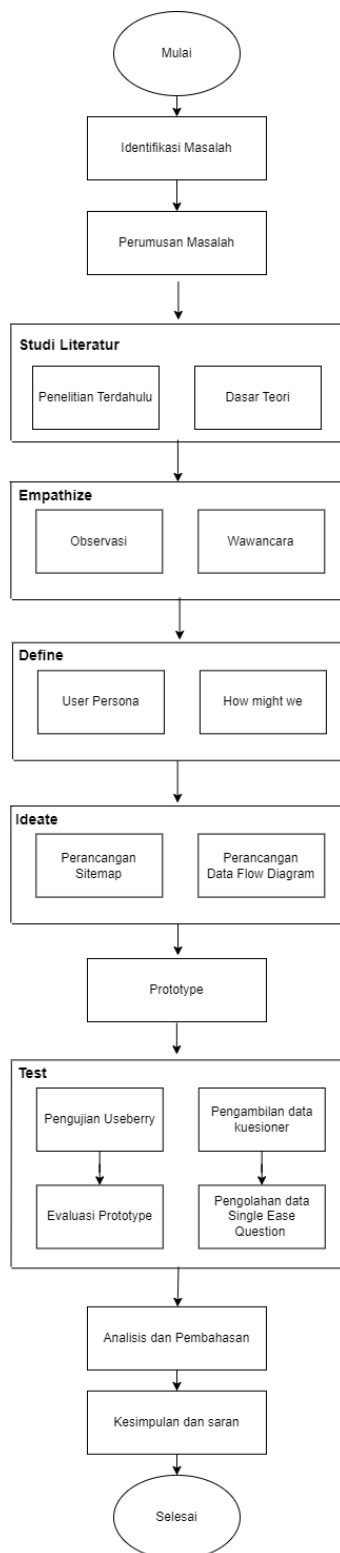
4. Aplikasi *web-based* Figma, digunakan untuk membuat *Prototype* yang bersifat *high fidelity*.
5. Aplikasi draw.io digunakan untuk membuat desain alur penelitian dan *Sitemap* aplikasi.
6. Aplikasi *web-based* Useberry digunakan untuk melakukan pengujian pada *Prototype* yang telah dirancang.
7. Aplikasi *web-based* Google Form digunakan untuk mengumpulkan data survei kepuasan *user*.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dengan melalui wawancara untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan atau kendala yang dialami oleh UKM kemudian menganalisis dengan pendekatan metode *Design Thinking*

3.7 Alur Penelitian

Adapun diagram alir penelitian, seperti yang terdapat pada gambar 3.1



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

Penjelasan Alur Penelitian

1. Mulai

2. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah bertujuan untuk mengidentifikasi masalah sehingga masalah penelitiannya menjadi jelas dalam latar belakang masalahnya

3. Rumusan masalah

4. Studi Literatur

Setelah mengetahui rumusan masalah, kemudian dilakukan studi literature untuk Mengetahui dan mempelajari penelitian terdahulu dan dasar teori yang berisikan tentang istilah, teori atau formula yang selaras dengan penelitian, sehingga penelitian dapat mencari informasi yang relevan dengan masalah yang akan diselesaikan

5. Empathize

Empathize merupakan tahap pertama pada metode *design thinking*. Pada tahap ini peneliti akan melakukan observasi dan wawancara untuk memahami permasalahan pengguna, kebutuhan pengguna, dan harapan pengguna

6. Define

Setelah pengumpulan data empathize, akan dilakukan tahapan kedua yaitu define untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut. Diawali dengan pembuatan user persona kemudian pembuatan how might we

7. Ideate

Pada tahap ketiga ini peneliti akan merancang sitemap dan pembuatan data *flow diagram* untuk memberikan gambaran yang memuat informasi pada aplikasi

8. Prototype

Tahap keempat pada metode *design thinking* adalah perancangan aplikasi. Perancangan dilakukan menggunakan website figma

9. Test

Setelah *prototype* aplikasi sudah dirancang, kemudian melakukan uji test terhadap *prototype* aplikasi. Test pertama menggunakan website *useberry* untuk mengumpulkan data percobaan *prototype* aplikasi. Test kedua menggunakan google docs untuk mengumpulkan data umpan balik pengguna ketika melakukan uji coba aplikasi

10. Analisis dan Pembahasan

Tahap ini melakukan analisis berdasarkan pengumpulan dan pengolahan data kemudian dilakukan pembahasan.

11. Kesimpulan dan saran

Pada Tahap kesimpulan dan saran merupakan tahap terakhir pada penelitian. Dimana peneliti akan melakukan kesimpulan berdasarkan hasil data dan analisis yang telah dilakukan serta memberikan saran berdasarkan pengalaman peneliti dalam penelitian yang telah dilakukan

BAB IV

PEMBANGUNAN SISTEM

4.1 Tahapan Identifikasi kebutuhan

Pada tahap ini melakukan identifikasi kebutuhan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada pihak-pihak terkait. Penelitian ini menggunakan 10 Responden dari 5 UKM dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Kriteria Responden

Karakteristik	Kriteria	Rekapitulasi
Usia	20-40 Tahun	10 orang
Jenis Kelamin	Laki-laki & Perempuan	10 orang
Kapabilitas	UKM	5 UKM

4.2 Perencanaan Proyek dan Desain Proyek

Berikut merupakan langkah-langkah perancangan proyek aplikasi

a. Riset dan Pengumpulan data

Tahap Riset dan pengumpulan data yang digunakan dalam perencanaan penelitian adalah proses *Empathize*. *Empathize* merupakan tahap pertama dalam metode *Design Thinking*, dengan tahap *Empathize* peneliti mendapatkan informasi dengan melakukan wawancara langsung pada beberapa UKM yaitu Mickey Percetakan & Souvenir, Imam Gift Art, Brk *Garage*, Mantra 22, Pentol Patria.

b. Analisis Data

Tahap analisis data merupakan tahap setelah melakukan riset dan pengumpulan data. Pada tahap ini dilakukan proses *Define*, yang merupakan tahap kedua dalam *Design Thinking*. Pengolahan data yang dilakukan dengan menggunakan *How Might We* (HMW). HMW bertujuan menciptakan ide dalam permasalahan yang ada untuk menemukan solusi.

c. Perancangan

Tahap Perancangan yaitu merancangan *Prototype low fidelity* dan *high fidelity*. *Prototype low* adalah gambar kasaran sketsa untuk mengetahui seberapa banyak *User Interface* yang dibutuhkan dari alur yang telah dihasilkan dari hasil pembuatan *Sitemap* dan *userflow* pada tahap selanjutnya. Kemudian melakukan desain *prototype high fidelity* yang merupakan desain final yang nantinya digunakan untuk *Testing* dengan pengguna yang akan menggunakan aplikasi. Pembuatan *prototype high fidelity* menggunakan aplikasi figma.

d. Pengujian

Tahap pengujian yaitu pengujian terhadap desain *Prototype*. Pengujian dilakukan setelah proses perancangan *Prototype* selesai untuk mengetahui pengalaman pengguna terhadap aplikasi. Pengujian dilakukan sesuai dengan metode *Design Thinking* pada tahap terakhir yaitu tahap *Testing*.

4.3 Pelaksanaan Proyek dan pengembangan

Pelaksanaan dan pengembangan proyek dilakukan dengan pembuatan desain UI/UX aplikasi *Mix Business* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* melalui beberapa tahap yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Testing*. Berikut merupakan tahapan *Design Thinking* dapat dilihat pada 4.2

Tabel 4. 2 Tahapan *Design Thinking*

No	Tahapan	Output	Kebutuhan
1	<i>Empathize</i>	Identifikasi Masalah	Protokol Wawancara
2	<i>Define</i>	Membuat Solusi	Mendefinisikan Masalah
3	<i>Ideate</i>	Brainstroming	Menentukan Ide
4	<i>Prototype</i>	<i>Prototype</i>	Merancang <i>Prototype</i>
5	<i>Test</i>	Uji <i>Testing</i>	Menguji <i>Prototype</i>

4.4 Tahap *Empathize*

Tahap *Empathize* bertujuan untuk mencari informasi dari *user* mengenai permasalahan dan kebutuhan dari *user*, Pengumpulan data tersebut dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap 5 UKM. Membuat protokol wawancara kemudian hasil dari melakukan wawancara didapatkan sebuah gambaran keinginan *user* yang nantinya akan diterapkan pada aplikasi,

berikut merupakan hasil dari wawancara didapatkan dampak-dampak terhadap permasalahan yang dihadapi UKM:

No	Permasalahan	Dampak
1	Masih menggunakan absen secara manual menggunakan kertas	Terdapat resiko jika kehilangan buku atau terkena air. Tidak dapat absen secara bersama, harus mengantri jika berbarengan dengan karyawan lainnya
2	Absen dilakukan secara online dengan chat kepada pemilik usaha untuk melakukan hadir	Pemilik kesulitan jika mendata hadir melalui chat pribadi. Mengakibatkan beresiko jika chat terhapus, sehingga berdampak kehilangan data saat akan melakukan pembagian gaji
2	Masih mencatat menggunakan buku nota biaya penjualan	Dapat beresiko jika terkena air, cara pendataan tidak secara otomatis namun dengan cara menulis dan membutuhkan kalkulator
3	Terdapat usaha yang tidak memperhatikan biaya pemasukan dan pengeluaran. Namun hanya memperhatikan salah satu biaya tersebut.	Maka akan dapat beresiko kerugian pada usaha tersebut karena tidak memperhatikan keuntungan pada penjualan dari masing-masing produk
3	Masih menggunakan pencatatan stok barang melalui buku ataupun hanya sekedar diingat saja	Stok barang yang didata melalui buku akan beresiko jika saat tidak membawa buku tersebut maka tidak dapat memantau stok barang yang tersedia. Jika stok barang hanya sesuai dengan dugaan maka akan dapat beresiko kekeliruan jumlah stok barang.
4	Masih menggunakan pencatatan pengambilan	Pencatatan data melalui nota dapat beresiko jika terkena air. Dapat beresiko jika ada kekeliruan pada pendataan keseluruhan, karena semua nota

No	Permasalahan	Dampak
	menggunakan nota biasa	digabungkan menjadi satu., sehingga berdampak keterlambatan dalam menyelesaikan orderan

4.5 Tahap *Define*

Tahap *Define* merupakan tahap lanjutan dari tahap *Empathize*. Pada tahap ini mengidentifikasi permasalahan yang sudah diketahui pada tahap sebelumnya.

No	User Requirement
1	Pengguna menginginkan layanan untuk melakukan absen secara <i>online</i>
2	Pengguna menginginkan layanan untuk melakukan izin kerja secara <i>online</i>
3	Pengguna menginginkan layanan untuk melakukan pengelolaan biaya
4	Pengguna menginginkan layanan untuk pendataan stok barang
5	Pengguna menginginkan layanan untuk mengatur dan melihat jadwal pekerjaan
6	Pengguna menginginkan layanan pencatatan penjualan

Kemudian dilakukan pembuatan user persona sebagai calon pengguna. Berikut merupakan *User persona*:



Gambar 4. 1 User Persona 1



Gambar 4. 2 User Persona 2



Gambar 4. 3 User Persona 3



Gambar 4. 4 User Persona 4



Gambar 4. 5 User Persona 5



Gambar 4. 6 User Persona 6



Gambar 4. 7 User Persona 7



Gambar 4. 8 User Persona 8



Gambar 4. 9 User Persona 9



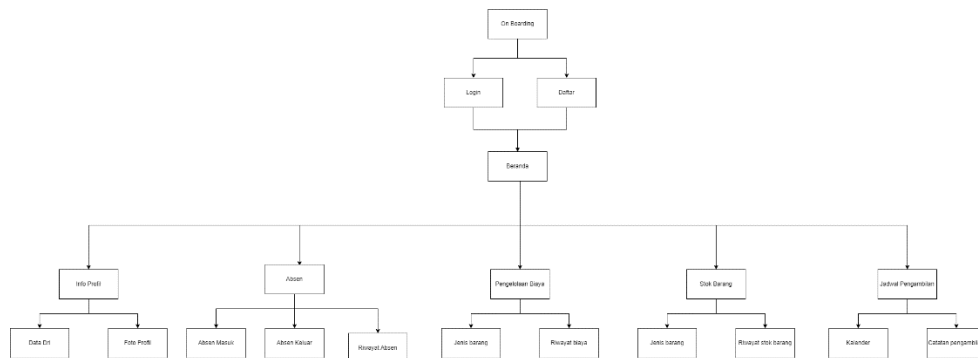
Gambar 4. 6 User Persona 10

4.6 Tahap Ideate

Pada tahap *Ideate*, dilakukan perancangan *Sitemap* dan *data flow diagram* sebagai acuan dalam perancangan *Prototype*. Perancangan *Sitemap* dan *data flow diagram* sesuai dengan permasalahan yang didapatkan pada tahap sebelumnya.

4.6.1 Sitemap

Sitemap atau datar halaman website adalah sebuah alat bantu yang digunakan untuk memetakan menu dan fitur pada aplikasi (Hikmah et al., 2023). *Sitemap* berisi daftar semua halaman dari sebuah website (h, 2022). Merancang aplikasi dengan *Sitemap* dapat membantu pengguna menemukan halaman yang dibutuhkan (Ardras et al., 2023). Gambar 4.9 menunjukkan gambaran *Sitemap* pada aplikasi:

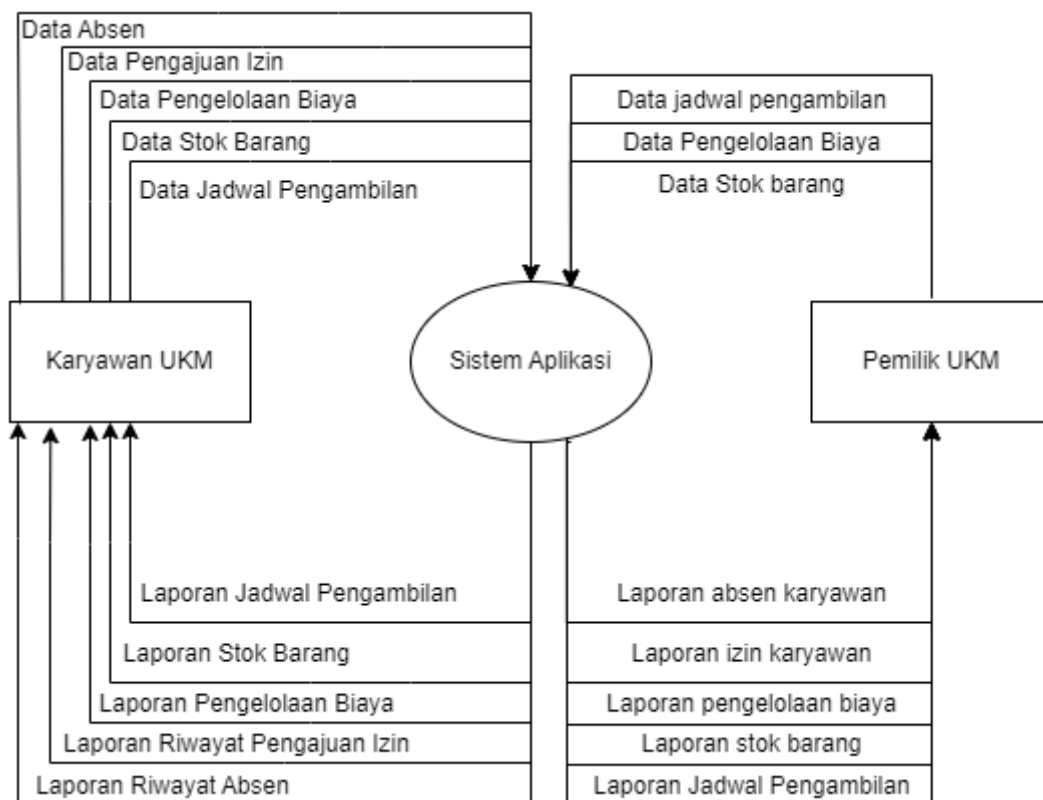


Gambar 4. 6 Sitemap

4.6.2 Perancangan DFD

Perancangan Data *Flow diagram* diuraikan menjadi 2 level yaitu level 0 dan level 1.

- a. Data *Flow diagram* Level 0



Gambar 4. 7 DFD Level 0

Gambar 4.12 diatas menunjukkan gambar data *flow diagram* sebagai alur proses pada sistem. Rancangan DFD level 0 terdiri dari 2 entitas yaitu karyawan dan pemilik UKM. Berikut merupakan penjelasan dari aliran DFD Level 0:

Tabel 4. 3 Penjelasan DFD Level 0

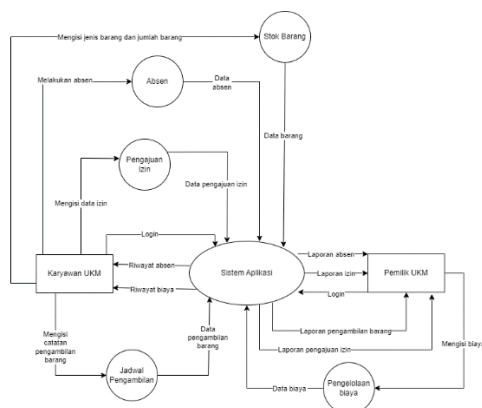
User	Aliran	Input	Output
Karyawan UKM	Login	Karyawan dapat melakukan daftar akun dan login untuk masuk ke dalam sistem	Data Admin sistem
	Absen	Karyawan dapat melakukan absen masuk kerja, absen keluar kerja, dan menambahkan catatan	Data absen

<i>User</i>	Aliran	Input	Output
	Pengajuan Izin	Karyawan dapat mengajukan izin tidak masuk bekerja	Data izin bekerja
	Pengelolaan Biaya	Karyawan dapat menambahkan, menghapus, serta mengubah catatan biaya pemasukan dan pengeluaran	Data pengelolaan biaya
	Stok barang	Karyawan dapat menambahkan, menghapus, dan mengubah jumlah stok barang	Data stok barang
	Jadwal Pengambilan	Karyawan dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus catatan pengambilan	Data Stok barang
Pemilik UKM	<i>Login</i>	Pemilik dapat melakukan daftar akun dan <i>login</i> untuk masuk ke dalam sistem	Data Admin sistem
	Absen	Pemilik dapat melihat data keseluruhan dari karyawan	Laporan absen karyawan
	Pengajuan Izin	Pemilik dapat melihat data keseluruhan dan keterangan karyawan yang telah mengajukan izin tidak masuk bekerja	Laporan izin bekerja karyawan

<i>User</i>	Aliran	Input	Output
	Pengelolaan Biaya	Pemilik dapat menambahkan, menghapus, serta mengubah catatan biaya pemasukan dan pengeluaran	Laporan pengelolaan biaya
	Stok barang	Pemilik dapat menambahkan, menghapus, dan mengubah jumlah stok barang	Laporan stok barang
	Jadwal Pengambilan	Pemilik dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus catatan pengambilan	Laporan Stok barang

b. Data Flow diagram Level 1

Berikut merupakan *flow diagram* level 1:

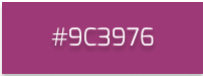
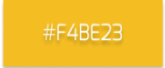
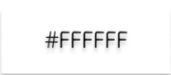
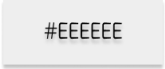
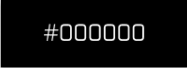


Gambar 4. 8 DFD Level 1

4.6.3 Design Prototype

Berikut berupa

Tabel 4. 4 Design Prototype

No.	Warna	Kode	Deskripsi	Makna
1		9C3976	Warna ini merupakan warna yang digunakan pada logo aplikasi dan tema pada aplikasi	Memiliki makna kemewahan, kebijaksanaan, dan keberuntungan
2		F4BE23	Warna ini merupakan warna yang digunakan pada logo dan icon	Kemampuan bersosialisasi
3		FFFFFF	Warna ini merupakan warna yang digunakan untuk warna teks dan latar belakang setiap halaman	Kebebasan dan desain minimalis
3		EEEEEE	Warna ini merupakan warna yang digunakan untuk warna latar belakang pada icon fitur pada setiap menu dan warna dasar dalam pengisian data	Kestabilan dan tidak membosankan
4		000000	Warna ini merupakan warna yang digunakan untuk warna teks dan icon	Desain elegan, mudah dipahami dan menarik
5		D90000	Warna ini merupakan warna icon yang	Kekuatan dan kegembiraan

No.	Warna	Kode	Deskripsi	Makna
			digunakan sebagai penanda catatan	

4.6.4 Tipografi

Tipografi adalah Seni mengatur dan mengolah huruf dalam medium tertentu untuk kepentingan artistik dan fungsional (Hananto et al., 2020). Tipografi mempelajari terkait bentuk huruf, penyusunan huruf, dan penentuan tata letak huruf dalam desain grafis (Sanni et al., 2024). Tabel 4.6 merupakan font yang digunakan pada *Prototype* aplikasi:

Tabel 4. 5 Tipografi

No	Font	Jenis	Deskripsi
1	Inter	Reguler	Font ini digunakan untuk isi, teks, atau paragraph
2	Monomaniac One	Bold	Font ini digunakan untuk keterangan logo pada fitur utama
3	Inknut Antiqua	Reguler	Font ini digunakan untuk sub judul atau sub header
4	Montserrat	Reguler	Font ini digunakan untuk logo
5	Century Gothic	Reguler	Font ini digunakan untuk logo

4.6.5 Icon Style

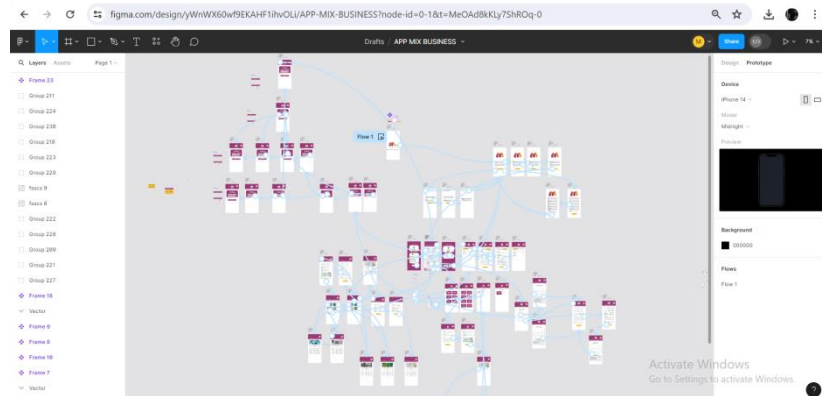
Berikut merupakan icon yang digunakan pada pada prototype aplikasi dapat dilihat pada gambar 4.9



Gambar 4. 9 Icon Style

4.7 Prototype

Perancangan prototype menggunakan website figma. Figma adalah sebuah platform desain kolaboratif untuk menghasilkan konsep desain yang inovatif dan relevan. Dengan menggunakan figma dapat digunakan untuk membuat sebuah *prototyping* pada aplikasi. Berikut merupakan tampilan keseluruhan figma dapat dilihat pada gambar 4.10



Gambar 4. 10 Tampilan Figma

4.7.1 *Prototype Login*

Pada halaman *Login*, pengguna dapat mengisi email dan password yang telah terdaftar. Pada halaman *Login* dan daftar akun, pengguna dapat memilih “Daftar akun” jika belum mempunyai akun . Pengguna dapat memilih “*Login*” jika sudah memiliki akun dan menggunakan fitur “*Remember me*” untuk *Login* otomatis tanpa mengetik Kode dan Password. Kode didapatkan dari masing-masing UKM.

Gambar 4. 11 *Prototype Login*

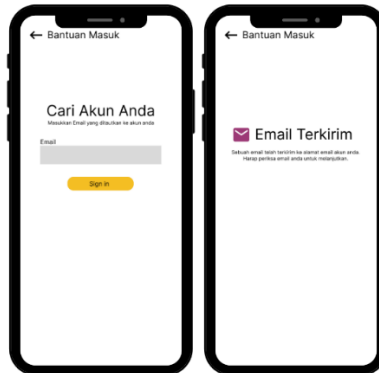
4.7.2 *Prototype Daftar Akun*

Pada halaman daftar akun, pengguna dapat klik pada ‘register’ kemudian mengisi data nama, *email*, *password*, nomor hp, nama perusahaan, dan memilih mencentang masuk sebagai karyawan/pemilik.

Gambar 4. 12 *Prototype* Daftar Akun

4.7.3 *Prototype Reset Password*

Pada halaman *reset password*, pengguna dapat melakukan *reset password* tanpa mengganti akun yang telah terdaftar.

Gambar 4. 13 *Prototype Reset Password*

4.8.5 *Prototype Beranda*

Pada halaman beranda menampilkan 3 bagian, pertama menampilkan bagian atas terdapat nama dan foto profil akun. Kedua menampilkan fitur Absen, Pengajuan izin, Pengelolaan Biaya, Stok Barang, Jadwal pengambilan. Ketiga menampilkan nama UKM, ikon profil akun, ikon kontak dan ikon keluar dari aplikasi.



Gambar 4. 14 *Prototype Beranda*

4.8.6 *Prototype Halaman Kontak Dan Profil*

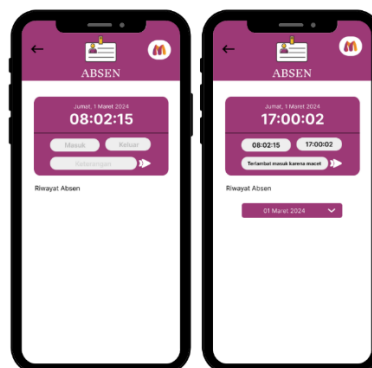
Pada halaman kontak, terdapat informasi kontak yang terhubung dan dapat membagikan profil untuk menghubungkan dengan kontak baru.



Gambar 4. 15 *Prototype Halaman Kontak dan Profil*

4.8.7 *Prototype Halaman Absen*

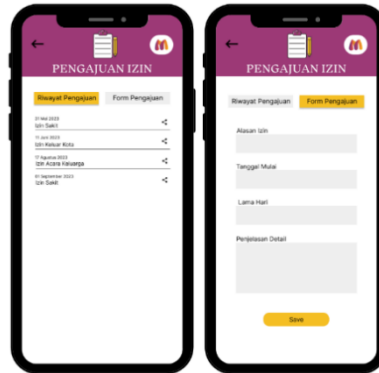
Pada halaman absen, pengguna dapat melakukan absen mulai bekerja dan absen selesai bekerja. Pengguna juga dapat melihat riwayat absen.



Gambar 4. 16 *Prototype Halaman Absen*

4.8.8 *Prototype Halaman Pengajuan Izin*

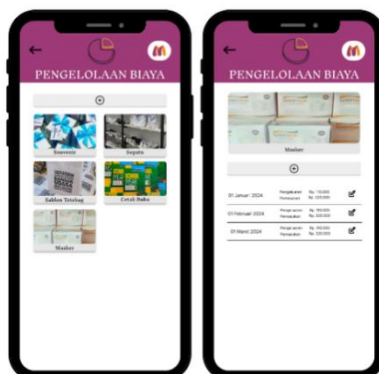
Pada halaman pengajuan izin, pengguna dapat mengisi form pengajuan. Pengguna juga dapat melihat riwayat pengajuan serta membagikannya ke orang lain.



Gambar 4. 17 *Prototype Halaman Pengajuan Izin*

4.8.9 *Prototype Pengelolaan Biaya*

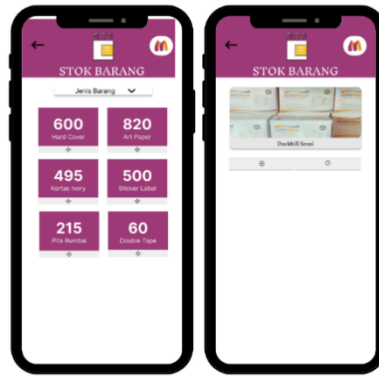
Pada halaman pengelolaan biaya, pengguna dapat mengelompokkan katagori produk dan mencatat pengeluaran serta pemasukan



Gambar 4. 18 *Prototype Pengelolaan Biaya*

4.8.10 *Prototype Halaman Stok Barang*

Pada halaman stok barang, pengguna dapat menambah katagori stok barang, kemudian mengisi jumlah barang setiap katagori yang telah dibuat.

Gambar 4. 19 *Prototype* Halaman Stok Barang

4.8.11 *Prototype* Halaman Jadwal Pengambilan

Pada jadwal pengambilan, pengguna dapat menambahkan catatan deadline pekerjaan.

Gambar 4. 20 *Prototype* Halaman Jadwal Pengambilan

4.8.12 Navigasi Bar

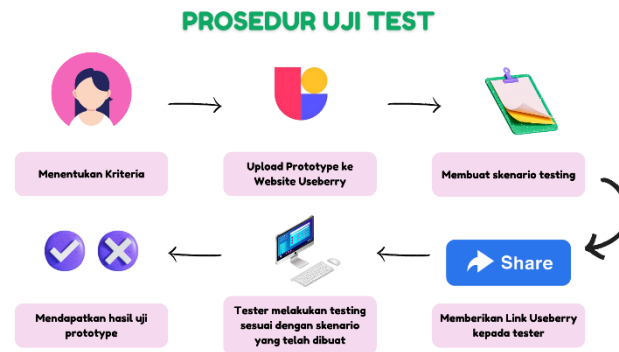
Berikut merupakan navigasi bar yang dapat membantu mencari informasi yang diinginkan. Pada tabel 4.7

Tabel 4. 6 Navigasi Bar

Sebelum Interaksi	Sesudah Interaksi
	

4.9 Testing

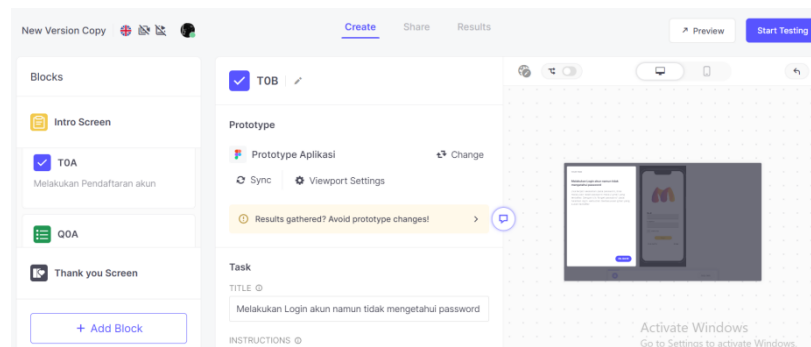
Testing merupakan tahap terakhir dalam *Design Thinking*. *Testing* dilakukan menggunakan Aplikasi *Useberry* untuk mendapatkan hasil penilaian pada *Prototype* yang telah dirancang. Pada gambar 4.21 menunjukkan prosedur uji test yang dilakukan pada penelitian ini.



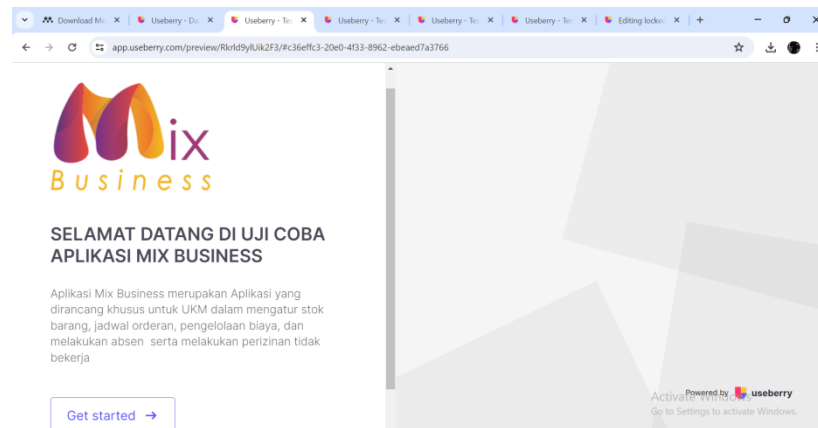
Gambar 4. 21 Prosedur Uji Test

4.9.1 Useberry

Useberry merupakan *tools* yang digunakan untuk menguji *prototype*. Uji test dilakukan dengan memasukkan *prototype* kemudian membuat skenario tugas yang akan dilakukan oleh responden untuk mendapatkan hasil pengujian *prototype* yang akan menjadi bahan evaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi. Gambar 4.22 menunjukkan perancangan useberry dan pada gambar 4.23 menunjukkan pengujian useberry yang dilakukan oleh user.



Gambar 4. 22 Pengujian *Prototype* 1

Gambar 4. 23 Pengujian *Prototype 2*

Berikut merupakan *task* yang akan diberikan kepada responden sebagai acuan dalam melakukan uji *Testing* menggunakan *Useberry* dapat dilihat pada tabel 4.8

Tabel 4. 7 Task Uji *Testing*

No	Fungsi	Task
F01	Daftar Akun	User memilih “<i>Register</i>” untuk masuk ke halaman pendaftaran akun. User mengisi kolom pendaftaran akun.
F02	Ganti <i>Password</i>	User memilih “ <i>Reset Password</i> ” untuk mengganti password dengan melalui <i>email</i> yang telah ditautkan.
F03	Login	User mengisi kolom “ <i>Email</i> ”, “ <i>Password</i> ”, dan klik “ <i>Remember me</i> ”. Kemudian user memilih “ <i>Login</i> ”.
F04	Absen	User memilih menu “Absen” untuk masuk ke halaman “Absen”. User memilih “Masuk” untuk absen mulai bekerja. User memilih “Keluar” untuk absen selesai bekerja. User mengisi kolom “<i>Keterangan</i>” untuk memberikan catatan jika terjadinya terlambat masuk. Kemudian user memilih panah untuk memasukkan data “Absen masuk”, “Absen Keluar”, “<i>Keterangan</i>”.
F05	Pengajuan Izin	User memilih menu “Pengajuan Izin” untuk masuk ke halaman “Pengajuan Izin”.

No	Fungsi	Task
		<i>User</i> memilih “Form Pengajuan”. <i>User</i> mengisi kolom “Pengajuan izin”. Kemudian memilih “Save” untuk menyimpan data pengajuan izin.
F06	Pengelolaan Biaya	<i>User</i> memilih menu “Pengelolaan Biaya” untuk masuk ke halaman “Pengelolaan Biaya”. <i>User</i> memilih ikon ‘+’ untuk menambahkan katagori jenis barang.
F07	Stok Barang	<i>User</i> memilih menu “Stok Barang” untuk masuk ke halaman “Stok Barang”. <i>User</i> memilih ikon “panah ke bawah” pada jenis barang untuk melihat semua jumlah barang. <i>User</i> memilih icon ‘+’ untuk menambahkan kategori jenis barang kemudian mengisi data “kategori”, “nama barang” dan mengimpor foto produk.
F08	Jadwal Pengambilan	<i>User</i> memilih “Jadwal Pengambilan” untuk masuk ke halaman “Jadwal Pengambilan” <i>User</i> memilih ikon ‘+’ untuk menambahhkan catatan pengambilan <i>User</i> memilih tanggal yang telah diberi tanda untuk mengecek catatan yang sudah tercatat pada aplikasi
F09	Beranda	<i>User</i> kembali ke menu beranda
F10	Profile Akun	<i>User</i> memilih “ikon profil” pada bagian bawah halaman beranda
F11	Kontak akun	<i>User</i> memilih “ikon kontak” pada bagian bawah halaman beranda untuk melihat kontak
F12	Log Out	<i>User</i> memilih ikon “keluar” untuk keluar dari Aplikasi

4.10 Single Ease Question

Berikut merupakan survei kepuasan user menggunakan website google form dengan metode pengujian SEQ untuk mengukur tingkat kemudahan ketika menyelesaikan task yang telah diberikan.

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfnCQJdJ8k3Rf8DHWG-VfGSKLut8ZDuqCZzNa-GKSQ5...v9vg/viewform

MIX Business

Survei Kepuasan User

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan Uji Testing terhadap Prototype Aplikasi Mickey Mobile pada <https://app.usaberry.com/3h8RLwdeWEvXoXp/>

Maka selanjutnya saya akan mengumpulkan data survei kepuasan untuk mengetahui tingkat kepuasan terhadap Prototype Aplikasi Mickey Mobile menggunakan Single ease question (SEQ) dengan 7 skala mulai dari sangat sulit hingga sangat mudah sesuai dengan kepuasan user setelah melakukan tugas yang diberikan pada saat melakukan Uji Coba Prototype Aplikasi Mickey Mobile.

19522217@studentis.uli.ac.id [Switch account](#)

Not shared

* Indicates required question

Nama *

Your answer

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

4.10.1 Hasil SEQ

Pengumpulan data survei kepuasan tersebut didapatkan hasil nilai seq dapat dilihat pada tabel 4.9

Tabel 4. 8 Hasil SEQ

Fungsi	Nilai seq Responden										Rata-rata
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	
F01	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6	6,9
F02	7	7	7	7	7	6	7	7	7	6	6,8
F03	7	7	7	7	7	5	7	7	7	6	6,7
F04	7	7	7	5	7	7	7	7	7	7	6,8
F05	7	7	6	7	6	7	7	6	7	7	6,6
F06	7	7	5	7	7	7	5	6	7	7	6,5
F07	7	7	5	7	7	7	6	7	7	7	6,7
F08	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
F09	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
F10	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7	6,9
F11	6	7	7	7	7	7	7	7	6	7	6,8
F12	7	7	7	7	6	7	7	7	6	7	6,8
SEQ											6,79

Pengujian SEQ dilakukan oleh 10 Responden dengan memberikan 12 task. Penilaian tersebut responden memberikan nilai 5 yang artinya cukup mudah, 6 artinya mudah, 7 artinya

sangat mudah. Hasil rata-rata yang didapatkan dari pengujian SEQ adalah 6,79 yang menyatakan bahwa aplikasi mudah untuk digunakan.

4.10.2 Pengukuran Nilai Efektivitas

Nilai Efektivitas diukur berdasarkan tingkat responden mengerjakan *task* berhasil dan gagal. Tabel dibawah ini menunjukkan hasil nilai efektivitas yang didasarkan dari jumlah keberhasilan pada masing masing tugas yang telah dikerjakan oleh *user* menggunakan *Website Useberry*:

Tabel 4. 9 Hasil Nilai Efektivitas

Uji Efektivitas	Jumlah Responden Berhasil	Presentase Responden Berhasil	Jumlah Responden Gagal	Presentase Responden Gagal
F01	5	100%	0	0%
F02	5	100%	0	0%
F03	5	100%	0	0%
F04	5	100%	0	0%
F05	5	100%	0	0%
F06	5	100%	0	0%
F07	5	100%	0	0%
F08	5	100%	0	0%
F09	5	100%	0	0%
F10	5	100%	0	0%
F11	5	100%	0	0%
F12	5	100%	0	0%

4.10.3 Pengukuran Nilai Efisiensi

Tabel dibawah ini menunjukkan hasil nilai efektivitas yang didasarkan waktu yang dibutuhkan masing-masing *user* dalam mengerjakan *task* yang diberikan:

Tabel 4. 10 Hasil Nilai Efisiensi

Uji Efisiensi	Nilai Efisiensi (detik)											
	F01	F02	F03	F04	F05	F06	F07	F08	F09	F10	F11	F12
Responden 1 (P.Mickey)	11.2	12.6	12.1	6.1	3.5	5.3	3.3	9.3	1.7	6.3	0.8	1.5
Responden 2 (K.Mickey)	14.7	15.3	14.9	14.0	13.0	21.5	23.5	4.1	13.2	3.2	2.4	0.9
Responden 3 (P.Brk)	16,6	15.9	15.4	18.6	7.7	13.4	1m 4.3	19.2	6.8	1.6	2.4	1.7
Responden 4 (K.Brk)	24.0	18.6	17.9	6.6	5.8	15.2	31.2	22.8	1.8	7.0	13.8	1.9
Responden 5 (P. Imam)	25.0	13.2	19.8	27.9	7.8	19.2	25.8	23.4	5.4	1.5	2.0	5.0
Responden 6 (K.Imam)	19.2	16.1	17.4	12.6	8.4	7.3	21.9	6.9	2.8	2.1	1.4	0.6
Responden 7 (P.Mantra)	16.6	17.9	14.9	15.6	7.9	9.5	30.4	15.7	10.6	1.6	11.0	7.2
Responden 8 (K.Mantra)	21.7	15.4	16.7	18.6	9.7	8.6	27.9	5.6	4.1	4.0	6.8	3.9
Responden 9 (P. Pentol)	17.2	16.1	16.6	8.0	7.0	9.0	26.8	16.7	4.0	4.4	2.2	1.6
Responden 10 (K.Pentol)	12.8	16.7	24.1	3.6	3.2	11.4	6.7	9.9	6.9	2.9	1.5	1.0

Dari hasil pengujian *Prototype*, terdapat hasil yang menggunakan waktu paling banyak 1 menit 4,3 detik yang telah dilakukan responden 2 dikarenakan responden tidak mengikuti task namun task dapat selesai dengan membutuhkan waktu yang lebih banyak dari responden lainnya.

4.10.4 Pengukuran Nilai Kepuasan:

Adapun saran yang diberikan responden sebagai bahan pengembangan aplikasi agar lebih mudah digunakan dapat dilihat pada tabel 4.12

Tabel 4. 11 Hasil Nilai Kepuasan

No	Saran Fitur
1	Secara keseluruhan mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan
2	Mudah dipahami, dan keterangan pada absen dapat memudahkan saat absen
3	Mudah dipahami tampilannya sangat umum dan mudah seperti UI pada biasanya
4	Mudah digunakan, hanya saja pada bagian pada pengelolaan biaya bsia ditambahkan grafik dalam bentuk diagram supaya lebih memudahkan melihat semua pengeluaran dan pemasukan
5	Jelas, ringkas, warnanya juga konsisten menyesuaikan pada logo

BAB V

PENGUJIAN SISTEM DAN PEMBAHASAN

5.1 Analisis Metode *Design Thinking*

Design Thinking merupakan metode untuk menemukan solusi kreatif sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui 5 tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* (Naufal et al., 2024). *Design Thinking* dikenal sebagai metode dengan pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk memecahkan masalah dan menghasilkan inovasi (Mufida et al., 2023). *Design Thinking* dapat membantu mendefinisikan ulang permasalahan, menciptakan banyak ide, berbagai konsep dalam *brainstroming*, dan menguji *Prototype* (Fariyanto et al., 2021).

5.1.1 *Empathize*

Menurut Susanti et al., (2019), *Empathize* dilakukan dengan melakukan kegiatan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara dan observasi kebutuhan pengguna. Tujuan tahap *Empathize* adalah untuk membantu desainer dalam mencari tahu pandangan dan kebutuhan dari target penggunanya dengan riset sebelum mendefinisikan *problem statement* dan melakukan *ideation* (Hidayat et al., 2022)

Dalam penelitian ini, sebuah aplikasi yang dinamakan *Mix Business* akan dirancang. Proses penamaan aplikasi melibatkan partisipasi responden melalui voting. Aplikasi ini didesain sebagai solusi dari masalah-masalah yang telah diidentifikasi. Pengumpulan data yang dilakukan dengan memahami kebutuhan *user* dengan melakukan wawancara. Sebelum melakukan wawancara perlu menentukan *user*, diawali dengan menentukan kriteria responden guna untuk membantu proses desain agar dapat mengumpulkan data kebutuhan dan perspektif *user*. Penentuan karakteristik responden yang memiliki keterkaitan dengan UKM dengan rentang usia 20 tahun hingga 30 tahun, berjenis kelamin laki-laki atau perempuan, dengan kapabilitas responden yang bersedia melakukan uji *Testing Prototype* menggunakan website *Useberry*. Penelitian ini melibatkan 5 UKM yaitu Mickey Percetakan dan Souvenir, Brk Garage, Imam Gift Art, Mantra 22, Pentol Patria. Tahap berikutnya yaitu melakukan wawancara secara langsung kepada 5 responden. Berdasarkan kutipan dari penelitian Iryanto et al., (2019), Nielson mengatakan jumlah 5 responden sudah cukup untuk melakukan pengujian *usability*, dikarenakan pengujian dengan 5 responden dapat memberikan penilaian dan pendapat mereka terhadap aplikasi yang akan dibuat, dengan menggunakan 5 responden

kemungkinan ada beberapa cara yang memiliki perbedaan sesuai dengan personal masing-masing akan tetapi peneliti dapat menolerir.

Berdasarkan hasil wawancara terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh responden. Permasalahan yang dihadapi oleh responden adalah masih menggunakan absen manual menggunakan kertas, pencatatan biaya menggunakan nota kertas tanpa memperhatikan pengeluaran dan pemasukan setiap jenis barang, serta masih ada usaha yang mencatat pengambilan barang dengan kertas menjadi satu sehingga dapat beresiko keterlambatan pengerjaan karena tidak sesuai dengan urutan pengambilan. Masalah yang dihadapi oleh responden menghambat efektivitas serta dapat mengakibatkan kerugian pada penjualan. Setelah melakukan wawancara, peneliti menganalisis permasalahan kemudian melanjutkan pada tahap selanjutnya untuk menemukan solusi.

5.1.2 Define

Setelah melakukan tahap *Empathize* untuk memahami kebutuhan dan masalah. Kemudian tahap *Define* adalah mengelola informasi agar dapat menghasilkan sebuah permasalahan yang akan didefinisikan menjadi sebuah beberapa ide, konsep untuk membantu menyelesaikan permasalahan (Darmawan et al., 2024). Tujuan dari tahap *Define* adalah untuk menggambarkan permasalahan secara lebih rinci (Wiyono et al., 2024) .

Kemudian selanjutnya pada tahap *Define* menggunakan *how might we*. *How Might We* adalah suatu pendekatan dalam perancangan dan pemecahan masalah yang digunakan untuk merumuskan pertanyaan yang dapat membuka pikiran dan menginspirasi ide-ide kreatif sehingga menemukan solusi yang lebih efektif (Salim et al., 2024)

Cara kerja metode HMW ini yaitu dengan mengubah pernyataan menjadi sebuah pertanyaan (Saputra et al., 2022). Berikut merupakan *How Might We* dapat dilihat pada tabel 5.1

Tabel 5. 1 Metode *How Might We*

No	<i>Problem</i>	<i>How</i>	<i>Might</i>
1	Keterbatasan mendata kehadiran karyawan	Bagaimana cara mempermudah pemilik karyawan untuk mendata kehadiran karyawan?	Membuat fitur absen dan riwayat absen dalam aplikasi
2	Keterbatasan mengatur	Bagaimana cara mengatur biaya pengeluaran dan	Membuat fitur untuk mencatat biaya pengeluaran dan

No	<i>Problem</i>	<i>How</i>	<i>Might</i>
	keuangan penjualan	pemasukan pada masing-masing produk?	pemasukan secara ringkas
3	Keterbatasan mendata stok barang	Bagaimana cara memudahkan mendata stok barang?	Menyediakan fitur stok barang yang dapat mencatat jumlah barang beserta foto produk
4	Keterbatasan mengatur jadwal	Bagaimana cara memudahkan mengatur jadwal pengambilan?	Menyediakan fitur untuk mencatat data pengambilan barang dalam bentuk kalender
5	Keterbatasan mendata keterangan izin karyawan	Bagaimana cara memudahkan karyawan dalam melakukan izin?	Menyediakan fitur izin cuti dan riwayat pengajuan izin

5.1.3 Ideate

Tahap *Ideate* adalah tahapan dalam menentukan sebuah ide hingga dapat menyelesaikan masalah pada proses tahapan sebelumnya (Ratnaningsih et al., 2024). Tahap *Ideate* bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah ditemukan (Athoillah et al., 2024). Tahap *Ideate* membuat ide solusi untuk fitur yang akan dibuat dimulai dengan menyusun *Sitemap* dan data *flow diagram*. *Sitemap* adalah fitur yang membantu menemukan halaman yang mereka butuhkan sebelum tersesat (Hannah et al., 2024).

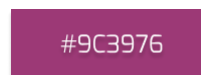
5.1.4 Prototype

Membuat *prototype* berdasarkan ide-ide yang telah dibuat dari tahap *Ideate* yang disesuaikan dengan kebutuhan *user*. Dengan mengimplementasikan ide-ide agar menghasilkan suatu *Prototype* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Salsabila et al., 2024).

Pada tahap ini menentukan warna, tipografi, dan ikon yang kemudian akan dibuatkan *prototype* dalam bentuk desain interaktif (Ridwan et al., 2024). Warna adalah suatu elemen yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari, tiap warna memiliki suatu makna tertentu (Faticha, 2024). Sebagai desainer, perlu adanya pertimbangan dari segi pewarnaan dalam membuat suatu karya, dengan mempertimbangkan warna dapat membangkitkan perasaan yang spontan kepada orang yang melihatnya (Monica et al., 2011).

Unsur warna yang digunakan pada Perancangan Logo Aplikasi yaitu warna Ungu dan oranye. Hudaya (2024) menjelaskan bahwa Warna ungu mencerminkan kekuatan serta kebebasan. Warna ungu dapat menciptakan kebijaksanaan, kekayaan, kemewahan. Madani et al., (2024) menyatakan bahwa warna oranye adalah optimis serta percaya diri (Zed et al., 2024). Warna oranye identik dengan keseimbangan dan kehangatan (Sari, 2024). Berikut merupakan penjelasan lebih rinci terkait warna yang digunakan pada aplikasi berserta fungsi dan maknanya:

4.10 Kode Warna #9C3976



Warna ini merupakan warna yang digunakan pada logo aplikasi dan tema pada aplikasi. Warna #9c3976 memiliki makna kemewahan, kebijaksanaan, dan keberuntungan.

4.11 Kode Warna #F4BE23

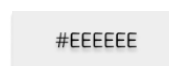


Warna ini merupakan warna yang digunakan pada logo dan ikon. Warna #F4BE23 memiliki makna kemampuan bersosialisasi.

4.12 Kode Warna #FFFFFF

Warna ini merupakan warna yang digunakan untuk warna teks dan latar belakang setiap halaman. Warna #FFFFFF memiliki makna kebebasan dan minimalis

4.13 Kode Warna #EEEEEE



Warna ini merupakan warna yang digunakan untuk warna latar belakang pada ikon fitur pada setiap menu dan warna dasar dalam pengisian data. Warna #EEEEEE memiliki makna kestabilan dan tidak membosankan.

4.14 Kode Warna #000000



Warna ini merupakan warna yang digunakan untuk warna teks dan ikon. Warna #000000 memiliki makna desain elegan, mudah dipahami dan menarik

4.15 Kode Warna #D90000


 #D90000

Warna ini merupakan warna yang digunakan untuk penanda catatan. Warna #D90000 memiliki makna kekuatan dan kegembiraan.

Berikut merupakan tabel 5.2 menunjukkan navigasi bar saat adanya interaksi:

Tabel 5. 2 Hasil Navigasi Bar

Sebelum Interaksi	Sesudah Interaksi	Deskripsi
		User klik logo di setiap halaman, aplikasi akan menampilkan

Setelah membuat *Prototype* menggunakan figma, selanjutnya *Prototype* akan melakukan uji coba menggunakan *Useberry* terhadap 5 responden untuk mengetahui apakah tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

5.1.5 Test

Tujuan melakukan *test* pada *Prototype* yang telah dibuat adalah untuk mengukur dan menilai tingkat kepuasan pengguna terhadap desain aplikasi (Fauzansyah, 2024). Pengujian dilakukan dengan dua tahap. Tahap pertama melakukan uji coba perancangan *prototype* menggunakan tools *Useberry*, tahap kedua melakukan survei kepuasan menggunakan *Google Form*. Pengujian menggunakan tools *Useberry* umumnya digunakan untuk menguji *prototype* yang telah dibuat dengan memasukkan *prototype* dan scenario tugas yang harus diselesaikan oleh responden.

Responden diminta menyelesaikan task yang diberikan untuk mendapatkan pengalaman langsung dari perancangan *prototype* aplikasi. Setelah pengujian *prototype* selesai, responden mengisi survei kepuasan yang telah disiapkan menggunakan tools *Google Docs* dengan tujuan mendapatkan umpan balik untuk mengevaluasi dari hasil pengalaman pengguna saat melakukan Uji *Testing* dengan tujuan agar dapat mengembangkan *prototype* lebih baik dan lebih layak sesuai dengan hasil beberapa saran dari responden. Berikut merupakan presentase rata-rata yang didapatkan dari pengumpulan data uji *Testing Prototype*:

Tabel 5. 3 Presentase Rata-rata

Presentase Rata-rata	Jumlah Responden	Jumlah Tugas yang diberikan	Jumlah Responden Berhasil
	5	12	60
$\frac{\text{Jumlah Keberhasilan Responden}}{\text{Jumlah Tugas} \times \text{Jumlah Responden}}$	$\frac{60}{12 \times 5} \times 100\% = 100\%$		

Responden 5 menghasilkan keberhasilan sebanyak 60 responden dengan 12 *task* yang diberikan. Maka hasil presentase rata-rata mencapai 100 persen nilai keberhasilan, sehingga dapat dikatakan perancangan *Prototype* tersebut sudah efektif bagi pengguna. Gambar 5.1 menunjukkan skala likert pada hasil pengujian SEQ



Gambar 5. 1 Hasil Pengujian SEQ

Hasil dari pengujian *Single Ease Question*, diketahui bahwa 12 tugas yang dikerjakan oleh 10 responden memiliki rata-rata >5 , yaitu sebesar 6,8. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh termasuk katagori diatas rata-rata.

Responden juga telah memberikan umpan balik saran untuk *prototype*. Beberapa responden menilai bahwa aplikasi mudah digunakan, tampilan umum, warna konsisten, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan. Namun ada juga responden yang menyarankan penambahan grafik secara otomatis pada pengelolaan biaya dan perbaikan terhadap nama aplikasi yang digunakan.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, berikut merupakan kesimpulan dari penelitian ini:

1. *Design Thinking* dilakukan dengan 5 tahap yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*. Didapatkan solusi dari permasalahan pengguna dengan menyediakan fitur Absen, Pengajuan Izin, Pengelolaan Biaya, Stok Barang, Jadwal Pengambilan. Fitur-fitur tersebut sudah dibahas bersama pengguna sehingga diharapkan pengguna dapat terbantu dalam menghadapi masalah yang dihadapi.
2. *Prototype* dirancang menggunakan website figma kemudian prototype dilakukan pengujian dengan mengerjakan 12 *task* pada website *Useberry* kepada 5 responden. Pengujian tersebut memberikan hasil 100% pada *task* yang diberikan dengan waktu rata-rata keseluruhan 7 menit 15,2 detik.
3. Pengujian SEQ dilakukan oleh 5 responden dengan mengisi *Google Form* yang berisi terkait penilaian *Prototype* yang telah dibuat. Hasil dari pengujian didapatkan rata-rata 6,8 yang dinyatakan responden merasa puas terhadap *prototype* aplikasi. Namun, hal tersebut juga masih terdapat kekurangan terhadap aplikasi. Responden memberikan saran untuk memberikan grafik pada fitur pengelolaan biaya untuk memudahkan pengguna saat ingin melihat biaya pemasukan dan pengeluaran.

6.2 Saran

Berikut adalah saran dari penelitian ini:

1. Setelah pengambilan data terdapat saran dari responden terkait aplikasi, maka bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan pengembangan terhadap aplikasi yang sudah dirancang.
2. Penelitian ini memberikan output *prototype* dari *interface* aplikasi, maka bagi penelitian selanjutnya dapat melakukan implementasi dari *prototype* berupa sistem nyata sehingga dapat digunakan secara real oleh pengguna.
3. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian yang menggunakan metode serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzin, R. A., Agusta, Y., Luh, N., & Srinadi, P. (2024). *Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pegawai Pada Toko Bangunan Agung Jaya*. 150–155.
- Afwan, M., Septiana, R., Septiana, R., & Aplikasi Pemantauan Rumah Kaca Pintar Berbasis, P. (2022). *Perancangan Aplikasi Pemantauan Rumah Kaca Pintar Berbasis Android*. *Jurnal Teknik Komputer*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i1.34573>
- Agustin, D., Arohman, A. W., Lai, K., Nugraha, A., Putra, D., & Gabriella, F. (2024). *Usulan Integrasi Data Absensi dengan Teknologi Fingerprint menggunakan Server Internal Perusahaan Sebagai Solusi Penerapan Indi 4 . 0 di PT Fuji Seat Indonesia*. 1, 45–54.
- Alfatih, M. jallu, Restyono, T., & Ibrahim, M. saiful adi. (2024). *Perancangan Desain Sistem Informasi Pariwisata Kota Kediri Menggunakan Aplikasi MampirSek*. 3, 154–161.
- Alfirahmi, D. M., Kania, D. S., & Yusup, D. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan Design Thinking*. 3(3), 219–233.
- Angela, L., & Erandaru, E. (2022). *STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTEK PROSES PERANCANGAN UI/UX di ARYANNA*. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 10.
- Ardras, D. W., Voutama, A., Ridwan, T., Studi, P., Informasi, S., Komputer, F. I., & Karawang, U. S. (2023). *PERANCANGAN UI / UX BERBASIS WEBSITE PADA PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) DI SMK TARUNA KARYA 1 KARAWANG*. 7(2), 1401–1409.
- Ashari, A., & Sallu, S. (2023). *Digitalisasi Kualitas Pelayanan Publik di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil*. *Remik*, 7(1), 342–351. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.11984>
- Athoillah, N., & Arifianto, P. F. (2024). *Menganalisis Peran Konten Video Sebagai Alat Utama Dalam Media Promosi Produk Untuk Meningkatkan Konsumen Dan Keberhasilan Branding*. 2(1).
- Azzahra, D., & Ramadhani, S. (2020). *PENGEMBANGAN APLIKASI ONLINE PUBLIC ACCESS CATALOG (OPAC) PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA STAI*. 2(2), 152–160.
- Darmawan, S., & Hatammimi, J. (2024). *Perancangan Digitalisasi Bisnis Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking (Pada Perusahaan Pt Justatrip Sahabat Perjalanan) Designing Website-Based Business Digitization Using The Design Thinking Method (At The Company Pt Justatrip Sahabat Pe*. 11(1), 441–454.
- Dika, S. P. P., & Chotijah, U. (2022). *Perancangan desain ui/ux aplikasi digital checksheet pada PT.Petrokimia Gresik menggunakan metode design thinking*. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 11(2), 119–134. <https://doi.org/10.31571/saintek.v11i2.4627>
- Fariyanto, F., Suaidah, & Ulum, F. (2021). *PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN)*. 2(2), 52–60.
- Farrel Shidqi, M., Darmastuti, I., & Suryo Wicaksono, B. (2023). *Pengaruh Digitalisasi Sistem Perusahaan Terhadap Kinerja Karyawan Melalui Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada PT. Bank Negara Indonesia Kantor Wilayah Semarang)*. *Diponegoro Journal OF Management*, 12(1), 1–8.

- Faticha, A. F. (2024). *PERANCANGAN DESAIN GRAFIS PADA KONTEN MEDIA KANTOR PT. JAWA POS KORAN*.
- Fauziyah, R. N., Yusup, D., & Siska. (2023). Perancangan Ui/Ux Fitur Mentor on Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website Skilvul. *INFOTECH Journal*, 9(2), 331–338. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i2.5928>
- Fiter, M., & Riyadi, S. (2019). Perancangan sistem informasi UKM Kotim berbasis web dan android. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 10(2), 2–5. <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/132>
- Hananto, B. A., & Universitas. (2020). *Tinjauan tipografi dalam konteks industri 4.0*. 3, 132–139.
- Hannah, M. P., & Kholiza, R. N. (2024). *Perancangan UI / UX Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design*. 4(4), 2342–2356. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i4.1722>
- Hidayat, A., & Fauziyyah, H. M. (2022). *PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*. 10(1).
- Hikmah, S. N., Haryoko, A., Nurlifa, A., & Pamungkas, A. P. (2023). *Evaluasi Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Desa Menggunakan Pendekatan User Persona dan User Journey Map*. 2, 390–395.
- Hudaya, D. T. (2024). *ANALISIS VISUAL MEDIA PROMOSI POIN FESTIVAL AKHIR TAHUN 2023 DALAM MENINGKATKAN LOYALITAS KONSUMEN Dedy*. 1192, 393–404.
- Ibadurrahman, R., Marlina, D., & Andrari, F. R. (2024). Sistem Informasi Penjualan Keripik Singkong Bu Haji Nur. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 5(1), 133–139. <https://doi.org/10.30998/jrami.v5i1.8417>
- Ikhlas, M. I., & Zukhri, Z. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track. *Automata*, 3(2), 1–10.
- Iryanto, M. U. A., Putra, W. H. N., & Herlambang, A. D. (2019). *Evaluasi Usability Aplikasi SIAP TARIK Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS) Pada Puskesmas Tarik Sidoarjo*. 3(7), 7093–7101.
- Jainuri, Nurashiah, & Hermilasari, Y. (2021). *PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MOBILE POINT OF SALE PADA OUTLET MAKARONI JUDES BERBASIS ANDROID. PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MOBILE POINT OF SALE PADA OUTLET MAKARONI JUDES BERBASIS ANDROID*, 11(1), 192–201. https://journals.ekb.eg/article_243701_6d52e3f13ad637c3028353d08aac9c57.pdf
- Kusuma, W. A., Ghufon, K. M., & Fauzan. (2020). Prototipe Perancangan Mobile App “Lecis” (Lecture Information System) Untuk Mahasiswa. *Nutrition & Food Science*, 2(1), 1–10. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1672%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/40597%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/40597/18523239.pdf?sequence=1&isAllowed=y%252>
- Madani, A., & Supandi, F. P. (2024). *Analisis Warna Ikon Fitur Layanan Aplikasi Gojek*

- Terhadap Psikologi Persepsi Konsumen*. 4, 59–68.
- Maharani, D., & Putri, D. A. P. (2018). *RANCANG BANGUN SISTEM E-PRESENSI GURU DAN KARYAWAN PADA SMK NEGERI 1 PLUPUH BERBASIS WEBSITE*. 53–54.
- Monica, Luzar, L. C., & Jurusan. (2011). *EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN PERIKLANAN*. 2(9), 1084–1096.
- Mufida, I., & Ramayanti, R. (2023). *Implementasi Design Thinking Dalam Menciptakan Inovasi Sign Language Translantor*. 7(3), 13–22.
- Munawati, M., Wahyuddin, W., & Marsuki, N. R. (2024). Transformasi Pekerjaan di Era Digital: Analisis Dampak Teknologi Pada Pasar Kerja Modern. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(1), 28–37. <https://journal-stiayappimakassar.ac.id/index.php/Concept/article/view/950>
- Nadhif, A. K., Taufiq W, D., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal IT CIDA*, 7(1).
- Naufal, M., Taqiyuddin, R., & Indryanti, B. (2024). *PERANCANGAN APLIKASI LAUNDRY BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*. 12(2).
- Pradnyana, G. A., & Brahma, G. R. W. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Monitoring Kehadiran Dosen Secara Realtime Berbasis Web. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 11–20. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i1.29036>
- Pranaliwa, I. P. A., Rokhmawati, R. I., & Wijoyo, S. H. (2024). *PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI RESERVASI ONLINE PADA DESIGNING USER EXPERIENCE FOR ONLINE RESERVATION APPLICATION AT*. 11(1), 135–144. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241117661>
- Priatno, Qhoirul Bagas Saputra, M. R. E. (2024). Perancangan Aplikasi Barang Pada Pt. Transvision Divisi Uplink. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 11(1). <https://doi.org/10.35968/jsi.v11i1.1121>
- Putri, A. N. W. (2023). *PERANCANGAN UI/UX WEBSITE LAKSMI MUSLIMAH MENGGUNAKAN METODE DESAIN THINKING UNTUK MEMUDAHKAN TRAMSAKSI KLIEN MEMILIH PAKEY [PERNIKAHAN]*.
- Putri, M. R. E. (2023). Evaluasi Perancangan User Interface Website Sipeno Pada UPT Balai Latihan Kerja Tuban Dengan Metode User Centered Design Untuk Meningkatkan Layanan Interaktif. *Aleph*, 87(1,2), 149–200. <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEI%2C%20LUCINEIA%20CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proeess>
- Putu, I., Putra, D., Gede, P., Suputra, H., & Badung, U. (2022). Analisa UI dalam Perancangan Aplikasi Pemesan Kue “Cakeland” dengan Metode SEQ. *Jurnal Nasional Teknologi Informasi Dan Aplikasinya*, 1(1), 527–538.
- Ratnaningsih, D., Rifai, A., & Mandiri, U. N. (2024). *PERANCANGAN UI / UX DESIGN APLIKASI PENILAIAN E-RAPORT DENGAN METODE PENDEKATAN DESIGN THINKING*. 1(2), 75–88.

- 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>
- Ridwan, Bustami, & Maulidil. (2024). *PENERAPAN HUMAN CENTERED DESIGN DAN USABILITY MELALUI USER IMPLEMENTATION OF HUMAN CENTERED DESIGN AND USABILITY THROUGH USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE IN THE ACEH SMART FARMERS*. 11(2), 297–306. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2024117930>
- Rosaldy, A. T. R., Az-Zahra, H. M., & Wardani, N. H. (2024). Perancangan User Experience Aplikasi Go UMKM by BSI Berbasis Mobile Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548(1), 964X.
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.
- Salim, F., & Cuhenda. (2024). *Perancangan UI / UX Aplikasi Pencari Tempat Gym Berbasis Mobile dengan Menggunakan Metode Design Thinking Designing UI / UX of a Mobile-Based Gym Locator Application Using Design Thinking Methodology*. 1.
- Salsabila, D. P., Pradini, R. S., Khudori, A. N., Apu, C., Biahdilah, A., & Septiana, Y. (2024). *Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Klinik Gigi Menggunakan Metode Design Thinking Pertumbuhan teknologi untuk mengelola layanan dan rekam memuaskan pelayanan bagi pasien yang informasi saat ini memberikan dampak yang begitu pesat kepa*. 14(1), 61–71.
- Sanni, B. T., Made, N., Deswita, B., Irawan, A. D., & Puspa, D. (2024). *Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Website Siamik UPN “ Veteran ” Jawa Timur*. 02(02), 62–72.
- Saputra, D., Kania, R., & Kunci, K. (2022). *Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital*. 13–14.
- Sari, S. P. (2024). *ANALISIS MAKNA VISUAL PADA POSTER FILM ‘ SIKSA NERAKA . ’* 1–16.
- Sekali, I. B. K., Montolalu, C. E. J. ., & Widiana, S. A. (2023). *Perancangan UI / UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking*. 2(September), 53–64.
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata*, 1(2), 228–233.
- Sidiq, M., & Rohayati, T. (2023). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Dengan Metode Prototyping Pada Umkm Sinar Terang Desa Pusakasari Kecamatan Cipaku. *INFOTECH Journal*, 9(1), 76–83. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4863>
- Sinukun, R. S. (2022). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERJALANAN DINAS (SIMPERNAS) MENGGUNAKAN METODE UML*. 12(1), 18–24.
- Suryadi, L. (2020). *UPAYA MENINGKATKAN OMSET PENJUALAN UMKM DENGAN OTOMATISASI PROSES BISNIS PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE EFFORTS TO IMPROVE MSME SALES OMSET BY AUTOMATING THE E- COMMERCE-BASED SALES BUSINESS PROCESS*. 18(2), 35–45.

- Susanti, D. (2017). PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI DAN CATATAN PEGAWAI DI DESA CIHAUR BERBASIS WEB MENGGUNAKAN CODEIGNITER Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA). *Universitas Majalengka*, 6(1).
- Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. (2019). *PENGEMBANGAN UI / UX PADA APLIKASI M-VOTING*. 364–370.
- Syaikhuddin, M. M., Jaya Wardhana, E., Balafif, N., Utomo, T. P., & Korespondensi, *. (2022). Perancangan User Interface Aplikasi TypeofLife Menggunakan Figma dengan Metode Perancangan User Interface Aplikasi TypeofLife Menggunakan Figma dengan Metode Prototype TypeofLife Application User Interface Design Using Figma with Prototype. *Online) Teknologi: Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 12(2), 54–61.
- Tejamukti, A. A., Az-zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2018). Pengembangan Antarmuka Website PPPA Daarul Qur ' an Malang Dengan Menggunakan Metode Goal Directed Design. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(12), 6277–6285. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Utomo, F. B., & Chandra, N. A. (2023). Pengembangan Aplikasi Stok Barang Pada Cv. Lentera Abadi Nusantara Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(1), 142–149. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i1.1135>
- Vincent, & Geni, B. Y. (2024). *PERANCANGAN APLIKASI BELANJA ONLINE TRICKY MENGGUNAKAN METODE AGILE BERBASIS MOBILE*. 13, 1–8.
- Wibowo, A. A., & Fairuzabadi, M. (2017). Perancangan Aplikasi Profil Ukm Kerajinan Kabupaten Bantul Berbasis Android. *Seminar Nasional Dinamika Informatika*, 167–173. <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/1468>
- Wibowo, M. R. S. H. (2020). *Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking*.
- Wicak, A., Gamas, M., Wardani, A. S., Firliana, R., & Muzzaki, M. N. (2022). *Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma*. 3(4), 281–288.
- Widodo, A. C. (2021). Perancangan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi. *Journal.Uii.Ac.Id*, 2–4. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19552>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.
- Wiyono, B. S., Irfan, M., Hakim, F., & Nuryasin, I. (2024). *Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi FoodCare Dengan Pendekatan Design Thinking dan Prinsip Gestalt*. 6(1), 27–36.
- Yoko, P., Adwiya, R., & Nugraha, W. (2019). *Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canaga Antutn*. 7(3), 212–223.
- Zed, E. Z., Supriyati, I. R., Anwar, A. R., Wulandari, S., & Bangsa, U. P. (2024). *Inovasi dan Kreativitas dalam Ekonomi PADA UMKM ROTI*. 7(4), 63–68.

LAMPIRAN

A. PROTOKOL WAWANCARA

Judul Penelitian: Perancangan Aplikasi Mickey Mobile pada UMKM Mickey di Balikpapan menggunakan Metode Desain Thinking

Tujuan Wawancara: Mengetahui informasi terkait permasalahan yang ada pada UKM

Jenis Wawancara: Semi-Terstruktur

Durasi: 30 - 45 menit

Responden: Pemilik UKM mickey, brk garage, imam gift art, mantra22, pentol patria

Topik Wawancara:

1. Pengenalan dan Persetujuan:
 - Selamat Pagi/Siang, Perkenalkan saya Meydhiesya Rizkiadwita dari Universitas Islam Indonesia Jurusan Teknik Industri. Saat ini saya sedang melakukan penyusunan Tugas Akhir tentang Perancangan Aplikasi terkait UKM
 - Apakah Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi informan dalam penelitian ini?
2. Identifikasi sistem pekerjaan
 - Bagaimana karyawan melakukan absen?
 - Berapakah kesempatan karyawan untuk menggunakan izin tidak masuk kerja?
 - Bagaimana cara mengelola barang yang masuk dan keluar?
 - Bagaimana komunikasi antar karyawan ketika pergantian shift?
 - Bagaimana mengatur jadwal pengambilan terhadap pembeli?
3. Identifikasi permasalahan
 - Apa saja permasalahan yang dihadapi oleh UKM?
 - Apa saja penanganan yang sudah dilakukan oleh UKM?
 - Apakah permasalahan tersebut memberikan potensi kerugian?
4. Evaluasi Permasalahan
 - Apa menurut Bapak/Ibu/Sdr UKM perlu menggunakan aplikasi?
 - Apakah Bapak/Ibu/Sdr sudah terbiasa menggunakan aplikasi mobile?
 - Menurut Bapak/Ibu/Sdr fitur aplikasi apa saja yang dibutuhkan oleh UKM
5. Tambahan Informasi
 - Apakah Bapak/Ibu/Sdr ingin menambahkan informasi terkait permasalahan yang ada pada UKM
6. Penutup
 - Terima kasih atas waktu dan partisipasinya dalam wawancara ini.

B. LAMPIRAN KUEISONER

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeAioPhi8qMehjU4PnQvx0s80US5iozt1xGiY-bQQf85lydeQ/viewform



Survei Kepuasan User

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan Uji Testing terhadap Prorotype Aplikasi Mix Business pada <https://apo.useberry.com/7hiBfLwdEWEwXmv/>

Maka selanjutnya saya akan mengumpulkan data survei kepuasan untuk mengetahui tingkat kepuasan terhadap Prototype Aplikasi Mickey Mobile menggunakan Single ease question (SEQ) dengan 7 skala mulai dari sangat sulit hingga sangat mudah sesuai dengan kepuasan user setelah melakukan tugas yang diberikan pada saat melakukan Uji Coba Prototype Aplikasi Mix Business

19522217@students.uil.ac.id [Switch account](#)

Not shared

* Indicates required question

Nama *

Your answer

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeAioPhi8qMehjU4PnQvx0s80US5iozt1xGiY-bQQf85lydeQ/formResponse

Single ease question (SEQ)

digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna setelah menyelesaikan task yang diberikan

Berapa tingkat kemudahan anda dalam melakukan pendaftaran akun? *

1 2 3 4 5 6 7

Sangat Sulit ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Mudah

Berapa tingkat kemudahan anda dalam mengganti password? *

1 2 3 4 5 6 7

Sangat Sulit ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Mudah

Berapa tingkat kemudahan anda dalam melakukan login pada aplikasi? *

1 2 3 4 5 6 7

Sangat Sulit ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Mudah

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeAioPhi8qMehjU4PnQvx0s80U5Siozt1xGiY-bQQf85lydeQ/formResponse

Berapa Tingkat kemudahan anda dalam melakukan Absen? *

1 2 3 4 5 6 7

Sangat Sulit ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Mudah

Berapa Tingkat kemudahan anda dalam melakukan Pengajuan Izin? *

1 2 3 4 5 6 7

Sangat Sulit ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Mudah

Berapa Tingkat kemudahan anda dalam melakukan pengelolaan biaya? (menambah kategori jenis barang, mengisi data pengeluaran, mengisi data pemasukan dan lain-lain) *

1 2 3 4 5 6 7

Sangat Sulit ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Mudah

Berapa Tingkat kemudahan anda dalam mengelola Stok barang dengan menggunakan Aplikasi? (menambah jenis barang, jumlah barang, import gambar, keterangan barang dan lain-lain) *

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeAioPhi8qMehjU4PnQvx0s80U5Siozt1xGiY-bQQf85lydeQ/formResponse

Berapa Tingkat kemudahan anda dalam mengelola Stok barang dengan menggunakan Aplikasi? (menambah jenis barang, jumlah barang, import gambar, keterangan barang dan lain-lain) *

1 2 3 4 5 6 7

Sangat Sulit ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Mudah

Berapa Tingkat kemudahan anda dalam menggunakan penjadwalan dengan menggunakan Aplikasi? (menambah catatan, memberi keterangan progress pengerjaan, serta data pemesanan dan lain-lain) *

1 2 3 4 5 6 7

Sangat Sulit ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Mudah

Berapa Tingkat kemudahan anda dalam menggunakan fitur kembali pada menu beranda? (atau berpindah-pindah pada menu menu page lainnya) *

1 2 3 4 5 6 7

Sangat Sulit ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Mudah

Berapa tingkat kemudahan anda dalam memahami Keseluruhan icon pada aplikasi? *

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

C. DOKUMENTASI PENGAMBILAN DATA



