

**PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE UCD (*USER
CENTERED DESIGN*) PADA WEBSITE E-MONEV BAPPEDA**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi

di Program Studi Sistem Informasi S1



Oleh:

Adien Khalishah Nadia

NIM 09031382025128

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE UCD (*USER CENTERED DESIGN*) PADA WEBSITE E-MONEV BAPPEDA

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi
di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh :

Adien Khalishah Nadia
NIM 09031382025128

Palembang, Juli 2024

Pembimbing,



Dwi Rosa Indah, S.T., M.T
NIP. 198201132015042001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T
NIP. 19791020201021003

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adien Khalishah Nadia
NIM : 09031382025128
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual
Judul : Perancangan UI/UX Menggunakan Metode UCD (*User Centered Design*) Pada Website e-Monev Bappeda

Hasil Pengecekan Software iThenticate/Turnitin: 13% (tiga belas persen)

Menyatakan bahwa laporan skripsi Saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka Saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan berlaku.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun.



Palembang, 17 Juli 2024


Adien Khalishah Nadia
NIM. 09031382025128

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 03 Juli 2024





Nama : Adien Khalishah Nadia

NIM : 09031382025128

Judul : Perancangan UI/UX Menggunakan Metode UCD (*User Centered Design*) Pada Website e-Monev Bappeda

Komisi Penguji

1. Pembimbing : Dwi Rosa Indah, M.T
2. Ketua Penguji : Mgs. Afriyan Firdaus, M.IT
3. Sekretaris : Naretha Kawadha Pasemah Gumay, M.Kom
4. Penguji : Pacu Putra Suarli, M.CS

: 
: 
: 
: 

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi





Ahmad Rifai, S.T., M.T

NIP. 19791020201021003

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Nothing last forever, you only live once. So live your life, not any other lives. Takes chances and never regret. Never. Never be late to do what you wanna do right now. Because at one point someday, everything you do would be exactly what you will be”

(BTS)

Tugas akhir ini penulis persembahkan kepada:

- 1. Allah SWT**
- 2. Diri sendiri, Adien Khalishah Nadia**
- 3. Mami, Ayah, Kakak, Adik, Sepupu, beserta Seluruh Keluarga Besar Kgs. Umar Chalik**
- 4. Dosen Pembimbing Skripsi dan Dosen Pembimbing Akademik**
- 5. Dosen Sistem Informasi Universitas Sriwijaya**
- 6. Pimpinan dan Staf Bappeda**
- 7. Seluruh teman-teman SIBIL A Angkatan 2020**
- 8. Seluruh Teman-teman Indonesia Brain Camp**
- 9. Fakultas Ilmu Komputer**
- 10. Almamaterku, Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin. Segala puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT., karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“Perancangan UI/UX Menggunakan Metode UCD (*User Centered Design*) Pada Website e-Monev Bappeda”** yang merupakan syarat untuk menyelesaikan program studi Strata Satu Universitas Sriwijaya.

Dalam penulisan dan penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan penulis keimanan, kesehatan, kecerdasan, kemudahan, dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas-tugas sebagai seorang mahasiswa dengan baik
2. Nabi Muhammad Shallahu 'Alaihi wa Sallam yang telah memberikan jalan yang terang dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada umatnya atas seizin Allah.
3. Orang tua saya Mami dan Ayah yang tak henti-hentinya mendoakan penulis agar selalu diberi kemudahan, kelancaran, kesehatan serta memberikan semangat dan kasih sayang di tiap harinya.
4. Saudara-saudara penulis, Kak Nanda dan Chika, terima kasih selalu menjadi saudara terbaik dengan memberikan dukungan, hiburan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini.

5. Bapak Ahmad Rifai., S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Ibu Dwi Rosa Indah, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang telah meluangkan waktu dan memberikan masukan dan bantuan selama pelaksanaan dan penyelesaian tugas akhir ini.
7. Para Staf dan Pimpinan Bappeda yang telah membantu penulis saat melakukan penelitian.
8. Teman-teman seperjuangan, terutama Meutya, Gilang, Nawfal, Dina, Nadhif, Amoy, Ucu, Dila, dan Nani.
9. Kepada personil BTS, Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, dan Jeon Jungkook yang selalu menghibur dan memberikan kebahagiaan melalui karya musik mereka.
10. Kepada *streamer* Windah Basudara, Markiplier, Kai Cenat, Luthfi Halimawan, CaseOh, Gavis Bettel, Holostars EN dan JP, serta para talent *e-Sport* Paper Rex dan T1.
11. Kepada seluruh keluarga dan staff Indonesia Brain Camp.
12. Kepada *composer* Erik Satie dengan karya *Gymnopedies & Gnossiennes* yang selalu menemani penulis dari awal perkuliahan sampai saat ini.

Penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Penulis juga menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kesalahan dan jauh dari kata sempurna.

PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE UCD (*USER CENTERED DESIGN*) PADA WEBSITE E-MONEV BAPPEDA

Oleh

Adien Khalishah Nadia
NIM 09031382025128

ABSTRAK

Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah memiliki sebuah layanan teknologi informasi yang bernama e-Monev. Berdasarkan evaluasi desain awal yang melibatkan pengguna dari website e-Monev menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS), desain awal dari website e-Monev mendapatkan skor 54,5 dan memperoleh penilaian kategori “OK” sehingga membutuhkan perbaikan desain. Masalah ini berkaitan dengan tampilan yang kurang menarik, UI yang membingungkan, permintaan perancangan UI agar lebih menarik, perbaikan tampilan yang lebih efisien dan tidak monoton. Dengan memperhatikan kebutuhan pengguna, salah satu solusi yang dapat diimplementasikan ialah dengan cara mengembangkan *user interface* menggunakan metode UCD. Dikarenakan metode ini berfokus pada pengguna sehingga dalam proses perancangan desain UI akan melibatkan pengguna didalam setiap aktivitasnya. Selain itu juga menggunakan metode SUS untuk mengevaluasi hasil dari rancangan desain website yang baru. Hasil penelitian ini melibatkan 35 pengguna website e-Monev, yang menyimpulkan bahwa skor akhir dari desain baru website e-Monev ialah 86 dan memperoleh penilaian kategori “*acceptable*”.

Kata kunci: *User Interface/User Experience, User Centered Design, System Usability Scale.*

UI/UX DESIGN USING THE UCD (USER CENTERED DESIGN) METHOD ON THE BAPPEDA E-MONEV WEBSITE

By

Adien Khalishah Nadia
NIM 09031382025128

ABSTRACT

The Regional Planning and Development Agency has an information technology service called e-Monev. Based on the initial design of the evaluation that involving users of the website using the System Usability Scale (SUS) questionnaire, the initial design of the e-Monev website has received score of 54,5 and received an "OK" category rating which means the website requires design improvements. The problems are related to unappealing interface, improving the appearance to be more efficient and more entertaining. By paying attention to user needs, there's one solution that can be implemented is by developing user interface using the UCD method. One of the reasons why UCD is the method is because it focuses on the user, the UI design process will involve the user in every activity. Beside that using the SUS method to evaluate the results of the newest website design. The results of this research involved 35 users of e-Monev, which concluded that the final score of the new e-Monev website design was 86 and received "acceptable" category rating.

Keywords: *User Interface/User Experience, User Centered Design, System Usability Scale*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Batasan Masalah.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Profil Organisasi.....	7
2.1.1 Struktur Organisasi Bappeda Provinsi Sumatera Selatan	7
2.2 Kajian Pustaka	8
2.3 <i>User Interface</i> (UI)	12
2.4 <i>User Experience</i> (UX).....	12
2.5 <i>Website</i>	13
2.6 <i>User Centered Design</i> (UCD)	14
2.7 <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	15
2.8 <i>User Interface</i> website e-Monev Bappeda	16
2.8.1 Halaman Login website e-Monev	16
2.8.2 Halaman utama website e-Monev.....	16
2.8.3 Halaman Grafik Lengkap APBD	17
2.8.4 Halaman Program APBD.....	18
2.8.5 Halaman Isi Kegiatan	19
2.8.6 Halaman Rekap Laporan APBD	19
2.8.7 Halaman APBN Dekonsentrasi.....	20

2.8.8	Halaman Program APBN.....	20
2.8.9	Halaman Kegiatan APBN Dekonsentrasi	21

BAB III METODE PENELITIAN 22

3.1	<i>Plan the User Centered Design Process</i>	22
3.1.1	Studi Literatur	23
3.1.2	Evaluasi Desain Lama Website e-Monev	23
3.2	<i>Understand and Specify Context Of Use</i>	24
3.2.1	Wawancara	25
3.3	<i>Specify User Requirement</i>	25
3.3.1	<i>Sitemap</i>	25
3.3.2	<i>Storyboard</i>	25
3.4	<i>Product Design Solutions</i>	26
3.4.1	Prototipe	26
3.4.1.1	<i>Low Fidelity Prototype</i>	27
3.4.1.2	<i>High Fidelity Prototype</i>	27
3.5	<i>Evaluate Design Against Requirement</i>	27
3.5.1	Evaluasi tampilan baru website e-Monev (SUS).....	28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 29

4.1	<i>Plan The User Centered Design Process</i>	29
4.2	<i>Understand and Specify Contecxt Of Use</i>	29
4.3	<i>Specify User Requirement</i>	30
4.3.1	<i>Sitemap</i>	30
4.3.2	<i>Storyboard</i>	30
4.4	<i>Product Design Solution</i>	32
4.4.1	Halaman Login.....	33
4.4.2	Halaman Beranda	33
4.4.3	Halaman APBD.....	34
4.4.4	Halaman APBN.....	34
4.4.5	Halaman Daftar Program APBD.....	35
4.4.6	Halaman Program APBD	35
4.4.7	Halaman Daftar Program APBN.....	36
4.4.8	Halaman Program APBN	36
4.4.9	Halaman Daftar Kegiatan APBD	37
4.4.10	Halaman Kegiatan APBD	38
4.4.11	Halaman Daftar Kegiatan APBN	38
4.4.12	Halaman Kegiatan APBN	39
4.4.13	Halaman Laporan APBD	39
4.4.14	Halaman Laporan APBN	40

4.4.15 Halaman Pengaturan Akun	41
4.5 <i>Evaluate Design Against Requirement</i>	42
4.5.1 Hasil <i>System Usability Testing</i>	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Bappeda.....	8
Gambar 2.2 Tahapan metode UCD.....	14
Gambar 2.3 Halaman Login.....	16
Gambar 2.4 Halaman Utama.....	17
Gambar 2.5 Halaman APBD Belanja.....	17
Gambar 2.6 Halaman Program dan Kegiatan	18
Gambar 2.7 Halaman Isi Kegiatan	19
Gambar 2.8 Halaman Laporan APBD Belanja	19
Gambar 2.9 Halaman APBN Dekonsentrasi.....	20
Gambar 2.10 Halaman Program APBN	21
Gambar 2.11 Halaman Kegiatan APBN	21
Gambar 3.1 Metode Penelitian.....	22
Gambar 4.1 <i>Sitemap</i> website e-Monev	30
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i> website e-Monev	31
Gambar 4.3 Halaman Login.....	33
Gambar 4.4 Halaman beranda.....	33
Gambar 4.5 Halaman APBD.....	34
Gambar 4.6 Halaman APBN.....	34
Gambar 4.7 Halaman Daftar Program APBD.....	35
Gambar 4.8 Halaman Program APBD.....	36
Gambar 4.9 Halaman Program APBN.....	36
Gambar 4.10 Halaman Program APBN.....	37
Gambar 4.11 Halaman Daftar Kegiatan APBD	37
Gambar 4.12 Halaman Kegiatan APBD	38
Gambar 4.13 Halaman Daftar Kegiatan APBN	39
Gambar 4.14 Halaman Kegiatan APBN	39
Gambar 4.15 Halaman Laporan APBD	40
Gambar 4.16 Halaman Laporan APBN	41
Gambar 4.17 Halaman Pengaturan Akun	41
Gambar 4.18 Skala Skor SUS	45
Gambar 4.19 Hasil perbaikan sebelum dan sesudah halaman Program.....	46
Gambar 4.20 Hasil perbaikan sebelum dan sesudah halaman Kegiatan.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Pustaka.....	8
Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan.....	24
Tabel 4.1 Skenario Storyboard.....	31
Tabel 4.2 Tabel Perhitungan SUS.....	43
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Pengguna	45

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pendigitalisasian sistem pasti terdapat permasalahan dalam segi desain antarmuka, sistem itu sendiri, dan bahkan kritik dari pengguna. Pada tingkat secara individu, desain antarmuka pengguna dapat berdampak pada kinerja mereka sehingga desain antarmuka yang baik merupakan hal yang penting untuk memenuhi kebutuhan pengguna (Fourcan Karim Mazumder, 2014).

Pada saat pendigitalisasian sebuah sistem tentu saja harus memikirkan *user* atau pengguna dalam penerapannya secara langsung dan membutuhkan pengetahuan lebih saat melakukan perancangan, namun produk yang dirancang dengan baik dan dapat digunakan sesuai dengan penerapan prinsip *usability* tentu saja akan menghasilkan produk yang lebih baik (Barnum, 2021).

Terdapat salah satu contoh pendigitalisasian pada bidang pemerintahan yaitu pada Perusahaan Bappeda yang sudah mendigitalisasi beberapa sistem seperti *website* e-Monev, hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam pemantauan anggaran dan pembuatan laporan setiap bulannya yang dipantau oleh bidang keuangan dan Pengendalian Evaluasi dan Perencanaan Strategis (PEPs).

Disini penulis sudah mengevaluasi *website* e-Monev dengan melakukan penyebaran kuesioner menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Dalam penyebaran kuesioner penulis mendapatkan 35 responden untuk pengguna yang sudah menggunakan *website* selama kurang lebih 2 tahun pemakaian. Hasil dari perhitungan yang melibatkan 35 orang responden diperoleh nilai 54,5 yang berarti *website* e-Monev Bappeda belum termasuk “*acceptable*” atau belum dapat

diterima oleh penggunanya. Berdasarkan hasil dari kolom kritik dan saran saat penyebaran kuesioner, penulis menemukan terdapat beberapa responden yang merasa pada *website* e-Monev ini terdapat kekurangan dalam *website* tersebut seperti tidak ada fitur menu navigasi, tidak ada navigasi untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tampilan yang tidak *user-friendly*.

Menurut penjelasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan perancangan desain pada *website* e-Monev agar dapat menghasilkan desain *interface* yang lebih *user-friendly*, mempercepat kinerja pengguna saat menggunakan *website*, mengurangi kesalahan saat mengoperasikan *website* serta memberikan pengalaman dan kenyamanan yang lebih baik untuk pengguna dengan menerapkan metode *User Centered-Design* (UCD). Penulis berharap setelah melakukan penerapan pada metode ini *website* e-Monev dapat menghasilkan desain *interface* yang tepat.

Interface atau antarmuka merupakan bagian dari komputer dan *softwarena* yang dapat dilihat, didengar, disentuh, dipahami, atau diarahkan ke orang lain. Desain antarmuka ini memberikan perpaduan mekanisme input dan output jika dirancang dengan baik desain antarmuka pasti akan memenuhi kebutuhan, kemampuan, dan keterbatasan pengguna seefektif mungkin (Galitz, 2010). Antarmuka juga merupakan sebuah jembatan yang menghubungkan komunikasi antara dua domain (sistem dan manusia) serta berperan penting untuk menyampaikan setiap aksi dan reaksi diantara kedua domain tersebut. Kenyataannya manusia dapat berinteraksi dengan obyek sekitarnya karena kehadiran antarmuka tersebut (Darmawan, 2013). Pada desain antarmuka jika dalam salah satu *website* memiliki desain antarmuka yang baik, pengguna akan

merasa lebih betah untuk menggunakannya dalam jangka waktu yang panjang. Namun, jika antarmuka dalam salah satu *website* memiliki desain yang buruk pengguna akan mengunjungi *website* dengan waktu yang singkat (Yen & Davis, 2020). Selain itu juga desain *interface* yang buruk dapat berpengaruh pada kinerja pengguna saat menggunakan *website* seperti membuat kesalahan (Nugraha Mahendrapta et al., 2020).

Ketika membuat sebuah rancangan UI yang baik perancang harus memperhatikan aspek UX (*User Experience*). Menurut (L. Albani and G. Lombardi, 2010) *user experience* merupakan sebuah respon dan pandangan dari pengguna produk, sistem dan layanan, UX sendiri adalah sebuah pengalaman yang pengguna rasakan dari menggunakan sebuah produk, dengan cara melihat atau menggunakan produk tersebut. Menurut Faktor UX merupakan hal yang harus dipertimbangkan dalam membangun sebuah *website* ataupun produk karena UI dan UX merupakan suatu penghubung bagi pengguna *website* dalam berinteraksi. Menurut (Mao et al., 2005) perancangan UI dan UX yang baik bagi pengguna dapat menggunakan metode perancangan model UI dan UX, yaitu *User Centered-Design* (UCD).

Metode UCD (*User Centered-Design*) merupakan metode yang memiliki pendekatan yang repetitif atau berulang di mana *end-users* sendiri akan mempengaruhi bentuk desain (Oviatt, 2006). Dengan menghasilkan potensi untuk meningkatkan peluang keberhasilan saat pengimplementasian teknologi secara praktek (He et al., 2020). Metode UCD ini sudah berkembang secara positif sesuai dengan prinsip-prinsip pengguna, seperti *user acceptance*, *user-friendly*, dan kinerja yang lebih baik dalam penyelesaian tugas (Burghardt & Spanner, 2017).

Penerapan metode UCD ketika merancang sebuah *user interface* sudah digunakan oleh Perusahaan-perusahaan semenjak 8 tahun yang lalu sampai saat ini (Wong et al., 2012).

Sebagai sarana untuk menghubungkan desain antarmuka dengan yang pengguna butuhkan, perlu dilakukan sebuah desain antarmuka *website* dengan metode UCD (Alvia Shanardi Wijaya, n.d.). Pada saat proses pembentukan desain antarmuka di metode ini pengguna akan dijadikan sebuah gambaran konseptual secara lengkap mengenai keseluruhan tugas sistem dari setiap proses dan respon seperti yang diharapkan pengguna. Model konseptual inilah yang akan digunakan sebagai alat untuk memahami rancangan sistem yang dibangun (Wulandari et al., 2018).

Menurut (Kushniruk & Nøhr, 2016) desain UCD merupakan desain yang partisipatif karena desain UCD dapat mencakup pengguna sebagai peserta aktif untuk pengambilan keputusan. Metode ini juga memiliki kelebihan antara lain ialah, meningkatkan produktivitas, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan kemudahan saat menggunakan sistem (Macaulay et al., 2009). Terdapat opini lain mengenai kelebihan dari UCD ini sendiri yaitu menurut (Luna et al., 2017) UCD memiliki sistem yang lebih efisien, lebih efektif dalam menyelesaikan kinerja dengan sedikit kesalahan, dan lebih memuaskan dibanding dengan menggunakan desain tradisional. Metode UCD juga sudah terbukti bahwa hasil dari penerapannya sudah mencukupi apa yang diharapkan secara umum oleh penggunanya (Thimbleby, 2008)

Pada penerapan metode UCD tentu saja memiliki sebuah kelemahan salah satunya ialah perbedaan opini pengguna terhadap fitur-fitur yang tersedia saat

mengoperasikan *website*, meskipun memiliki perspektif yang berbeda, bentuk partisipasi pengguna sangat dibutuhkan saat melakukan pendekatan prototipikal UCD (Marti & Bannon, 2009). Sedangkan menurut (Scaife et al., 1997) masalah sebenarnya bukan terletak pada apakah keterlibatan pengguna itu baik atau buruk, namun bagaimana melibatkan pengguna secara lebih efektif dalam proses desain, karena partisipasi pengguna harus selalu dianggap sebuah nilai.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas maka dapat disimpulkan bahwa masalah dalam penelitian ini ialah “Bagaimana hasil perancangan dengan menerapkan metode *User Centered-Design* (UCD) pada *website* e-Monev Bappeda?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang *user interface* berupa prototipe pada *website* e-Monev Bappeda menggunakan metode *User Centered-Design* karena saat mengevaluasi *website* e-Monev Bappeda menggunakan SUS belum tergolong “*Acceptable*”.
2. Melakukan evaluasi pada rancangan *user interface* e-Monev yang baru dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai referensi dalam kajian dan dapat digunakan sebagai tinjauan pustaka bagi para akademisi yang akan meneliti dalam permasalahan mengenai tingkat kegunaan pada *website* e-Monev ataupun evaluasi dalam suatu *website*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki tampilan dari *website* e-Monev Bappeda menjadi lebih efisien dan dengan desain *interface* yang baru dapat meningkatkan keefektifitasan dalam penyelesaian permasalahan.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah agar pembahasan lebih terstruktur dan tidak menyimpang, maka penulis membuat batasan masalah yaitu hanya pada lingkup Perancangan UI/UX Menggunakan Metode UCD (*User Centered-Design*) Pada *Website* e-Monev Bappeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvia Shanardi Wijaya. (n.d.). *User Centered Design - Binus. Analisis dan Perancangan Design User Interface dan User Experience pada Aplikasi RRI Play Go dengan Metode User Centered Design.* (n.d.).
- Aset, M., Berbasis, T. I., Di Bid, W., Kepolisian, T., Kepulauan, D., Supardianto, R., & Binsar Tampubolon, A. (2020). Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi. In *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 4, Issue 1). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Barnum, C. (2021). *Usability Testing Essentials: Ready, Set...Test, 2nd ed.*
- Brajnik, G., & Giachin, C. (2014). Using sketches and storyboards to assess impact of age difference in user experience. *International Journal of Human Computer Studies*, 72(6), 552–566. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2013.12.005>
- Brooke, J. (2013). SUS: a retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8, 29–40.
- Burghardt, M., & Spanner, S. (2017). Allegro: User-centered design of a tool for the crowdsourced transcription of handwritten music scores. *ACM International Conference Proceeding Series, Part F1294*, 15–20. <https://doi.org/10.1145/3078081.3078101>
- Cahyani1, R. D., & Dwi, A. (n.d.). Penerapan Metode User Centered Design dalam Perancangan Ulang Desain Website MAN 1 Pasuruan. *JEISBI*, 03, 2022. <https://mansatupasuruan.sch.id>.
- Coyette, A., Kieffer, S., & Vanderdonckt, J. (2007). Multi-fidelity Prototyping of User Interfaces. In C. Baranauskas, P. Palanque, J. Abascal, & S. D. J. Barbosa (Eds.), *Human-Computer Interaction – INTERACT 2007* (pp. 150–164). Springer Berlin Heidelberg.
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design.*
- Darmawan, R. (2013). Pengalaman, Usability, dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 4, 95–102. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2013.4.2.1>

- Dianat, I., Adeli, P., Asgari Jafarabadi, M., & Karimi, M. A. (2019). User-centred web design, usability and user satisfaction: The case of online banking websites in Iran. *Applied Ergonomics*, *81*, 102892. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.apergo.2019.102892>
- Fourcan Karim Mazumder. (2014). Usability Guidelines for Usable User Interface. *International Journal of Research in Engineering and Technology*, *03(09)*, 79–82. <https://doi.org/10.15623/ijret.2014.0309011>
- Galitz, W. O. (2010). The essential guide to hydration. In *Nutrition & Food Science* (Vol. 40, Issue 5). <https://doi.org/10.1108/nfs.2010.01740eab.030>
- Garett, R., Chiu, J., Zhang, L., & Young, S. D. (2016). *Online Journal of Communication and Media Technologies Volume: 6-Issue: 3 July-2016 A Literature Review: Website Design and User Engagement*.
- Haesen, M., Meskens, J., Luyten, K., & Coninx, K. (2009). LNCS 5610 - Supporting Multidisciplinary Teams and Early Design Stages Using Storyboards. In *LNCS* (Vol. 5610). http://www.ibm.com/developerworks/rational/library/08/1118_zhuo,
- He, X., Zhang, H., & Bian, J. (2020). User-centered design of a web-based crowdsourcing-integrated semantic text annotation tool for building a mental health knowledge base. *Journal of Biomedical Informatics*, *110*(August), 103571. <https://doi.org/10.1016/j.jbi.2020.103571>
- Henry S.L. (2004, April 1). *Notes on User Centered Design Process (UCD)*. <https://www.w3.org/WAI/EO/2003/ucd>
- Hinckley, K., Yatani, K., Pahud, M., Coddington, N., Rodenhouse, J., Wilson, A., Benko, H., & Buxton, B. (2010). Pen + touch = new tools. *Proceedings of the 23rd Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology*, 27–36. <https://doi.org/10.1145/1866029.1866036>
- ISO 9241-11:2018 - Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts*. (n.d.). Retrieved September 6, 2023, from <https://www.iso.org/standard/63500.html>
- Kim, S., & Stoel, L. (2004). Apparel retailers: website quality dimensions and satisfaction. *Journal of Retailing and Consumer Services*, *11(2)*, 109–117. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0969-6989\(03\)00010-9](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0969-6989(03)00010-9)

- Kushniruk, A., & Nøhr, C. (2016). Participatory Design, User Involvement and Health IT Evaluation. *Studies in Health Technology and Informatics*, 222, 139–151.
- L. Albani and G. Lombardi. (2010). User Centred Design for EASYREACH. *EASYREACH Is a Project of the AAL Program, D1.1 – v.1*(November 2010), 1–45.
- Lee, S., & Koubek, R. J. (2010). The effects of usability and web design attributes on user preference for e-commerce web sites. *Computers in Industry*, 61(4), 329–341. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compind.2009.12.004>
- Luna, D. R., Rizzato Ledesma, D. A., Otero, C. M., Risk, M. R., & González Bernaldo de Quirós, F. (2017). User-centered design improves the usability of drug-drug interaction alerts: Experimental comparison of interfaces. *Journal of Biomedical Informatics*, 66, 204–213. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jbi.2017.01.009>
- Macaulay, C., Sloan, D., Jiang, X., Forbes, P., Loynton, S., Swedlow, J. R., & Gregor, P. (2009). Usability and User-Centered Design in Scientific Software Development. *IEEE Software*, 26(1), 96–102. <https://doi.org/10.1109/MS.2009.27>
- Makalalag, A., Ekawardhani, Y., & Gaol, T. L. (2021). User Interface/User Experience Design for Mobile-Based Project Management Application Using Design Thinking Approach. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 4(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5055189>
- Mao, J.-Y., Vredenburg, K., Smith, P. W., & Carey, T. (2005). The State of User-Centered Design Practice. *Commun. ACM*, 48(3), 105–109. <https://doi.org/10.1145/1047671.1047677>
- Marti, P., & Bannon, L. J. (2009). Exploring User-Centred Design in Practice: Some Caveats. *Knowledge, Technology & Policy*, 22(1), 7–15. <https://doi.org/10.1007/s12130-009-9062-3>
- Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS) – MeasuringU.* (n.d.). Retrieved October 26, 2023, from <https://measuringu.com/sus/>
- Newman, M., & Landay, J. (2000). *Sitemaps, Storyboards, and Specifications: A Sketch of Web Site Design Practice*. <https://doi.org/10.1145/347642.347758>

- Nugraha Mahendrastra, G., Fauzi, R., & Syahrina, A. (2020). *Analysis and Design of Website Prototype Pt. Kai Based on Inclusive Design To Improve Accessibility for People With Vision Disabilities Low Vision*. 7(3), 9643–9650. *nurul shifa*. (n.d.).
- Oviatt, S. (2006). Human-centered design meets cognitive load theory: Designing interfaces that help people think. *Proceedings of the 14th Annual ACM International Conference on Multimedia, MM 2006*, 871–880. <https://doi.org/10.1145/1180639.1180831>
- Pernando, Y., Lia Febrianti, E., & Andhika, A. (2019). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PASIEN RAWAT INAP (STUDI KASUS : RUMAH BERSALIN AZIMAR ANAS PADANG). *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 5(2), 139–146. <https://doi.org/10.33330/jurteksi.v5i2.358>
- Sani, R. M., Komang, I., Mogi, A., Raya, J., & Unud, K. (2022). Penerapan Metode System Usability Scale dalam Pengujian Rancangan Sistem Rekomendasi Tempat Penyewaan Kendaraan Bermotor. In *Jurnal Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya* (Vol. 1, Issue 1).
- Scaife, M., Rogers, Y., Aldrich, F., & Davies, M. (1997). Designing for or designing with? Informant design for interactive learning environments. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 343–350. <https://doi.org/10.1145/258549.258789>
- Setiawan, N. D. (2021). PENDUKUNG KINERJA KOMPUTER, INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 7(1). <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/230>
- Thimbleby, H. (2008). *Understanding User Centred Design (UCD) for People with Special Needs BT - Computers Helping People with Special Needs* (K. Miesenberger, J. Klaus, W. Zagler, & A. Karshmer, Eds.; pp. 1–17). Springer Berlin Heidelberg.
- What Is User Experience Design? Overview, Tools And Resources — Smashing Magazine*. (n.d.). Retrieved October 2, 2023, from <https://www.smashingmagazine.com/2010/10/what-is-user-experience-design-overview-tools-and-resources/>

- Wong, M. L., Khong, C. W., & Thwaites, H. (2012). Applied UX and UCD Design Process in Interface Design. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51(2000), 703–708. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.228>
- Wulandari, E., Effendy, V., & Wisudiawan, G. A. A. (2018). Modeling user interface of first-aid application game using User Centered Design (UCD) method. *2018 6th International Conference on Information and Communication Technology, ICoICT 2018*, 0(c), 354–359. <https://doi.org/10.1109/ICoICT.2018.8528747>
- Yen, D. C., & Davis, W. S. (2020). User interface design. *The Information System Consultant's Handbook*, 2(2), 415–426. <https://doi.org/10.1201/9781420049107-48>
- Zviran, M., Glezer, C., & Avni, I. (2006). User satisfaction from commercial web sites: The effect of design and use. *Information & Management*, 43(2), 157–178. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.im.2005.04.002>