

**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN
ULANG *UI/UX WEBSITE* kerincikab.go.id BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



Oleh:

ATIQA AULIANA FITRI

NIM. 09031181823139

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN
ULANG *UI/UX WEBSITE* kerincikab.go.id BERBASIS ANDROID**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi
di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh:

ATIQA AULIANA FITRI

09031181823139

Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,

Indralaya, Juli 2023
Pembimbing,



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001



Dwi Rosa Indah, M.T.
NIP. 198201132015042001

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Atiqa Auliana Fitri

NIM : 09031181823139

Program Studi : Sistem Informasi Reguler

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Design Thinking* pada Perancangan Ulang

UI/UX Website kerincikab.go.id Berbasis Android

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin*: 10 % (sepuluh persen)

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

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



Indralaya, Juli 2023



Atiqa Auliana Fitri

NIM. 09031181823139

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 25 Juli 2023

Nama : Atiqa Auliana Fitri

NIM : 09031181823139

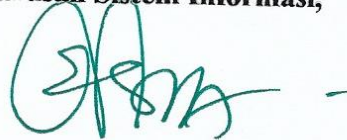
Judul : Penerapan Metode *Design Thinking* pada Perancangan Ulang
UI/UX Website kerincikab.go.id Berbasis Android

Komisi Penguji:

1. Pembimbing : Dwi Rosa Indah, M.T
2. Ketua Penguji : Endang Lestari Ruskan, M.T
3. Sekretaris Penguji : Allsela Meiriza, M.T
4. Penguji : Pacu Putra, M.CS



Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP. 19781117006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto:

- ❖ Berusaha dan berdoa, tunjukkan pada dunia bahwa kau mampu.
- ❖ Jangan berbalik atau berhenti, selsaikan apa yang sudah dimulai.
- ❖ Teruslah menebar kebaikan walau dirimu belum dianggap baik,

Penulis mersembahkan karya tulis ini untuk:

1. Allah SWT,
2. Diri sendiri, Atiqa Auliana Fitri
3. Orang tua dan adik-adik penulis tercinta,
4. Dosen pembimbing dan dosen penguji penulis,
5. Teman-teman dan sahabat penulis,
6. Para dosen yang telah mendidik,
7. Dinas Kominikasi dan Informatika Kabupaten Kerinci
8. Jurusan Sistem Informasi,
9. Almamater penulis, Universitas Sriwijaya.

**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN
ULANG *UI/UX WEBSITE* kerincikab.go.id BERBASIS ANDROID**

Oleh

Atiqa Auliana Fitri

09031181823139

ABSTRAK

Bidang pelayanan merupakan dampak kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang tentunya bisa digunakan di berbagai bidang. Dalam pemerintahan, Dinas Komunikasi dan Informatika telah menerapkan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dalam bidang pelayanan. Tepatnya di Kabupaten Kerinci, Dinas Kominfo membangun website kerincikab.go.id. dengan tujuan untuk dapat mempermudah masyarakat dalam mendapat sebuah informasi terkait pelayanan yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Perancangan desain ulang UI/UX berbasis android dilakukan dengan pendekatan *design thinking*. *Design Thinking* adalah metode untuk menciptakan banyak ide dalam *brainstorming* untuk menyelesaikan permasalahan yang berfokus pada user dengan melakukan *re-framing* masalah dan menggunakan pendekatan secara langsung dalam membuat tampilan antarmuka dan melakukan testing. Evaluasi website menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) terdiri dari 26 item pertanyaan singkat untuk 10 partisipan yang terdiri dari pegawai Dinas Kominfo Kabupaten Kerinci dan masyarakat Kabupaten Kerinci. Hasil Evaluasi sebelum perancangan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada ke enam skala yaitu *attractiveness*=0.35, *perspicuity*=0.48, *efficiency*=0.35, *dependability*=0.10, *stimulation*=0.13 dan *novelty*=0.33 yang mendapatkan kategori “*Bad*” kecuali *Novelty* yang mendapat kategori “*Below Average*”. Kemudian setelah evaluasi didapatkan Hasil rata-rata pengujian *usability testing* menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada ke enam skala yaitu *attractiveness*=2.02, *perspicuity*=2.05, *efficiency*=2.25, *dependability*=1.83, *stimulation*=2.08 dan *novelty*=1.78 yang mendapatkan kategori “*excellent*”.

Kata Kunci: Website kerincikab.go.id, *Design Thinking*, *UEQ*

**APPLICATION OF *DESIGN THINKING METHOD* IN UI/UX REDESIGN
OF *kerincikab.go.id* ANDROID BASED WEBSITE**

By

Atiqa Auliana Fitri

09031181823139

ABSTRACT

The field of service is the impact of advances in communication and information technology which of course can be used in various fields. In government, the Communication and Information Agency has implemented advances in communication and information technology in the field of services. Precisely in Kerinci Regency, the Ministry of Communication and Information built a website *kerincikab.go.id*. With the aim to make it easier for the public to get information related to services that can be accessed anytime and anywhere. Android-based UI / UX redesign is done with a *design thinking approach*. *Design thinking* is a method of creating *brainstorming* ideas to solve user-focused problems by *reframing* the problem and using a hands-on approach to creating interfaces and testing. Website evaluation using the *User Experience Questionnaire* (UEQ) method consists of 26 short question items for 10 participants consisting of employees of the Kerinci Regency Communication and Information Agency and the people of Kerinci Regency. Evaluation results before design using *User Experience Questionnaire* (UEQ) on six scales, namely *attractiveness* = 0.35, *perspicuity* = 0.48, *efficiency* = 0.35, *dependability* = 0.10, *stimulation* = 0.13 and *novelty* = 0.33 which got the category "Bad" except Novelty which got the category "Below Average". Then after the evaluation was obtained the average results of *usability testing* using the *User Experience Questionnaire* (UEQ) on six scales, namely *attractiveness* = 2.02, *perspicuity* = 2.05, *efficiency* = 2.25, *dependability* = 1.83, *stimulation* = 2.08 and *novelty* = 1.78 which got the "excellent" category.

Keywords: Website *kerincikab.go.id*, *Design Thinking*, *UEQ*

KATA PENGANTAR



Allahmdulillahirabbil'alamin. Segala puji dan syukur penulis panjatkan pada Allah SWT, atas limpahan Rahmat, rezeki, hidayah dan pertolongan-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul “Penerapan Metode *Design Thinking* pada Perancangan Ulang *UI/UX Website* kerincikab.go.id Berbasis Android” dapat terselesaikan. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi mahasiswa Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dalam menyelesaikan studi tingkat Strata Satu (S1).

Selama penyusunan tugas akhir ini, penulis tentu tidak terlepas dari bimbingan, nasihat do'a dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan limpahan nikmat sehat serta ilmu kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua (Deprizal dan Rusiana) serta adik-adik penulis (Muhamad Muqron Ilhami, Izza Ananda Fitry dan Raifa Azalea Fitri) yang telah senantiasa memberikan doa, nasihat, semangat, dukungan dan motivasi sepenuhnya kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Keluarga besar yang senantiasa memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan studi S1.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dan Ketua Penguji.

5. Ibu Allsela Meiriza, M.T. selaku Sekretaris Penguji dan Bapak Pacu Putra, M.CS selaku Dosen Penguji Tugas Akhir atas saran dan masukan yang telah diberikan sehingga skripsi yang diselesaikan dapat menjadi lebih baik lagi.
6. Ibu Dwi Rosa Indah, M.T. selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang banyak meluangkan waktu dalam memberikan pengarahan dan nasihat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Ibu Nabila Oktadini, M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan arahan dan bimbingan akademik kepada penulis hingga selesai.
8. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya khususnya Jurusan Sistem Informasi yang telah banyak memberikan ilmu selama ini.
9. Narasumber dari Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Kerinci yang mendukung kelancaran penelitian pada Tugas Akhir ini.
10. Kak Angga selaku Admin Jurusan Sistem Informasi Reguler yang membantu dalam memberikan informasi terkait administrasi selama masa perkuliahan penulis.
11. Teman-teman penulis, Aslamaturrizki, Amara Eka Putri, Inda Nala, Ref Afriyani dan Shulfa Firliani, serta Sicilia Rizki Ananda atas semangat dukungan, bantuan, dan masukan yang telah diberikan hingga senantiasa membersamai penulis dalam proses penyelesaian skripsi
12. Teman-teman seperjuangan penulis, Sistem Informasi Reguler A 2018.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis dengan senang hati menerima semua bentuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk kebaikan penulisan penulis di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat

kepada para pembaca untuk menambah ilmu pengetahuan serta melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis.

Indralaya, Juli 2023
Penulis,

Atiqa Auliana Fitri
NIM.09031181823139

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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 Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Profil Diskominfo Kabupaten Kerinci	6
2.1.1 Sejarah Diskominfo Kabupaten Kerinci	6
2.1.2 Tugas dan Fungsi Diskominfo Kabupaten Kerinci.....	7
2.1.3 Struktur organisasi Diskominfo Kabupaten Kerinci.....	8
2.1.4 Logo Dinas Komunikasi dan Informatika.....	9
2.2 Tinjauan Pustaka	10
2.2.1 Perancangan	10
2.2.2 Interaksi Manusia Komputer (<i>Human Computer Interaction</i>)	11
2.2.3 Antarmuka Pengguna (<i>User Interface</i>).....	11
2.2.4 Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>).....	12
2.2.5 Design Thinking.....	13
2.2.6 <i>Empathy Map</i>	15

2.2.7	Prototipe (<i>Prototype</i>)	15
2.2.8	<i>Usability testing</i>	18
2.2.9	Figma	19
2.2.10	Maze.....	20
2.2.11	User Experience Question (UEQ).....	20
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Objek penelitian	22
3.2	Jenis dan Sumber Data	22
3.3	Metode dan Tahap Penelitian.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	Studi Literatur	27
4.2	Wawancara Penelitian	27
4.3	Survei Website	27
4.4	Empathize.....	31
4.4.1.	<i>User Persona</i>	31
4.4.2.	<i>Empathy Map</i>	33
4.5	Define	36
4.6	<i>Ideate</i>	37
4.7	<i>Prototype</i>	39
4.7.1	<i>Site Map (Information Architecture)</i>	40
4.7.2	<i>User flow</i>	44
4.7.3	<i>Low Fidelity Prototype</i>	47
4.7.4	<i>High Fidelity Prototype</i>	53
4.8	<i>Testing</i>	61
4.8.1.	Usability Testing.....	61
4.8.2.	Analisis <i>Usability Testing</i>	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		70
5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....		71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Diskominfo Kabupaten Kerinci	8
Gambar 2. 2 Logo Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia	9
Gambar 2. 3 Metode Design Thingking.....	13
Gambar 2. 4 Empathy Map	15
Gambar 2. 5 <i>Low-Fidelity Prototype</i>	17
Gambar 2. 6 <i>High Fidelity Prototype</i>	17
Gambar 2. 7 Logo Figma	19
Gambar 2. 8 Logo Maze	20
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	23
Gambar 3. 2 Tahapan Metode Design Thinking.....	25
Gambar 4. 1 Grafik Hasil Skala UEQ Website kerincikab.go.id.....	31
Gambar 4. 2 User Persona Pak Vebri Dores	32
Gambar 4. 3 User Persona Nopial Hadi	33
Gambar 4. 4 Empathy Map Pak Vebri Dores	34
Gambar 4. 5 Empathy Map Nopial Hadi	35
Gambar 4. 6 Matrix Now Wow How.....	39
Gambar 4. 7 Site Map Kerincikab.go.id	41
Gambar 4. 8 User Flow Masuk Akun	45
Gambar 4. 9 User Flow Mengakses Informasi	46
Gambar 4. 10 <i>User Flow</i> Memberi Komentar	46
Gambar 4. 11 <i>User Flow</i> Membuat Laporan	46
Gambar 4. 12 <i>User Flow</i> Edit Profil	47
Gambar 4. 13 User Flow Keluar Akun	47
Gambar 4. 14 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Splash Screen</i>	48
Gambar 4. 15 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda.....	48
Gambar 4. 16 <i>Wireframe</i> Halaman Informasi.....	49
Gambar 4. 17 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar dan Masuk	51
Gambar 4. 18 <i>Wireframe</i> Halaman Akun	51
Gambar 4. 19 <i>Wireframe</i> Halaman Edit Profil	52
Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> Halaman Keluar	52
Gambar 4. 21 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman <i>Splash Screen</i>	53
Gambar 4. 22 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman Akun	59
Gambar 4. 23 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman Edit Profil	60
Gambar 4. 24 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman Keluar Akun	60
Gambar 4. 25 Grafik Hasil Skala UEQ Website kerincikab.go.id.....	68
Gambar 4. 26 Hasil Perbaikan Desain Solusi	69

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil Kuesioner.....	27
Tabel 4. 2 Hasil Transformasi Kuesioner	28
Tabel 4. 3 Hasil Skala Rata-Rata per Partisipan	29
Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan UEQ Website kerinci kab.go.id	30
Tabel 4. 5 Tabel <i>Point of View Define</i>	36
Tabel 4. 6 Tabel <i>How Migh We</i>	38
Tabel 4. 7 Task Usability Testing	61
Tabel 4. 8 <i>Succes Rate</i>	63
Tabel 4. 9 Estimasi Waktu	64
Tabel 4. 10 Hasil Kuesioner.....	65
Tabel 4. 11 Hasil Transpormasi Kuesioner.....	65
Tabel 4. 12 Hasil Skala Rata-Rata per Partisipan	66
Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan UEQ Website kerincikab.go.id	67
Tabel 4. 14 Perbandingan Hasil Survey Website dan Usability Testing	68
Tabel 4. 15 Daftar Perbaikan Desain Solusi	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengantar Pengumpulan Data	A-1
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari KESBANGKOL Kabupaten Kerinci.....	B-1
Lampiran 3 Surat Penelitian dari DISKOMINFO Kabupaten Kerinci	C-1
Lampiran 4 Wawancara Diskominfo Kabupaten Kerinci.....	D-1
Lampiran 5 Wawancara Masyarakat Kabupaten Kerinci	E-1
Lampiran 6 Survey Website.....	F-1
Lampiran 7 Usability Testing	G-1
Lampiran 8 Hasil Pengecekan Turnitin	H-1
Lampiran 9 Katru Konsultasi	I-1
Lampiran 10 Form Perbaikan	J-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pemerintah memerlukan manajemen yang baik terhadap pengelolaan layanannya dalam menghadapi era teknologi yang serba canggih. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang pesat saat ini dapat menimbulkan kemampuan pemanfaatannya secara luas dalam hal pendayagunaan, pengelolaan, serta pengaksesan informasi secara cepat dan akurat dalam jumlah yang besar. Bidang pelayanan merupakan dampak dalam kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dan tentunya bisa digunakan di berbagai bidang. Salah satu tujuan pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi di bidang pelayanan bertujuan untuk menciptakan efisiensi kerja di lingkungan lembaga maupun organisasi. Dalam hal ini dapat memberi dampak dan pengaruh di bidang Pemerintahan.

Salah satu contoh dinas yang telah menerapkan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dalam bidang pelayanan adalah Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Kerinci. Dinas ini disingkat juga dengan Dinas Kominfo yang merupakan bagian dari pelaksana dari Pemerintah Daerah, dinas ini dikepalai oleh Kepala Dinas yang memiliki tugas dalam mengerjakan urusan pemerintah daerah di bidang komunikasi dan informatika berdasarkan atas tugas bantuan dan desentralisasi. Pada saat ini, Dinas Kominfo Kabupaten Kerinci sudah membangun website kerincikab.go.id. Website ini bertujuan untuk dapat mempermudah masyarakat dalam mendapat sebuah informasi terkait pelayanan yang bisa diakses kapanpun oleh masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara penulis pada Dinas Kominfo Kabupaten

Kerinci, Seksi Pengelolaan Data dan Informasi Publik mengatakan website kerincikab.go.id sudah pernah dievaluasi sebelumnya dengan hasil evaluasi ialah diperlukannya desain baru khususnya yang mensupport android. Dengan tujuan website dapat menjadi pusat informasi yang kaya akan informasi dan lebih banyak yang mengunjunginya. Disamping itu, apabila membuka website diakses menggunakan android, maka pada browser android perlu di setting menjadi tampilan *desktop* terlebih dahulu. Hal ini perlu dilakukan agar informasi yang diinginkan dapat tampil pada browser. Adapun kekurangan lainnya yaitu masih ada beberapa tab yang masih kosong, sehingga informasi yang ingin dicari tidak ditemukan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, website kerincikab.go.id memerlukan desain baru yang berbasis android. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembuatan *prototype* dari website kerincikab.go.id berbasis android. Dimana perancangan *prototype* yang didasarkan dengan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dapat mempengaruhi fungsionalitas dan implementasi sistem sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna nantinya (Rusanty, 2019). Dalam proses desain ulang, metode yang digunakan yaitu, dengan pendekatan *design thinking* karena mampu menjadi desain solusi pada proses perancangan yang berpusat untuk mengetahui masalah yang dirasakan user dengan baik sesuai dengan yang diinginkan (Irwinansyah dalam Zulaikah , et al. 2022).

Dalam proses desain ulang, metode *design thinking* akan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada, contohnya yaitu dapat mengatasi permasalahan pengguna serta memenuhi kebutuhan saat menggunakan laman web kerincikab.go.id. (Putra et al., 2021). Menurut (Suroso et al., 2018) *design thinking*

ialah metode yang mampu dimanfaatkan dalam mengembangkan Sistem Informasi dalam perusahaan, baik perusahaan baru atau yang sudah mapan (korporasi). Disamping itu, dalam menggunakan metode ini diharapkan pengguna mendapatkan pengalaman yang positif (*User Experience*) dalam menggunakan sistem informasi.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putra, et al. pada tahun 2021 dengan tujuan penelitian bermaksud untuk membuat model perancangan User Interface dan User Experience dengan melakukan inovasi dalam bentuk website e-commerce dengan menggunakan metode Design Thinking. Dengan adanya metode Design Thinking, dirasa mampu memecahkan masalah yang ada, seperti memudahkan pengguna untuk menggunakan prototype yang telah dibuat, dan pengalaman yang diberikan dapat membuahkan hasil yang baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriana, et al. pada tahun 2021 yaitu perancangan User Experience aplikasi mobile yang membantu pengguna dalam manajemen waktunya. Dengan penggunaan metode Design Thinking dan Human-Centered Design. Yang pada tahap prototype high-fidelity usability pengujiannya diukur dengan menggunakan aspek efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wijaya, et al. pada tahun 2019 yang menghasilkan perancangan user experience aplikasi catering sekolah dengan menggunakan metode human-centered design menghasilkan prototype high-fidelity 4 dengan hasil evaluasi User Experience Questionnaire (UEQ) mendapatkan nilai positif dengan kategori excellent pada setiap aspek.

Maka dari itu, penulis ingin menulis penelitian ini dengan judul:
“**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN
ULANG *UI/UX WEBSITE* kerincikab.go.id BERBASIS ANDROID**”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang merupakan bagaimana menerapkan metode *design thinking* pada rancangan ulang *prototype* website kerincikab.go.id berbasis android untuk pegawai dan masyarakat Kerinci sesuai kebutuhan dan keinginan pegawai dan masyarakat selaku pengguna akhir atau *end user*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menerapkan metode *design thinking* pada rancangan ulang *prototype* website kerincikab.go.id berbasis android untuk pegawai dan masyarakat Kerinci sesuai kebutuhan/keinginan pegawai serta masyarakat selaku pengguna akhir atau *end user*.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian yaitu:

1. Bagi penulis, dapat memberikan pengetahuan lebih mengenai perancangan *prototype* pada suatu produk atau website dengan menggunakan metode *design thinking*.
2. Bagi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Kerinci, dapat dijadikan sebagai rekomendasi rancangan *prototype* website kerincikab.go.id berbasis android yang dapat digunakan oleh pegawai dan masyarakat dengan menggunakan metode *design thinking*.
3. Bagi peneliti selanjutnya, bisa dijadikan untuk bahan sumber rujukan ilmiah

maupun referensi untuk peneliti lain yang ingin meneliti permasalahan yang sejenis.

1.5. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini batasan penelitian sebagai berikut:

- 1 Metode design thinking digunakan dalam perancangan *prototype* penelitian ini.
- 2 Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Kerinci ialah objek dalam penelitian dengan *potential users* yaitu pegawai pada dinas ini serta masyarakat Kabupaten Kerinci yang ditetapkan sebagai responden penelitian.
- 3 Pengguna akhir atau *end user* dalam penelitian ini yaitu pegawai dan masyarakat Kabupaten Kerinci.
- 4 *prototype* dengan ketelitian tinggi atau *high-fidelity prototype* merupakan rancangan *prototype* website kerincikab.go.id.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, M., Kharisma A. P., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus Grab Food). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7963-7972.
- Bracey, K. (2018). *What Is Figma?* Tutsplus
- Brown, T. dan Katz, B., 2009. *Change by Design*. New York: Harper Collins.
- Fitriana, K., Priharsari, D., Komputer, F. I., & Brawijaya, U. (2021). Perancangan User Experience (UX) Aplikasi Manajemen Waktu Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking dan Human-Centered Design. 5(5), 2036–2044
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2021). *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience* (3rd Edition). O'Reilly Medi.
- Hidayat, A., Stekpi, J., & TMP Kalibata Jakarta Selatan, T. (2019). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN LAHAN PARKIR BERBASIS WEB GIS. In *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi* (Vol. 1, Issue 1).
- Jain, A. (2019). *Getting Started with Maze Tool for Usability Testing*. Medium.
- Kim, S.-J., & Cho, D.-E. (2016). Technology Trends for UX/UI of Smart Contents. *Review of Korea Contents Association*, 14(1), 29–33.
- Lauff, C., Kotys-Schwartz, D., & Rentschler, M. E. (2017, August 6). *What is a prototype?: Emergent Roles of Prototypes From Empirical Work in Three Diverse Companies*. <https://doi.org/10.1115/detc2017-67173>
- Lawrence, N. (2021). *UI/UX Design: 100% Remote Usability Testing with Maze*. UXPlanet.
- Mugisha, A., Babic, A., Wakholi, P., & Tylleskär, T. (2019). High-Fidelity Prototyping for Mobile Electronic Data Collection Forms Through Design and User Evaluation. *JMIR Human Factors*, 6(1), e11852.
- Muraqabatullah, M. (n.d.). *KOMPARASI PERANGKAT LUNAK HIGH-FIDELITY PROTOTYPING: MARVEL DAN UXPIN PADA PENGEMBANGAN APLIKASI WEB LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)*.
- Nidhom, A. M. (2019). *INTERAKSI KOMPUTER & MANUSIA*. Ahlimedia Book.

- Paluri, S. K. (2020). *HUMAN-COMPUTER INTERACTION Human-Computer Interaction View project HUMAN-COMPUTER INTERACTION*. <https://www.researchgate.net/publication/347442733>
- Peraturan Bupati (PERBUP) Kabupaten Kerinci Nomor 1 Tahun 2022 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas Dan Fungsi Serta Tata Kerja Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Kerinci. (2022) <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/209726/perbup-kab-kerinci-no-1-tahun-2022>.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction (5th Edition)*. John Wiley & Sons.
- Putra, D. H., Asfi M., & Fahrudi R. (2021). *PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY*.
- Raihan, S., Abidin, Z., Fadzilah, S., Noor, M., & Ashaari, N. S. (2019). *Low-fidelity Prototype Design for Serious Game for Slow-reading Students*. In *IJACSA International Journal of Advanced Computer Science and Applications* (Vol. 10, Issue 3). www.ijacsa.thesai.org
- Ramadhani, E. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan Aplikasi Manajemen Penanganan Barang Bukti Digital (Studi Kasus: Data Multimedia).
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Padia 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>
- Twarog, A. (2021). *What Is Figma A Design Crash Course [2021 Tutorial]?* FreeCodeCamp.
- Utama, Budi Satria. (2020). *Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes*.
- Vallendito, Barly. (2020). *Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking*.
- Wadhawan, Kapil. 2018 *UX Design for Enterprise Apps*. New York: Synchron Inc.
- Wijaya, R. P. H., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Katering Sekolah dengan Menggunakan Metode HumanCentered Design. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 3086–3093.