

**PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI
MONITORING DAN EVALUASI PADA BAPPEDA LITBANG
KOTA PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE *DESIGN
THINKING***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh :

Abdurrony Fathoni

09031282126062

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI MONITORING DAN
EVALUASI PADA BAPPEDA LITBANG KOTA PALEMBANG MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian

Studi di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh

Abdurrony Fathoni

09031282126062

Palembang,

Menyetujui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.

NIP 197910202010121003

Pembimbing



Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T.

NIP 199110102018032001

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abdurrony Fathoni

NIM : 09031282126062

Program Studi : Sistem informasi

Judul Skripsi : Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Monitoring
dan Evaluasi pada Bappeda Litbang Kota Palembang
Menggunakan Metode *Design Thinking*

Hasil Pengecekan *Software Authenticate/Turnitin*: 13%

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

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 27 Desember 2024



Peneliti



Abdurrony Fathoni
09031282126062

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 27 Desember 2024

Nama : Abdurrony Fathoni

NIM : 09031282126062

Judul : Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi pada Bappeda Litbang Kota Palembang menggunakan Metode *Design Thinking*

Komisi Penguji:

1. Ketua : Allsela Meiriza, M.T.
2. Pembimbing : Nabila Rizky Oktadani, M.T.
3. Penguji : Pacu Putra Suarli, M.Cs.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.

NIP 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

“Ketahui yang kau katakan namun jangan katakan semua yang diketahui”

Tan Malaka

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ **Orang tua tercinta, Bapak Imron Husaini dan Ibu Yunita**
- ❖ **Dosen Pembimbing, Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T dan Ibu Putri Eka Sevtiyuni, S.SI., M.T.**
- ❖ **Para Dosen dan Pegawai FasilkomUnsri.**
- ❖ **Rekan-rekan BPH HIMSI Fasilkom UNSRI 2023.**
- ❖ **Rekan-rekan BPI, BPH dan Seluruh Jajaran Anggota BEM UNSRI 2024.**
- ❖ **Yang selalu menemani, Gemala Padia.**
- ❖ **Almamater kebanggaan, Universitas Sriwijaya.**

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir berjudul **“Perancangan Antarmuka Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi pada Bappeda Litbang Kota Palembang menggunakan Metode Design Thinking”** dapat diselesaikan tepat waktu.

Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya, sekaligus sebagai hasil akhir dari ilmu dan pengalaman selama berkuliah. Penulis menyadari laporan ini tidak akan terwujud tanpa bantuan berbagai pihak, baik secara moral maupun material, yang dengan tulus penulis persembahkan laporan ini kepada mereka.

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan, kesempatan, kekuatan, dan keilmuan sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
2. Orang tua penulis, Bapak Imron Husaini dan Ibu Yunita yang telah memberikan dukungan secara moral dan material, tak lupa juga doa yang senantiasa mengiringi pencapaian dan keberhasilan saya.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.Si., M.T. dan Ibu Putri Eka Sevtiyuni, S.Si., M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan saran dan arahan dengan sepenuh hati dalam pembuatan laporan tugas akhir ini.
6. Ibu Dwi Rosa Indah, M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu membimbing saya sedari awal masa perkuliahan hingga berhasil menyelesaikan

studi saya di Universitas Sriwijaya.

7. Segenap jajaran Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis sehingga penulis dapat menjalani dan menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
8. Seluruh teman dan kerabat yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir.
9. Rekan-rekan semasa berorganisasi di HIMSI Fasilkom UNSRI 2022/2023 yang telah menjadi saksi perjalanan berproses semasa perkuliahan.
10. Rekan-rekan semasa berorganisasi di BEM UNSRI 2024 Kabinet Pijar Harmoni yang menjadi saksi bahwa berorganisasi semasa perkuliahan dapat memberikan dampak yang positif apabila dapat diseimbangkan dengan kewajiban akademik.
11. Gemala Padia yang selalu mengiringi langkah terselesainya tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat menebar kebermanfaatannya bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Penulis juga menyadari bahwa laporan ini tak luput dari kesalahan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat membutuhkan dan mengharapkan saran dan kritik dari pembaca serta saran yang bersifat membangun agar dapat menjadi lebih baik kedepannya.

Palembang, 2024

Penulis



Abdurrony Fathoni
NIM. 09031282126062

**PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI MONITORING DAN
EVALUASI PADA BAPPEDA LITBANG KOTA PALEMBANG MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***

Oleh

Abdurrony Fathoni

09031282126062

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi digital dalam tata kelola pemerintahan. Bappeda Litbang Kota Palembang menerapkan Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi (SIMonEv) untuk mendukung perencanaan dan evaluasi pembangunan daerah. Namun, sistem ini dinilai kurang efektif dan membutuhkan pembaruan. Penelitian ini merancang ulang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) SIMonEv dengan pendekatan design thinking, melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Uji kegunaan menggunakan USE Questionnaire dilakukan untuk mengevaluasi kenyamanan, kemudahan, dan kepuasan pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode design thinking mampu meningkatkan pemahaman kebutuhan pengguna, menghasilkan desain yang relevan, dan meningkatkan kegunaan sistem. Studi ini memberikan rekomendasi bagi pengembangan sistem informasi serupa untuk mendukung efisiensi dan kualitas layanan publik.

Kata Kunci: Transformasi digital, Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi, *User Experience, Design Thinking, Usability Testing*

***INTERFACE DESIGN OF MONITORING AND EVALUATION INFORMATION
SYSTEM AT BAPPEDA LITBANG KOTA PALEMBANG USING THE DESIGN
THINKING METHOD***

By

Abdurrony Fathoni

09031282126062

ABSTRACT

Advancements in information technology have driven digital transformation in governance. Bappeda Litbang Kota Palembang implemented the Monitoring and Evaluation Information System (SIMonEv) to support regional development planning and evaluation. However, the system is considered outdated and ineffective, requiring redesign. This study redesigned the user interface (UI) and user experience (UX) of SIMonEv using the design thinking approach, encompassing empathize, define, ideate, prototype, and test phases. Usability testing with the USE Questionnaire was conducted to assess user comfort, ease of use, and satisfaction.

The findings indicate that the design thinking method effectively addresses user needs, improves design relevance, and enhances system usability. This study provides recommendations for developing similar information systems to support efficiency and improve public service quality.

Keywords: *Digital transformation, Monitoring and Evaluation Information System, User Experience, Design Thinking, Usability Testing*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi (SIMonEv)	13
2.3 <i>User Interface (UI)</i>	15
2.4 <i>User Experience (UX)</i>	15
2.5 <i>Metode Design Thinking</i>	16
2.5.1 Tahap <i>Emphatize</i>	16
2.5.2 Tahap <i>Define</i>	18
2.5.3 Tahap <i>Ideate</i>	18
2.5.4 Tahap <i>Prototype</i>	19
2.5.5 Tahap <i>Test</i>	19
2.6 <i>USE Questionnaire</i>	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Tahapan Penelitian.....	21
3.2 Objek dan Subjek Penelitian	27
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	28
3.4 Populasi dan Sampel.....	29
3.4.1 Populasi.....	29
3.5 Alat Bantu Penelitian	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 <i>Emphatize</i>	31
4.1.1 <i>Emphaty Map</i>	31
4.2 <i>Define</i>	39
4.2.1 <i>User Persona</i>	40
4.3 <i>Ideate</i>	40
4.3.1 Permasalahan	40
4.3.2 Ide Rancangan.....	41
4.3.3 Hasil	41
4.4 <i>Prototype</i>	42
4.4.1 Strategi Rancangan	43
4.4.2 Deskripsi Sistem	44
4.4.3 <i>Low Fidelity Wireframe</i>	45
4.4.4 <i>High Fidelity Wireframe</i>	48
4.5 <i>Test</i>	52
4.5.1 Karakteristik Responden.....	53
4.5.2 Uji Validitas	54
4.5.3 Uji Realibilitas	55
4.5.4 Analisa Deskriptif	56
4.5.5 Pengukuran <i>Usability</i>	59
4.5.6 Implikasi Penelitian	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	7
Tabel 2. 2 Pertanyaan Indikator untuk Mengisi Emphaty Map	17
Tabel 3. 1 Pertanyaan Untuk Data Emphaty Map.....	24
Tabel 3. 2 Penilaian Skala Likert	27
Tabel 4. 1 Warna pada antarmuka sistem	44
Tabel 4. 2 Tabel Pertanyaan USE Questionnaire	53
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas.....	54
Tabel 4. 4 Tingkat Reliabilitas Cronbarch's Alpha.....	55
Tabel 4. 5 Kategori Skala.....	56
Tabel 4. 6 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Usefulness.....	57
Tabel 4. 7 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Ease of Use	57
Tabel 4. 8 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Ease of Learning	57
Tabel 4. 9 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Satisfaction	58
Tabel 4. 10 Kategori Kelayakan.....	60
Tabel 4. 11 Hasil Pengukuran Usability.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Dashboard Login SIMonEv	14
Gambar 2. 2 Tampilan Dashboard dan Proses Monitoring (Web SIMonEV 2023)	14
Gambar 2. 3 Design Thinking	16
Gambar 2. 4 Emphaty Map Canvas.....	17
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	22
Gambar 4. 1 Pertanyaan Emphatize 1	32
Gambar 4. 2 Pertanyaan Emphatize 2	32
Gambar 4. 3 Pertanyaan Emphatize 3	33
Gambar 4. 4 Pertanyaan Emphatize 4	33
Gambar 4. 5 Pertanyaan Emphatize 5	34
Gambar 4. 6 Pertanyaan Emphatize 6	34
Gambar 4. 7 Pertanyaan Emphatize 7	35
Gambar 4. 8 Pertanyaan Emphatize 8	35
Gambar 4. 9 Pertanyaan Emphatize 9	36
Gambar 4. 10 Pertanyaan Emphatize 10	36
Gambar 4. 11 Pertanyaan Emphatize 11	37
Gambar 4. 12 Pertanyaan Emphatize 12	37
Gambar 4. 13 Pertanyaan Emphatize 13	38
Gambar 4. 14 Emphaty Map	39
Gambar 4. 15 User Persona PPEPD.....	40
Gambar 4. 16 Login Screen (Low-Fi)	45
Gambar 4. 17 Home Dashboard (Low-Fi)	46
<i>Gambar 4. 18</i> Dashboard Grafikata Rekapitulasi	46
<i>Gambar 4. 19</i> Dashboard Download Data Emonev	47
Gambar 4. 20 Dashboard Data.....	47
Gambar 4. 21 Login Screen Sebelum Perbaikan.....	48
Gambar 4. 22 Login Screen Sesudah Perbaikan	48
Gambar 4. 23 Home Dashboard Sebelum Perbaikan	49
Gambar 4. 24 Home Dashboard Setelah Perbaikan	49
<i>Gambar 4. 25</i> Dashboard Grafikata Rekapitulasi Sebelum.....	50
Gambar 4. 26 Dashboard Grafikata Rekapitulasi Sesudah	50
Gambar 4. 27 Dashboard Download Data Emonev	51

Gambar 4. 28 Dashboard Data	51
Gambar 4. 29 Dashboard Data	52
Gambar 4. 30 Hasil Uji Realibilitas	56
Gambar 4. 31 Hasil Pengukuran Usability dengan Radar Chart.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Emphatize.....	A-1
Lampiran 2 Kuesioner Usability Testing	B-1
Lampiran 3 Hasil Kuesioner Emphatize	C-1
Lampiran 4 Hasil Usability Testing	D-1
Lampiran 5 Hasil Pengecekan Turnitin.....	E-1
Lampiran 6 Surat Pernyataan <i>Similarity</i>	F-1
Lampiran 7 Surat Rekomendasi Sidang	G-1
Lampiran 8 Kartu Konsultasi TA.....	H-1
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian.....	I-1
Lampiran 10 Dokumentasi Pengambilan Data	J-1
Lampiran 11 Form Perbaikan Ujian Komprehensif.....	K-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dikombinasikan dengan ketersediaan akses internet belakangan ini telah memicu perubahan yang cukup signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam tata kelola pemerintahan (Firdaus, 2019). Transformasi digital yang diartikan sebagai proses evolusi yang memanfaatkan teknologi digital dan kemampuan untuk menciptakan atau mengubah proses bisnis, operasional, serta pengalaman pelanggan, dengan tujuan menghasilkan nilai baru (Morakanyane et al., 2017) menjadi salah satu hal yang diprioritaskan oleh pemerintah di seluruh dunia dalam upaya meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas (Mergel et al., 2019).

Pemerintah Kota Palembang, melalui Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Penelitian dan Pengembangan (Bappeda Litbang), juga mengadopsi teknologi informasi untuk menopang proses perencanaan dan pelaksanaan pembangunan daerah. Hal yang diimplementasi pada salah satu bidang kerja di Bappeda Litbang Kota Palembang, tepatnya pada bidang Perencanaan, Pengendalian, dan Evaluasi Pembangunan Daerah (PPEPD) adalah Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi (SIMonev), yang dirancang untuk mempermudah pemantauan pelaksanaan kegiatan pembangunan yang didanai oleh APBD dan APBN serta mengevaluasi indikator-indikator dalam perencanaan kegiatan pembangunan (Smile Group Training Center & IT Solution Yogyakarta, n.d.2024).

Implementasi sistem informasi seperti SIMonev di Bappeda Litbang Kota Palembang tidak hanya bertujuan untuk mendukung operasional internal, namun juga

sebagai langkah untuk memastikan bahwa setiap program pembangunan dapat berjalan sesuai rencana dan memberikan manfaat maksimal kepada masyarakat. Sistem ini memungkinkan pemantauan yang tepat waktu dan memiliki akurasi tinggi terhadap berbagai indikator kinerja, sehingga memudahkan pengambilan keputusan dalam menilai efektivitas program yang dijalankan. Namun, meskipun sistem ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan kinerja organisasi, keberhasilannya sangat bergantung pada penerimaan dan pengalaman pengguna yang baik.

Berdasarkan observasi dan analisis selama kerja praktik di Bappeda Litbang Kota Palembang, khususnya di bidang PPEPD, penulis menemukan bahwa Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi (SI MonEv) yang saat ini digunakan kurang efektif dan ketinggalan zaman, sehingga menimbulkan sejumlah keluhan dari pengguna (Fathoni, 2023). Untuk mengatasi masalah ini, penulis merancang ulang Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi (SI MonEv) dengan peningkatan tampilan dan penambahan fitur untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan tugas perencanaan dan evaluasi pembangunan daerah. Sebagai langkah lanjutan, sistem baru ini perlu diberikan pendekatan metode perancangan antarmuka yang relevan dan diuji dari berbagai aspek, terutama melalui uji coba langsung terhadap calon pengguna sistem dengan menganalisis pengalaman pengguna dalam mengoperasikan sistem untuk menilai kenyamanan dan efektivitas penggunaan. Hasil uji coba tersebut bertujuan untuk memastikan kelayakan sistem sebelum diimplementasikan.

User Experience menjadi faktor penting dalam menciptakan sebuah *software* atau dalam hal ini sistem informasi (Dharmayanti et al., 2018). Pengalaman pengguna tidak hanya mencakup aspek teknis seperti kecepatan dan keandalan, tetapi juga bagaimana pengguna merasakan kemudahan kepuasan, dan kenyamanan saat menggunakan sistem tersebut. Merujuk pada pernyataan (Hassenzahl, 2018), *UX* adalah kombinasi dari

pengalaman praktis, emosional, dan hal yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan digital. Pengguna yang merasa frustrasi atau tidak nyaman dengan sistem yang mereka gunakan cenderung enggan memanfaatkannya secara optimal yang pada akhirnya dapat mengurangi efektivitas sistem tersebut dalam mendukung tugas-tugas organisasi.

Pada Bappeda Litbang Kota Palembang, analisis dan evaluasi dari sistem informasi monitoring dan evaluasi (SIMonev) sangat penting mengingat peran strategisnya dalam mendukung proses perencanaan dan evaluasi pembangunan terkhusus di Kota Palembang. Pengalaman pengguna yang kurang baik dalam berbagai aspek salah satunya format yang monoton berkemungkinan besar dapat mengakibatkan penurunan adopsi dalam penggunaan sistem, yang pada akhirnya berdampak negatif pada efektivitas program-program yang dijalankan (Hermila et al., 2023). Oleh karena itu, analisis UX menjadi krusial untuk memastikan bahwa sistem Monev tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga memenuhi kebutuhan dan harapan penggunanya.

Dalam konteks perancangan antarmuka yang berlandaskan pada hasil analisa dan luaran berupa evaluasi, pendekatan *design thinking* menawarkan perspektif yang berfokus pada pengguna dengan tahapan yang iteratif dan kreatif. Metode ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, yang memungkinkan pengembangan sistem terkhusus dalam hal ini perancangan antarmuka dapat berfokus pada kebutuhan pengguna. Pada tahap pertama, *Empathize*, peneliti perlu mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap pengguna SI MonEv, seperti pegawai Bappeda, melalui wawancara, observasi, dan studi lapangan. Dalam hal ini, "tahap empati memungkinkan desainer untuk merasakan pengalaman pengguna dan memahami tantangan yang mereka hadapi" (Brown, 2009). Pemahaman yang mendalam ini menjadi dasar untuk melangkah ke tahap berikutnya, yaitu *Define*, di

mana masalah yang dihadapi oleh pengguna dirumuskan secara jelas. Selanjutnya, pada tahap *Ideate*, berbagai solusi dihasilkan melalui sesi *brainstorming* yang melibatkan tim multidisipliner. Hal ini memungkinkan berbagai ide inovatif untuk muncul. Kemudian, pada tahap *Prototype*, model dari solusi yang dipilih dibuat dan diuji untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Akhirnya, tahap *Test* melibatkan evaluasi prototipe untuk menentukan apakah solusi yang diusulkan memenuhi kebutuhan pengguna. Seperti yang diungkapkan oleh (Kimbell, 2011), "pengujian dengan pengguna sangat penting untuk memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar relevan dan efektif".

Selain itu, penelitian oleh (Hinchliffe & Mummery, 2008) merujuk pada kesimpulan bahwa pengujian kegunaan (*usability test*) dapat mengidentifikasi area perbaikan dari perspektif pengguna, yang kemudian dapat digunakan untuk meningkatkan sistem yang ada. Dengan mengintegrasikan *feedback* pengguna secara langsung melalui metode seperti *Design Thinking*, Bappeda Litbang dapat melakukan penyesuaian yang lebih tepat sasaran, sehingga sistem Monev dapat lebih efektif dan efisien dalam mendukung pengambilan keputusan berbasis data.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi dengan menganalisis pengalaman pengguna (*User Experience*) dari Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi (SI MonEv) yang diterapkan di Bappeda Litbang Kota Palembang dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Melalui pendekatan *design thinking*, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif tentang kekuatan dan kelemahan sistem dari perspektif pengguna, serta rekomendasi yang dapat digunakan untuk pengembangan perancangan antarmuka lebih lanjut. Hasil penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas layanan Bappeda Litbang, tetapi juga menjadi acuan bagi pengembangan kebijakan di tingkat pemerintah daerah yang lebih

berorientasi pada pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan metode design thinking serta hasil evaluasi tingkat kegunaan (*usability*) pada model perancangan dan pengembangan antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi (SIMonEv).

1.3 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) dari Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi (SIMonEv).
2. Melakukan penerapan metode *design thinking* pada model perancangan dan pembangunan *user interface* dan *user experience* dari Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi (SIMonEv)
3. Mengukur tingkat kegunaan (*usability*) dari model perancangan dan pengembangan antarmuka pengguna serta pengalaman pengguna dari Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi (SIMonEv).

1.4 Manfaat Penelitian

1. Memberikan pemahaman tentang pengalaman pengguna dalam menggunakan Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi sebagai alat penunjang kerja di Bappeda Litbang Kota Palembang, sehingga dapat memberikan acuan dan rekomendasi bagi pengembangan sistem di waktu mendatang
2. Menjadi sarana untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama masa perkuliahan khususnya terkait dengan metode *design*

thinking.

1.5 Batasan Masalah

Populasi penelitian atau responden dari penelitian ini dikhususkan untuk pengelola Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi (SIMonEv) dalam hal ini beberapa orang tenaga kerja pada Bidang Perencanaan, Pengendalian & Evaluasi Pembangunan Daerah (PPEPD) di Bappeda Litbang Kota Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Collins Business.
- Dharmayanti, D., Bachtiar, A. M., & Wibawa, A. P. (2018). Analysis of user interface and user experience on Comrades application. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 407(1), 012127.
- Fathoni, A. (2023). Perancangan User Interface Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi Pembangunan Daerah Berbasis Website pada Bappeda Litbang Kota Palembang. *Konstruksi: Publikasi Ilmu Teknik, Perencanaan Tata Ruang Dan Teknik Sipil*, 1(4), 56–69.
- Firdaus, M. S. A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Citizen Relation Management untuk Tata Kelola Pemerintahan yang Baik di Provinsi DKI Jakarta. *Konferensi Nasional Ilmu Administrasi*, 3(1).
- Garrett, J. J. (2022). *The elements of user experience*. マイナビ出版.
- Gray, D. (2010). *Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers*. O'Reilly media.
- Hassenzahl, M. (2018). The thing and I: understanding the relationship between user and product. *Funology 2: From Usability to Enjoyment*, 301–313.
- Hermila, A., Bau, R. T. R. L., & Saputra, A. M. A. (2023). Analyzing Constraints From EUCS Evaluation Results: Anticipating Potential Flaws in the Future Development of Information Systems. *Jurnal Pekommas*, 8(2), 149–156.
- Hinchliffe, A., & Mummery, W. K. (2008). Applying usability testing techniques to improve a health promotion website. *Health Promotion Journal of Australia*, 19(1), 29–35.
- Kimbell, L. (2011). Rethinking design thinking: Part I. *Design and Culture*, 3(3), 285–306.
- Lastiansah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

- Liedtka, J. (2018). Why design thinking works. *Harvard Business Review*, 96(5), 72–79.
- Lund, A. M. (2001). Measuring usability with the use questionnaire¹². *Usability Interface*, 8(2), 3–6.
- Mergel, I., Edelman, N., & Haug, N. (2019). Defining digital transformation: Results from expert interviews. *Government Information Quarterly*, 36(4), 101385.
- Morakanyane, R., Grace, A. A., & O’reilly, P. (2017). *Conceptualizing digital transformation in business organizations: A systematic review of literature*.
- Nielsen, J. (1994). Enhancing the explanatory power of usability heuristics. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 152–158.
- Prawastiyo, C. A., & Hermawan, I. (2020). Pengembangan Front-End Website Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta dengan menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 6(2), 89–95.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2010). *Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction*. Pearson Education India.
- Smile Group Training Center & IT Solution Yogyakarta. (2013). *Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi (SIMONEV)*. Smilejogja.Com.
- Wardhana, W. S., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2019). Pengembangan Aplikasi Mobile Transaksi Bank Sampah Online Berbasis Android (Studi Kasus: Bank Sampah Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6548–6555.
- Yudhanto, Y., & Susilo, S. A. (2024). *Panduan UI/UX Aplikasi Digital*. Elex Media Komputindo.