



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

JUDUL

Perancangan Rekomendasi Perbaikan *User Interface & User Experience* Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*: Studi Kasus *Website Taskforce.id*

TUGAS AKHIR

REYHANSYAH

0110120043

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

AGUSTUS 2024



**STT TERPADU
NURUL FIKRI**

SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

JUDUL

Perancangan Rekomendasi Perbaikan *User Interface & User Experience* Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*: Studi Kasus *Website Taskforce.id*

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

STT - NF

REYHANSYAH

0110120043

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

AGUSTUS 2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : REYHANSYAH
NIM : 0110120043

Depok, 09 Agustus 2024

Tanda Tangan



Reyhansyah

STT - NF

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Reyhansyah

NIM : 0110120043

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Perancangan Rekomendasi Perbaikan *User Interface & User Experience* dengan Menggunakan Metode Design Thinking: Studi Kasus Website Taskforce.id


Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

DEWAN PENGUJI

Pembimbing

Penguji


Jemiro Kasih S.T., M.M.S.I.


Faralita Faisal, S.Si M.T.I

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 09 Agustus 2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi/Tugas Akhir ini. Penulisan skripsi/Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana komputer Program Studi Sistem Informasu pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi/tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Misna Asqia, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Ibu Dr. Amalia Rahmah, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama perkuliahan di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
6. Bapak Jemiro Kasih S.T, M.M.S.I selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis dalam menyelesaikan penulisan ilmiah ini.
7. Para Dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah membimbing penulis dalam menuntut ilmu yang telah diberikan.
8. Manajer Restu 'Cak Tu' Wicaksono beserta karyawan yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan data yang diperlukan bagi penulisan ilmiah ini.

Dalam penulisan ilmiah ini tentu saja masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan

pengetahuan yang penulis miliki. Walaupun demikian, penulis telah berusaha menyelesaikan penulisan ilmiah ini sebaik mungkin. Oleh karena itu apabila terdapat kekurangan di dalam penulisan ilmiah ini, dengan rendah hati penulis menerima kritik dan saran dari pembaca.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 09 Agustus 2024



Reyhansyah



STT - NF

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reyhansyah

NIM : 0110120043

Program Studi : Sistem Informasi

Jenis karya : Skripsi / Tugas Akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty - Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Perancangan ulang website PT Task Force dengan menggunakan metode design thinking

.....
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

STT - NF Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 09 Agustus 2024

Yang Menyatakan



(Reyhansyah)

ABSTRAK

Nama : Reyhansyah
NIM : 0110120043
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : Perancangan Rekomendasi Perbaikan User Interface & User Experience dengan Menggunakan Metode Design Thinking: Studi Kasus Website Taskforce.id

Penelitian ini bertujuan untuk merancang rekomendasi perbaikan antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) pada website Taskforce.id dengan menggunakan metode Design Thinking. Metode ini dipilih karena kemampuannya dalam mengidentifikasi masalah dari perspektif pengguna serta menghasilkan solusi kreatif dan inovatif. Penelitian ini melibatkan beberapa tahap, yaitu: empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Melalui wawancara, survei, dan pengujian langsung dengan pengguna, ditemukan berbagai masalah yang menghambat efektivitas dan kenyamanan penggunaan website Taskforce.id. Hasil dari penelitian ini adalah rekomendasi konkret yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas UI/UX website tersebut, sehingga dapat meningkatkan kepuasan dan produktivitas pengguna. Studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembang web dan perusahaan dalam memahami pentingnya desain yang berpusat pada pengguna.

Kata kunci : Perancangan, Perbaikan UI/UX, Metode Design Thinking, Tujuan Perusahaan, Masalah Pengguna, Kepuasan Pengguna,

ABSTRACT

Name : Reyhansyah
NIM : 0110120043
Study Program : Sistem Informasi
Title : *Designing Recommendations for Improving User Interface & User Experience Using the Design Thinking Method: A Case Study of Website Taskforce.id*

This research aims to design recommendations for improving the user interface (UI) and user experience (UX) on the Taskforce.id website using the Design Thinking method. This method was chosen because of its ability to identify problems from the user's perspective and produce creative and innovative solutions. This research involves several stages, namely: empathy, definition, ideation, prototype, and testing. Through interviews, surveys and direct testing with users, various problems were found that hamper the effectiveness and comfort of using the Taskforce.id website. The results of this research are concrete recommendations that are expected to improve the quality of the UI/UX of the website, thereby increasing user satisfaction and productivity. It is hoped that this study will provide practical contributions to web developers and companies in understanding the importance of user-centered design.

STT - NF

Keywords: Design, UI/UX Improvement, Design Thinking Method, Company Goals, User Problems, User Satisfactio

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ...Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHANError! Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR	5
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .Error! Bookmark not defined.	
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS Error! Bookmark not defined.	
ABSTRAK	7
ABSTRACT	9
DAFTAR ISI	10
DAFTAR GAMBAR	13
DAFTAR TABEL	14
BAB I	15
PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Rumusan Masalah	16
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	16
1.4 Batasan Masalah.....	17
1.5 Sistematika Penulisan.....	17
BAB II KAJIAN LITERATUR	19
2.1 Landasan Teori	19
2.1.1 TaskForce Indonesia	19
2.1.2 Sistem Informasi	20
2.1.3 Website.....	22
2.1.5 <i>User Interface</i>	22
2.1.6 <i>User Experience</i>	23
2.2 Metode <i>Design Thinking</i>	23
2.2.1 <i>Emphatize</i>	23
2.2.2 <i>Define</i>	24
2.2.3 <i>Ideate</i>	24

2.2.4	<i>Prototyping</i>	24
2.2.5	<i>Testing</i>	25
2.3	<i>Figma</i>	25
2.4	<i>System Usability Scale</i>	25
2.5	<i>Penelitian Terkait</i>	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		29
3.1	<i>Alur Tahapan Penelitian</i>	29
3.1.1	<i>Studi Literatur</i>	30
3.1.2	<i>Implementasi</i>	30
3.1.3	<i>Kesimpulan</i>	36
3.2	<i>Rancangan Penelitian</i>	36
3.2.1	<i>Jenis Penelitian</i>	36
3.2.2	<i>Metode Analisis</i>	37
3.2.3	<i>Metode Pengumpulan Data</i>	38
3.2.4	<i>Lingkungan Pengembangan</i>	38
3.2.5	<i>Waktu Penelitian</i>	40
3.2.6	<i>Metode Pengujian</i>	40
3.2.7	<i>Metode Implementasi dan Evaluasi</i>	40
BAB IV		42
IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....		42
4.1	<i>Studi Literatur</i>	43
4.2	<i>Emphatize</i>	45
4.2.1	<i>User Emphaty Map</i>	47
4.3	<i>Define</i>	48
4.3.1	<i>User Persona</i>	48
4.4	<i>Ideate</i>	49
4.4.1	<i>Brainstorming</i>	49
4.4.2.	<i>How Might We</i>	50
4.4.3	<i>Narrowing</i>	50
4.4.4	<i>Prioritize Ideas</i>	51
4.4.5	<i>User Flow</i>	52
4.4.5	<i>Wireframe</i>	56

4.5	<i>Prorotype</i>	56
4.5.1	<i>Style Guide & Component</i>	57
4.5.2	<i>High Fidelity</i>	59
4.7	<i>Testing</i>	72
4.7.1	Tahap Perancangan Pengujian	72
4.7.2	Tahap System Usability Scale (SUS).....	74
BAB V	84
KESIMPULAN DAN SARAN	84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran.....	85
DAFTAR REFERENSI	86
LAMPIRAN	88

STT - NF

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Design Thinking	23
Gambar 3 1 Alur Tahapon Penelitian	29
Gambar 4 1 Tahapan Implementasi	42
Gambar 4 2 User Emphaty Map.....	47
Gambar 4 3 User Emphaty Map.....	47
Gambar 4 4 User Persona 1	48
Gambar 4 5 User Persona 2.....	49
Gambar 4 6 Brainstroming	50
Gambar 4 7 How Might We.....	50
Gambar 4 8 Narrowing.....	51
Gambar 4 9 Prioritize Ideas.....	51
Gambar 4 10 Prioritize Ideas	52
Gambar 4 11 Userflow Homepage.....	53
Gambar 4 12 Userflow About Us.....	53
Gambar 4 13 Userflow Service	54
Gambar 4 14 Userflow Career	54
Gambar 4 15 Userflow Blog	55
Gambar 4 16 Userflow Contact.....	55
Gambar 4 17 Wireframe.....	56
Gambar 4 18 Colour	57
Gambar 4 19 Text.....	58
Gambar 4 20 Font	58
Gambar 4 21 Button	58
Gambar 4 22 Icon.....	59
Gambar 4 23 Homepage.....	60
Gambar 4 24 About Us	61
Gambar 4 25 Service.....	62
Gambar 4 26 Logistics Talent Management	63
Gambar 4 27 Logistics Talent Hunt	64
Gambar 4 28 Logistics Talent Development	65
Gambar 4 29 Career	66
Gambar 4 30 Career 1	67
Gambar 4 31 Career 2	68
Gambar 4 32 Career 3	69
Gambar 4 33 Blog	70
Gambar 4 34 Contact	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait	27
Tabel 3. 1 Pertanyaan SUS	34
Tabel 3. 2 Skala Likert	35
Tabel 3. 3 Nilai Akhir	36
Tabel 3. 4 Alat Penelitian.....	38
Tabel 3. 5 Waktu Penelitian	40
Tabel 4. 1 Studi Literatur	43
Tabel 4. 2 Pertanyaan Wawancara	45
Tabel 4. 3 Pertanyaan SUS	72
Tabel 4. 4 Skala Likert	73
Tabel 4. 5 Nilai SUS Partisipan 1	76
Tabel 4. 6 Nilai SUS Partisipan 2	77
Tabel 4. 7 Nilai SUS Partisipan 3	78
Tabel 4. 8 Nilai SUS Partisipan 4	79
Tabel 4. 9 Nilai SUS Partisipan 5	80
Tabel 4. 10 Nilai SUS Partisipan 6	81
Tabel 4. 11 Nilai SUS Partisipan 7	82
Tabel 4. 12 Nilai Akhir	83

STT - NF

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Logistik merupakan suatu rangkaian yang mencakup perencanaan implementasi suatu proses perpindahan produk barang, jasa, atau sumber daya lain, dari mulai titik awal hingga titik pengguna. Seluruh aktivitas logistik dilakukan untuk mencapai tujuan utama, yaitu memastikan ketersediaan barang dan pengiriman tepat waktu ke lokasi yang dituju. Industri logistik yang berkembang membutuhkan keahlian yang terampil dan berpengetahuan luas dalam manajemen rantai pasok, pengelolaan persediaan transportasi serta koordinasi dengan berbagai pihak terkait. Proses rekrutmen di bidang logistik biasanya mencakup pencarian kandidat yang memiliki pemahaman yang mendalam tentang proses distribusi barang, kemampuan analisis yang kuat untuk mengidentifikasi efisiensi ketepatan waktu, serta keterampilan *personal* yang baik untuk berkoordinasi dengan tim internal maupun eksternal. Peran website dalam rekrutmen sangatlah penting, dengan adanya website, perusahaan dapat menjangkau calon karyawan secara luas. Survei yang dilakukan oleh JakPat [1] pada tanggal 1 Agustus 2022 terdapat 3.473 jumlah responden bahwa, website Jobstreet merupakan platform rekrutmen pekerjaan yang paling banyak digunakan oleh para pencari kerja, data menunjukkan mencapai persentase sebesar 51,4%. Survei ini dilakukan secara daring melalui aplikasi Jakpat.

Dengan adanya website, individu atau organisasi perusahaan dapat mempublikasikan informasi secara online dengan cepat dan mudah, menurut data Exabytes Indonesia [2] tercatat ada 1057 website yang terdaftar sepanjang 2020. Angka tersebut naik 61,6% dibandingkan laporan tahun sebelumnya. Website Taskforce.id merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang logistik, perusahaan ini menyediakan rekrutmen anggota yang ingin bergabung, perusahaan ini memiliki beberapa bidang layanan seperti, *logistic talent management*, *logistic talent hunt*, *logistic talent development*, namun perusahaan ini masih kurangnya

minat kunjungan karena daya tarik pada desain tampilannya. Oleh karena itu penulis melakukan perancangan ulang *user Interface* (UI) website taskforce, untuk meningkatkan daya tarik dan relevansi desain yang diberikan, sehingga diharapkan dengan perancangan ulang ini dapat meningkatkan pengguna dan keterlibatan pengguna secara keseluruhan [3].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dibuat rumusan masalah pada tugas akhir ini yaitu:

1. Bagaimana cara merancang desain *User Interface & User Experience* pada website taskforce.id dengan menggunakan metode design thinking?
2. Bagaimana cara mengukur tingkat usability dari hasil perancangan ulang user interface & user experience pada website taskforce.id

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dibuat tujuan dan manfaat penelitian pada tugas akhir ini yaitu:

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini:

1. Dapat mengidentifikasi dan merancang hal hal yang perlu dilakukan perbaikan desain *User Interface & User Experience* untuk memenuhi kebutuhan pengguna pada website taskforce.id
2. Dapat meningkatkan kunjungan pengguna pada saat tahap selesai perbaikan *User Interface* website taskforce.id

Manfaat penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini:

1. Memberikan solusi terhadap perusahaan taskforce.id untuk melakukan perbaikan desain *User Interface & User Experience* dengan membuat tampilan yang responsive dan *user friendly*
2. Membantu pengguna untuk mudah mencari informasi dan layanan yang diberikan oleh website taskforce.id
3. Membantu peneliti untuk menambahkan wawasan, mengenai tahap awal untuk pengembangan website

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari tugas akhir ini adalah :

1. Proses yang digunakan untuk pengambilan data hanya melalui wawancara dengan menggunakan platform *google meet*, kepada pelaku dibidang logistik
2. Penelitian ini tidak mencakup hal-hal pengembangan aplikasi, database ataupun server, penelitian ini hanya berfokus pada perancangan ulang *user interface* (UI) nya saja.
3. Hasil perbaikan desain *User Interface* website taskforce.id hanya sampai *prototype* figma saja.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari pengerjaan tugas akhir ini adalah

1. BAB 1 PENDAHULUAN, memberikan pengertian tentang ringkasan penting seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah.
2. BAB 2 KAJIAN LITERATUR, menjelaskan teori - teori yang digunakan sebagai acuan penelitian.
3. BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN, menjelaskan terkait metode penelitian, tahapan-tahapan penelitian serta rancangan penelitian.

4. BAB 4 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI, membahas terkait implementasi perancangan, hasil perancangan dan evaluasi yang dilakukan
5. BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN, yang berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta rekomendasi saran terkait hal - hal yang dapat dikembangkan



STT - NF

BAB II

KAJIAN LITERATUR

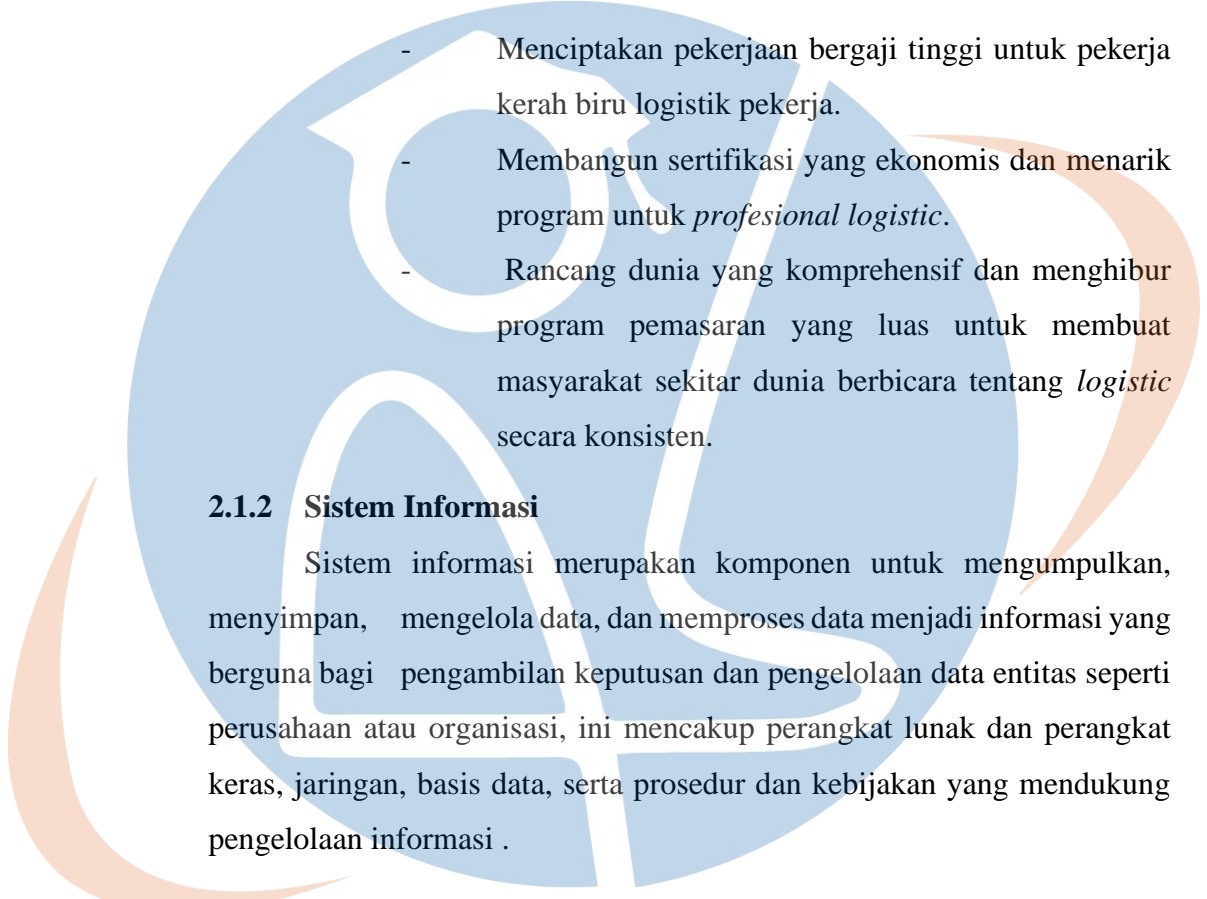
Tujuan dari kajian literatur adalah untuk melakukan pendekatan desain *User Interface & User Experience*, dengan fokus pada penerapan Metode *Design Thinking* [4], dalam meningkatkan kualitas dan relevansi konten yang disajikan di website taskforce.id. Kajian ini bertujuan untuk memahami bagaimana desain *User Interface & User Experience* yang efektif dapat meningkatkan daya tarik pengguna, kepuasan pengguna, dan keterlibatan pengguna, serta untuk mengevaluasi implementasi Metode *Design Thinking* dalam memperbaiki kondisi website [5] yang saat ini menghadapi tantangan terkait rendahnya kunjungan pengguna, minat pengguna, dan kepuasan pengguna. Kajian ini diarahkan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana perancangan ulang website dapat mengoptimalkan pengalaman pengguna dan mencapai tujuan perusahaan tersebut.

2.1 Landasan Teori

Perancangan ulang sebuah website dengan menggunakan metode *Design Thinking* melibatkan pendekatan yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna serta memecahkan masalah dengan cara yang kreatif dan inovatif [6].

2.1.1 TaskForce Indonesia

Taskforcece Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak dibidang *logistic* yang dimana perusahaan ini mencari sebuah talent untuk bisa ikut bergabung didalamnya dengan tugas - tugas yang berbeda seperti, *logistics talent management, logistics talent hunt, logistic talent development.*

- 
- a. Visi
 - Transformasi Profesi Logistik menjadi profesi paling berharga di dunia
 - b. Misi
 - Menciptakan pekerjaan bergaji tinggi untuk pekerja kerah biru logistik pekerja.
 - Membangun sertifikasi yang ekonomis dan menarik program untuk *professional logistic*.
 - Rancang dunia yang komprehensif dan menghibur program pemasaran yang luas untuk membuat masyarakat sekitar dunia berbicara tentang *logistic* secara konsisten.

2.1.2 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan komponen untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola data, dan memproses data menjadi informasi yang berguna bagi pengambilan keputusan dan pengelolaan data entitas seperti perusahaan atau organisasi, ini mencakup perangkat lunak dan perangkat keras, jaringan, basis data, serta prosedur dan kebijakan yang mendukung pengelolaan informasi .

a. Pengertian Sistem

Sistem adalah yang saling berkaitan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Elemen-elemen ini dapat berupa orang, prosedur, perangkat lunak, perangkat keras, data, dan sumber daya lainnya yang bekerja bersama dalam suatu kerangka yang terorganisir. Sistem dapat ditemukan di berbagai konteks, baik itu dalam bidang teknologi, bisnis, ilmu pengetahuan, atau kehidupan sehari-hari.

b. Pengertian Informasi

Sistem informasi merupakan kerangka kerja yang terdiri dari berbagai komponen yang saling terkait dan bekerja bersama untuk mengumpulkan, menyimpan, mengolah, dan menyediakan informasi. Komponen-komponen tersebut mencakup perangkat lunak, perangkat keras, infrastruktur jaringan, basis data, serta prosedur dan kebijakan yang mengatur pengelolaan informasi

c. Tujuan

Sistem informasi merupakan peran dalam operasi bisnis modern, dengan tujuan utama untuk menyediakan informasi yang diperlukan bagi pengambilan keputusan yang efektif dalam lingkungan bisnis yang cepat, sistem informasi membantu organisasi dalam mengelola informasi dengan lebih efisien, memungkinkan pengguna untuk mengakses data yang relevan dan akurat dalam waktu nyata dengan menyediakan informasi yang tepat, sistem informasi juga membantu meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, dan mengoptimalkan proses bisnis.

Pengelolaan data yang efisien juga menjadi fokus utama sistem informasi, dengan menyediakan infrastruktur untuk pengumpulan, penyimpanan, dan pengolahan data yang terstruktur dan terpusat, sistem informasi memastikan bahwa data yang diperlukan tersedia ketika diperlukan dan dapat diakses dengan mudah oleh pengguna yang berwenang.

Secara keseluruhan, sistem informasi berperan penting dalam memfasilitasi inovasi, pertumbuhan, dan keberhasilan jangka panjang suatu organisasi dengan memberdayakan pengguna dengan informasi yang tepat, sistem informasi membantu organisasi untuk tetap kompetitif dalam

lingkungan bisnis yang terus berubah, investasi dalam pengembangan, penerapan, dan pemeliharaan sistem informasi yang efektif merupakan langkah yang sangat penting bagi kesuksesan bisnis masa depan.

2.1.3 Website

Website merupakan kumpulan halaman web yang terkait dan dapat diakses melalui internet, halaman web dapat berisi teks, gambar, video, atau elemen multimedia lainnya yang ditampilkan dalam format yang dapat diakses melalui browser web. Website digunakan untuk berbagai tujuan, seperti memberikan informasi, menghubungkan pengguna dengan layanan produk tertentu dan menyediakan platform untuk berinteraksi secara online [7].

a. Fungsi Website

Fungsi dari website yaitu sebagai penyediaan informasi kepada pengguna, baik itu informasi tentang perusahaan, produk, layanan, atau topik tertentu, website memberikan akses cepat dan mudah bagi pengguna untuk memperoleh informasi yang mereka butuhkan, website juga berperan sebagai alat pemasaran dan promosi yang efektif. Perusahaan juga dapat menggunakan website mereka untuk membangun merek, mempromosikan produk atau layanan, dan menjangkau audiens yang lebih luas melalui internet.

2.1.5 User Interface

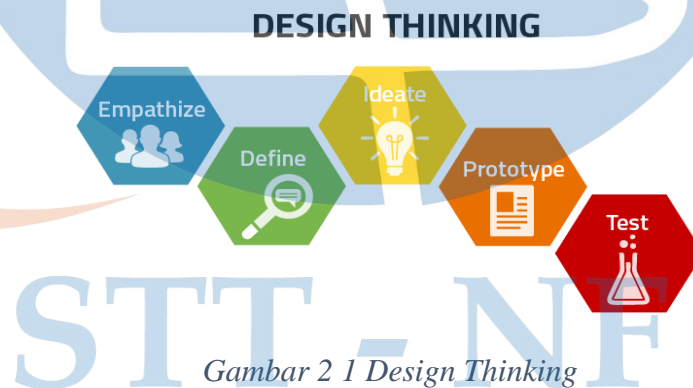
User Interface (UI) bagian dari perangkat lunak yang berfungsi sebagai titik interaksi antara pengguna dan sistem. UI mencakup elemen visual dan interaktif seperti tombol, menu, dan formulir yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi atau situs web. UI yang baik harus intuitif, responsif, dan memberikan feedback yang jelas untuk memastikan pengalaman pengguna yang memuaskan.[8].

2.1.6 *User Experience*

User Experience (UX) adalah keseluruhan pengalaman dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan. UX mencakup aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, efisiensi, estetika, dan emosional yang dirasakan pengguna selama menggunakan produk. Desain UX yang baik harus fokus pada kebutuhan dan perilaku pengguna untuk menciptakan pengalaman yang intuitif, memuaskan, dan bebas hambatan.

2.2 *Metode Design Thinking*

Design Thinking merupakan proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita. Pada saat yang sama, Design Thinking menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung.



Gambar 2.1 *Design Thinking*

2.2.1 *Emphatize*

Emphatize adalah proses untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna yang berpotensi menggunakan produk atau layanan tersebut. Tujuan *Emphathize* adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengguna yang nantinya dapat digunakan untuk merancang produk

atau layanan informasi yang lebih efektif, dan bermanfaat bagi pengguna emphasize ini dilakukan melalui tahap wawancara [9].

2.2.2 Define

Define dan *ideate* adalah dua konsep penting dalam proses desain dan inovasi yang digunakan untuk mengembangkan solusi yang kreatif dan efektif terhadap masalah atau tantangan yang ada.

Define adalah langkah awal dalam proses desain di mana tim atau individu mengidentifikasi masalah yang perlu dipecahkan atau dieksplorasi lebih lanjut. Ini melibatkan pengumpulan informasi, penelitian, dan analisis untuk memahami secara mendalam tentang konteks, tujuan, dan kendala yang terlibat dalam situasi tersebut.

2.2.3 Ideate

ideate adalah langkah di mana tim atau individu mulai mengembangkan berbagai solusi kreatif untuk masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Melibatkan penggunaan teknik pemikiran kreatif, seperti brainstorming, untuk menghasilkan banyak ide [10].

2.2.4 Prototyping

Prototyping merupakan proses pembuatan model atau cetakan awal dari suatu produk atau layanan yang ingin dikembangkan. Tujuan dari prototyping untuk menguji dan mengevaluasi ide, desain, dan fungsionalitas sebelum produk atau layanan tersebut diproduksi secara massal atau sebelum pengembangan lebih lanjut dilakukan. Prototyping dapat dilakukan dalam berbagai bidang, termasuk teknologi, desain produk, perangkat lunak, dan bahkan dalam bidang layanan.

2.2.5 Testing

Testing adalah proses yang dilakukan untuk mengevaluasi perangkat lunak atau sistem komputer guna memastikan bahwa beroperasi sesuai dengan kebutuhan dan harapan. Tujuan utama dari testing untuk menemukan, kesalahan, atau ketidaksesuaian dengan yang telah dibuat sebelumnya. Salah satu aspek penting dari testing adalah penentuan cakupan pengujian yang mencakup berbagai kondisi dan kasus uji yang mungkin terjadi. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa perangkat lunak atau sistem mampu bertahan dan beroperasi secara konsisten dalam berbagai situasi.

2.3 Figma

Figma merupakan platform berbasis web dan aplikasi yang dirancang untuk membuat prototipe dan rancangan desain. Platform ini memudahkan pengguna dalam mendesain aplikasi, situs web, atau elemen antarmuka lainnya. Figma memungkinkan kolaborasi antar desainer, sehingga mereka dapat bekerja bersama secara real-time dalam mengembangkan desain antarmuka. Fitur kolaboratif ini menjadikan Figma sebagai alat yang sangat efektif untuk tim desain yang ingin meningkatkan produktivitas dan kualitas hasil kerja mereka.

2.4 System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) merupakan metode untuk menguji suatu sistem atau aplikasi yang bertujuan mengukur kepuasan pengguna terhadap sistem atau aplikasi tersebut. Metode ini diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Menurut Brooke, *System Usability Scale* (SUS) adalah metode pengujian yang "*quick and dirty*" namun dapat diandalkan untuk mendapatkan gambaran tentang kegunaan suatu sistem.

Rumus pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) adalah
Skor SUS= $((Q1-1)+(5-Q2)+(Q3-1)+(5-Q4)+(Q5-1)+(5-Q6)+(Q7-1)+(5-Q8)+$
 $(Q9-1)+(5-Q10)) \times 2.5$ Keterangan:

- Q1-Q10: Pertanyaan 1 hingga Pertanyaan 10
- Angka 1: Pengurangan setiap pertanyaan ganjil
- Angka 5: Pengurangan setiap pertanyaan genap

Setelah mendapatkan hasil dari perhitungan rumus tersebut, total skor dibagi dengan jumlah responden untuk mendapatkan hasil akhir dari pengujian.



STT - NF

2.5 Penelitian Terkait

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil
1	Muhamad Agung Prastiyo, Jenie Sundari (2023)	Analisis dan Rancangan UI/UX pada PT. Sherindo Cargo dengan Metode Design Thinking dan SUS	Analisis Perancangan UI/UX	PT.Sherindo	Analisis UI/UX PT.Sherindo
2	Rizki Bambang Sutrisna, Tri Ngudi Wiyatno, Wahyu Hadikristanto (2023)	Perancangan Sistem Manajemen Logistik Berbasis Website Pada PT. Valeo Ac Indonesia	Perancangan system manajemen logistic Website	PT. Valeo Ac Indonesia	Website PT. Valeo Ac
3	Zalfa' As Syifa', Khoiriya Latifah	UI/UX Design Fitur Intergation With	UI/UX Design aplikasi krealogi	Krealogi	Aplikasi Krealogi

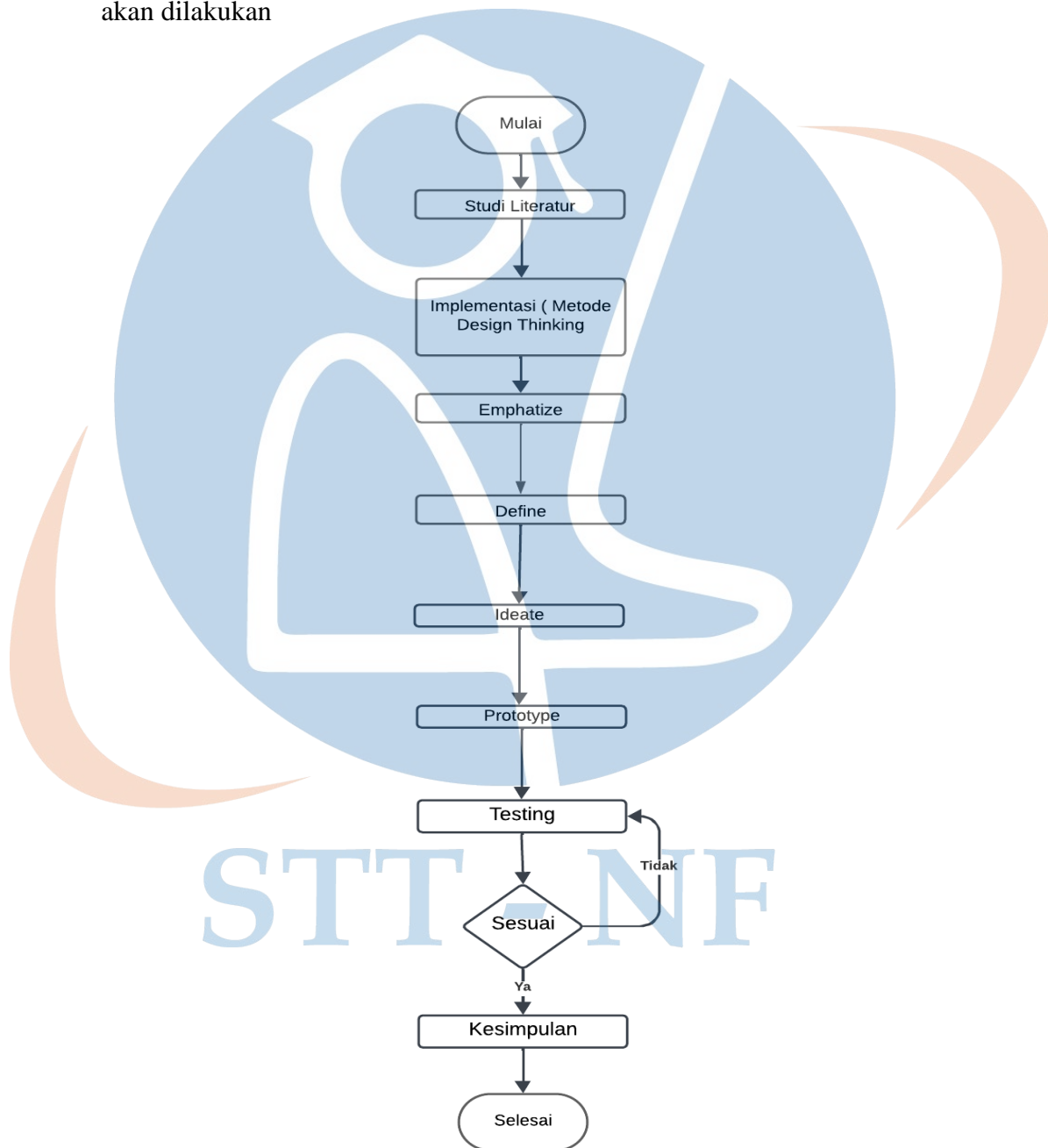
		Logistic Pada Aplikasi Krealogi Menggunak an Metode Deisgn Thinking			
4	Syafira Laila Ramadhani, Entik Insanudin, Tafta Zani	Perancangan UI/UX Design Untuk Fitur Pengintegras an Dengan Logistik Pada Fitur Pengintegras an Dengan Logistik Dan Marketplace Di Aplikasi Krealogi	Perancan gan UI/UX	Krealogi	Aplikasi Krealogi

STT - NF

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alur Tahapan Penelitian

Pada gambar dibawah, menjelaskan mengenai rangkaian penelitian yang akan dilakukan



Gambar 3 1 Alur Tahapan Penelitian

3.1.1 Studi Literatur

Pada tahapan awal, penulis mengumpulkan berbagai referensi yang relevan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan. Studi literatur ini bertujuan untuk membantu penulis memahami topik penelitian secara lebih mendalam. Proses ini melibatkan pencarian referensi dari berbagai sumber, seperti jurnal akademik, artikel ilmiah, dan hasil penelitian sebelumnya

3.1.2 Implementasi

Dalam tahap implementasi ini, penulis menerapkan metode *Design Thinking* untuk menemukan solusi efektif dalam menyelesaikan masalah yang kompleks. Penulis mengolah data yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan pada tahap selanjutnya. Data ini mengandung informasi akurat mengenai kebutuhan calon pengguna. Dengan informasi tersebut, terdapat juga tahapan *define & ideate* yang dimana penulis dapat membuat ide – ide yang relevan pada tahap sebelumnya, proses perancangan prototipe desain website taskforce.id menjadi lebih mudah dan terarah. Setelah desain prototipe selesai, penulis melakukan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan pada tahap implementasi dengan pendekatan *Design Thinking*:

1. *Emphatize*

Tahapan ini merupakan proses pendekatan wawancara terhadap pengguna untuk memahami permasalahan dan kebutuhan apa saja yang dihadapi. sehingga dapat mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna secara akuratlainnya.

A. *User Emphaty Map*

Pembuatan user empathy map bertujuan untuk pengembangan produk atau layanan yang bertujuan untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman dan perspektif pengguna. Empathy map membantu penulis memahami lebih dalam tentang apa yang pengguna lihat, dan rasakan. Dengan memetakan pikiran dan perasaan pengguna,

penulis dapat mengidentifikasi kebutuhan dan motivasi mereka, serta hambatan yang mungkin mereka hadapi.

2. Define

Define yang melibatkan pemahaman mendalam terhadap masalah atau tantangan yang ingin diselesaikan. Pada tahap ini, peneliti akan mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan menentukan ruang lingkup yang jelas untuk solusi yang akan dikembangkan.

A. User Persona

Pembuatan user persona merupakan langkah penting dalam proses desain yang berfokus pada pengguna. Dengan menggunakan data dari wawancara pengguna, peneliti dapat menciptakan representasi fiktif dari pengguna ideal. User persona ini menggambarkan karakteristik, kebutuhan, tujuan, serta tantangan yang dihadapi oleh pengguna.

3. Ideate

Ideate Ini merupakan tahap di mana ide-ide kreatif dihasilkan untuk menyelesaikan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Peneliti melakukan *brainstorming* untuk memikirkan banyaknya ide-ide yang akan dibuat.

A. Brainstroming

proses yang bertujuan menghasilkan beragam ide, gagasan, atau solusi untuk menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan pada perancangan rekomendasi perbaikan UI/UX untuk Website Taskforce.id, proses *brainstorming* dapat menganalisis kebutuhan, preferensi, dan tantangan yang dihadapi pengguna dalam menggunakan situs web tersebut.

B. How Might We

Teknik yang sering digunakan dalam proses desain untuk memformulasikan tantangan atau masalah menjadi pertanyaan yang mendorong solusi kreatif. Teknik ini sangat berguna karena mengubah

masalah yang tampaknya rumit dan berat menjadi tantangan yang lebih spesifik dan dapat dikelola serta membuka ruang bagi berbagai kemungkinan solusi.

C. Narrowing

Tahap *narrowing* dilakukan untuk mengelompokkan, mengevaluasi, dan memilih ide-ide yang paling potensial. Proses ini mencakup pemahaman mendalam untuk memperbaiki ide-ide yang telah dipilih serta menetapkan rencana aksi yang jelas dan terstruktur. Melalui kolaborasi ini, tim dapat menyaring ide-ide yang kurang relevan atau tidak praktis, sehingga hanya solusi terbaik yang akan diimplementasikan. Dengan demikian, teknik ini bekerja selaras untuk menghasilkan solusi yang inovatif dan layak diterapkan, memastikan bahwa setiap langkah diambil dengan pertimbangan yang jelas.

D. Prioritize Ideas

Dalam pengembangan sistem, prioritas ide berkaitan dengan menentukan fitur atau inovasi yang akan dimasukkan ke dalam rencana pengembangan berikutnya. Penulis akan mengevaluasi ide-ide tersebut berdasarkan dampaknya terhadap pengguna, kelayakan teknis, serta kontribusinya terhadap website taskforce.id tersebut. Proses ini melibatkan analisis mendalam untuk memastikan bahwa setiap fitur yang dipilih tidak hanya bermanfaat bagi pengguna, tetapi juga dapat diimplementasikan dengan sumber daya yang tersedia dan sejalan dengan tujuan strategis organisasi. Dengan pendekatan ini, penulis dapat memastikan bahwa pengembangan sistem berjalan secara efektif dan efisien, menghasilkan solusi yang optimal bagi semua pihak yang terlibat.

E. User Flow

User Flow, ini melibatkan pemetaan jalur atau alur yang mungkin diambil pengguna saat berinteraksi dengan website entah itu produk atau

layanan. *User Flow* menggambarkan urutan langkah-langkah yang diambil pengguna dari satu halaman ke halaman yang lainnya

F. Wireframe

Tahap wireframe ini untuk menciptakan gambaran awal dari User Interface (UI) pengguna. Wireframe ini menampilkan tata letak elemen-elemen utama, seperti tombol, menu, dan area konten, tanpa memperhatikan detail desain grafis

4. Prototype

Tahap berikutnya adalah merancang prototipe, yang berfungsi sebagai validasi dari ide atau solusi yang diperoleh untuk menyelesaikan masalah pengguna. Penulis menggunakan *tools* Figma untuk membuat prototipe website taskforce.id. Prototipe ini akan diuji pada tahap selanjutnya untuk memastikan bahwa solusi yang dirancang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini penting untuk mengidentifikasi dan memperbaiki potensi kelemahan sebelum implementasi akhir.

5. Testing

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam metode *Design Thinking*. Pada tahap ini, prototipe yang telah dibuat akan diuji menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna terhadap prototipe yang telah dikembangkan. Melalui pengujian ini, penulis dapat mengumpulkan umpan balik yang berharga, mengidentifikasi area yang perlu perbaikan, dan memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Hasil pengujian ini akan menjadi dasar untuk penyempurnaan lebih lanjut sebelum peluncuran resmi

A. Pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS)

Penulis melakukan pengujian prototipe dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) pengujian ini dilakukan kepada 7

responden, dalam proses pengujian ini responden mengisi google form pertanyaan yang telah dibuat oleh penulis terdapat 10 pertanyaan dalam pengujian ini

Tabel 3. 1 Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan SUS
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya merasa membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fungsi – fungsi pada sistem ini berjalan dengan baik
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Setiap pertanyaan tersebut dapat dinilai melalui skala 1-5

Tabel 3. 2 Skala Likert

Jawaban (skala likert)	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah jawaban responden terkumpul langkah selanjutnya menghitung skor yang telah didapat, perhitungan dapat menggunakan rumus ganjil dan genap, untuk pertanyaan ganjil dikurangi -1 dan untuk pertanyaan genap dikurangi -5 kemudian dijumlahkan semua skor pertanyaan dengan dikalikan 2.5 sehingga mendapatkan nilai rata – rata yang seimbang

Skor total dari *System Usability Scale* (SUS) dapat dikategorikan ke dalam beberapa tingkatan, mulai dari "*worst imaginable*" dengan nilai 0-25, "poor" dengan nilai 26-39, "ok" dengan nilai 40-52, "good" dengan nilai 53-73, "*excellent*" dengan nilai 74-85, hingga "*best imaginable*" dengan nilai 86-100. Klasifikasi ini memberikan panduan yang jelas tentang bagaimana pengguna mengevaluasi dan menggambarkan kemudahan penggunaan sistem yang diuji, berdasarkan skor yang diperoleh dari pengujian SUS. Dengan menggunakan klasifikasi ini, tim pengembang dapat memperoleh wawasan yang lebih dalam mengenai persepsi pengguna terhadap sistem, sehingga dapat melakukan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Selanjutnya menghitung seluruh nilai rata – rata yang di dapat oleh ke 7 responden tersebut, sehingga didapatkan nilai akhir pada tahap testing ini

Tabel 3. 3 Nilai Akhir

Partsi pan	RESP 1	RESP 2	RESP 3	RESP 4	RESP 5	RESP 6	RESP 7	Nilai Akhir
Skor								

3.1.3 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini berfungsi sebagai kritik dan saran agar memberikan wawasan untuk penelitian yang berkelanjutan, sehingga mencerminkan titik akhir dari upaya penelitian yang telah dibuat oleh penulis

3.2 Rancangan Penelitian

Untuk menentukan tujuan penelitian dengan jelas. Tujuan ini harus spesifik, terstruktur, dapat dicapai, relevan, dan takterbatas waktu untuk memberikan arahan yang jelas dalam perencanaan penelitian. Rancangan penelitian menentukan pendekatan metodologi yang akan digunakan. Ini mencakup metode analisis, metode pengumpulan data, metode pengujian, pengalaman, dan lingkungan pengembangan

3.2.1 Jenis Penelitian

Penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman pengguna terhadap *User Interface & User Experience* website taskforce.id. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi studi literatur, wawancara dan metode design thinking, peneliti dapat memahami kebutuhan dan harapan pengguna secara mendalam membantu dalam peningkatan dan pengembangan desain website yang lebih responsive dan sesuai dengan keinginan pengguna

Luaran Penelitian :

1. *Insight* tentang persepsi dan preferensi pengguna terhadap desain *User Interface & User Experience* website Tasforce.id
2. Identifikasi kebutuhan pengguna untuk meningkatkan pengalaman pengguna.
3. Rekomendasi desain yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan meningkatkan kepuasan pengguna.
4. Pemahaman tentang tren dan pola perilaku pengguna dalam menggunakan website.
5. Analisis konten yang mendalam untuk memahami preferensi pengguna terhadap informasi dan fitur.
6. Pemahaman tentang tantangan atau hambatan yang dihadapi pengguna saat menggunakan website.
7. Potensi inovasi dalam desain *User Interface & User Experience* yang dapat mengoptimalka pengalaman pengguna.

3.2.2 Metode Analisis

Metode analisis dengan pendekatan *Design Thinking* merupakan pendekatan yang sangat berorientasi pada pengguna dengan memahami pengguna, melalui pengumpulan data dari hasil wawancara langsung. Peneliti menganalisis data untuk merumuskan masalah dengan jelas, melalui sesi *emphathiza, define & ideate, Prototype dan testing*, peneliti dapat menghasilkan berbagai ide dan solusi yang kreatif. Ide-ide yang dikembangkan menjadi *prototype* yang dapat diuji. Prototipe tersebut kemudian diuji dengan pengguna *system usability scale*. Dengan pendekatan metode ini, peneliti dapat menghasilkan solusi yang lebih relevan dan efektif dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

3.2.3 Metode Pengumpulan Data

Pada tahap ini pengumpulan data dan informasi terkait perancangan perbaikan *User Interface & User Experience* website taskforce.id ada beberapa metode diantaranya adalah:

a. Wawancara

Wawancara ditujukan kepada pelaku dibidang logistics selaku pengguna website, wawancara ini dilaksanakan pada saat tahap pengumpulan data

3.2.4 Lingkungan Pengembangan

Lingkungan pengembangan merupakan tahap dimana peneliti melakukan penelitian ditempat tujuan yang ingin diteliti atau menggunakan platform online seperti google meet atau zoom meeting

a. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan secara online melalui platform Google Meet

b. Alat Penelitian

STT - NF
Tabel 3. 4 Alat Penelitian

No	Nama Alat	Keterangan
----	-----------	------------

1	Personal Computer (PC)	<p>Spesifikasi</p> <p>Processor : Intel Core i5-10400 2,9 Ghz</p> <p>RAM : 16 GB</p> <p>GPU : GTX 1650 Ti</p> <p>Digunakan untuk membantu membuat desain <i>user interface</i> dan penelitian lainnya</p>
2	Windows 10	<p>Sistem Operasi yang digunakan untuk melakukan pengembangan penulisan penelitian adalah Windows 10</p>
3	<p>Google Chrome</p> <p>Google Spreadsheet</p> <p>Google Drive</p>	<p>Digunakan untuk Menyusun,menyimpan dan mengakses berbagai data dan informasi yang mendukung penelitian.</p>
4	Figma	<p>Alat atau aplikasi yang digunakan untuk membuat desain <i>user interface</i> dan yang lainnya</p>

3.2.5 Waktu Penelitian

Tabel 3. 5 Waktu Penelitian

No	Tahapan Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Kajian Literatur																				
2	Penyusunan Proposal																				
3	Ujian Proposal																				
4	Pengujian																				

3.2.6 Metode Pengujian

Pengujian pada penelitian ini dilakukan kepada 7 responden. Mereka diminta untuk mengisi form dan menyelesaikan tugas yang dirancang untuk mencerminkan penggunaan desain prototipe. Setelah itu, dilakukan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*, di mana responden menilai prototipe melalui kuesioner dengan *skala Likert* 1-5. Tujuan pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa desain prototipe sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

3.2.7 Metode Implementasi dan Evaluasi

Penelitian dalam perancangan *User Interface* dan *User Experience* untuk website taskforce.id, proses ini dimulai dari perancangan prototipe

hingga tahap pengujian, yang akan dilakukan menggunakan metode kuantitatif untuk memastikan bahwa website tersebut memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna secara optimal.

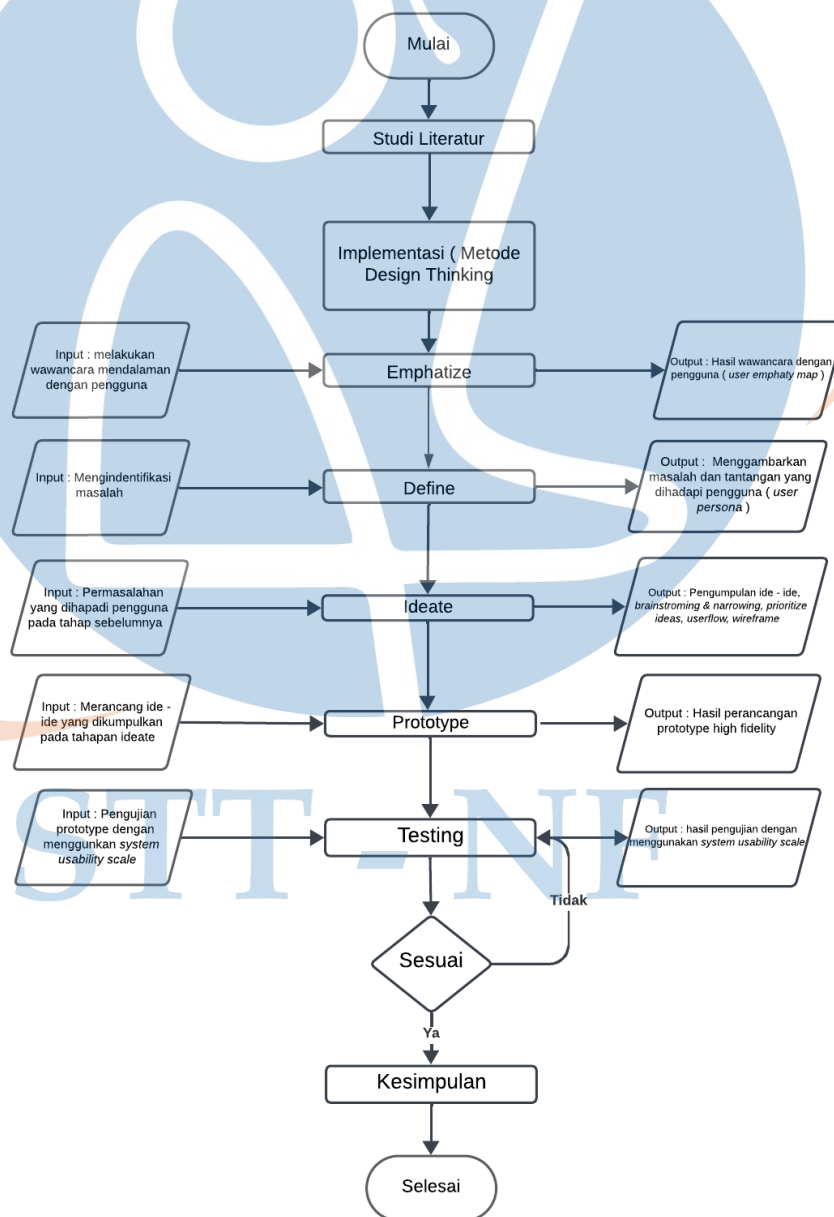


STT - NF

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini membahas mengenai perancangan *prototype* website yang dilakukan dalam penelitian. Metode pengembangan website ini dilakukan dengan metode *Design Thinking*, yang bertujuan untuk memecahkan masalah dengan mengutamakan pendekatan dari sudut pandang pengguna, sehingga solusi yang dihasilkan dapat lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 4 1 Tahapan Implementasi

4.1 Studi Literatur

Tahap pertama melibatkan studi literatur yang diambil dari berbagai jurnal terkait perencanaan website taskforce. Studi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan wawasan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan. Dengan memahami berbagai pendekatan dan hasil dari studi-studi terdahulu.

Tabel 4. 1 Studi Literatur

Penulis	Judul	Permasalahan
Muhamad Agung Prastiyo, Jenie Sundari	Analisis dan Rancangan UI/UX pada PT. Sherindo Cargo dengan Metode Design Thinking dan SUS	Website PT. Sherindo Cargo tidak pernah diperbarui sejak 2007, dengan tampilan visual dan informasi yang minim, menghambat perkembangan bisnis ekspedisi. Kekurangan ini menyebabkan pengalaman pengguna yang buruk dan kurangnya kepercayaan klien.
Rizki Bambang Sutrisna, Tri Ngudi Wiyatno, Wahyu Hadikristanto	Perancangan Sistem Manajemen Logistik Berbasis Website Pada PT. Valeo Ac Indonesia	PT. Valeo Ac Indonesia mengalami masalah dengan pencatatan inventaris manual yang lambat dan rentan kesalahan. Dokumen fisik juga berisiko hilang. Solusinya adalah

		<p>aplikasi inventory berbasis website untuk mempercepat dan menyederhanakan proses.</p>
<p>Zalfa' As Syifa', Khoiriya Latifah</p>	<p>UI/UX Design Fitur Intergation With Logistic Pada Aplikasi Krealogi Menggunakan Metode Deisgn Thinking</p>	<p>Krealogi belum memiliki fitur Simple CRM, Cash Flow, dan integrasi logistik. Desain UI/UX yang user-friendly diperlukan untuk mengatasi masalah ini dan meningkatkan pengelolaan logistik serta operasional pengguna</p>
<p>Syafira Laila Ramadhani, Entik Insanudin, Tafta Zani</p>	<p>Perancangan UI/UX Design Untuk Fitur Pengintegrasian Dengan Logistik Pada Fitur Pengintegrasian Dengan Logistik Dan Marketplace Di Aplikasi Krealogi</p>	<p>Aplikasi Krealogi untuk UMKM belum memiliki fitur integrasi logistik dan marketplace. Program magang Skilvul Virtual Internship menantang peserta untuk mendesain ulang aplikasi, menambahkan fitur integrasi logistik, dan membuat aplikasi lebih user-friendly. Tujuannya adalah meningkatkan</p>

		pengelolaan pesanan dan pengiriman barang dalam aplikasi mobile Krealogi.
--	--	---

4.2 *Emphatize*

Tahap perancangan *emphatize* ini dilakukan dengan wawancara kepada pengguna. Wawancara ini dilaksanakan melalui zoom/gmeet dengan pembahasan mengenai website taskforce.id. Wawancara ini digunakan sebagai penguatan masalah untuk perancangan perbaikan website taskforce.id. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan kepada beberapa pengguna. Berikut pertanyaan dan hasil kesimpulan wawancara tersebut.

Tabel 4. 2 Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1	Apa yang membawa anda ke website task force ini, apakah ada sesuatu yang anda cari atau dibutuhkan?
2	Apakah Anda memiliki preferensi tertentu terkait konten atau layanan task force ini ?
3	Apakah ada fitur atau saran yang anda butuhkan dari website task force ini, mengapa anda membutuhkan fitur tersebut?
4	Apa anda mengalami kesulitan dalam menavigasi atau menggunakan website task force ini ?
5	Menurut Anda, apakah font di website ini mudah dibaca?
6	Menurut Anda, apakah tampilan website ini menarik? Apa yang tidak menarik dan mengapa?
7	Menurut Anda, apakah peletakan antara komponen satu dengan yang lainnya sudah baik?
8	Menurut Anda, apakah halaman website ini sudah responsif, dari segi tampilan desktop, mobile ataupun tampilan sosial?
9	Apakah Anda memiliki saran untuk perbaikan website ini?

Kesimpulan dari hasil wawancara:

Pengguna 1.

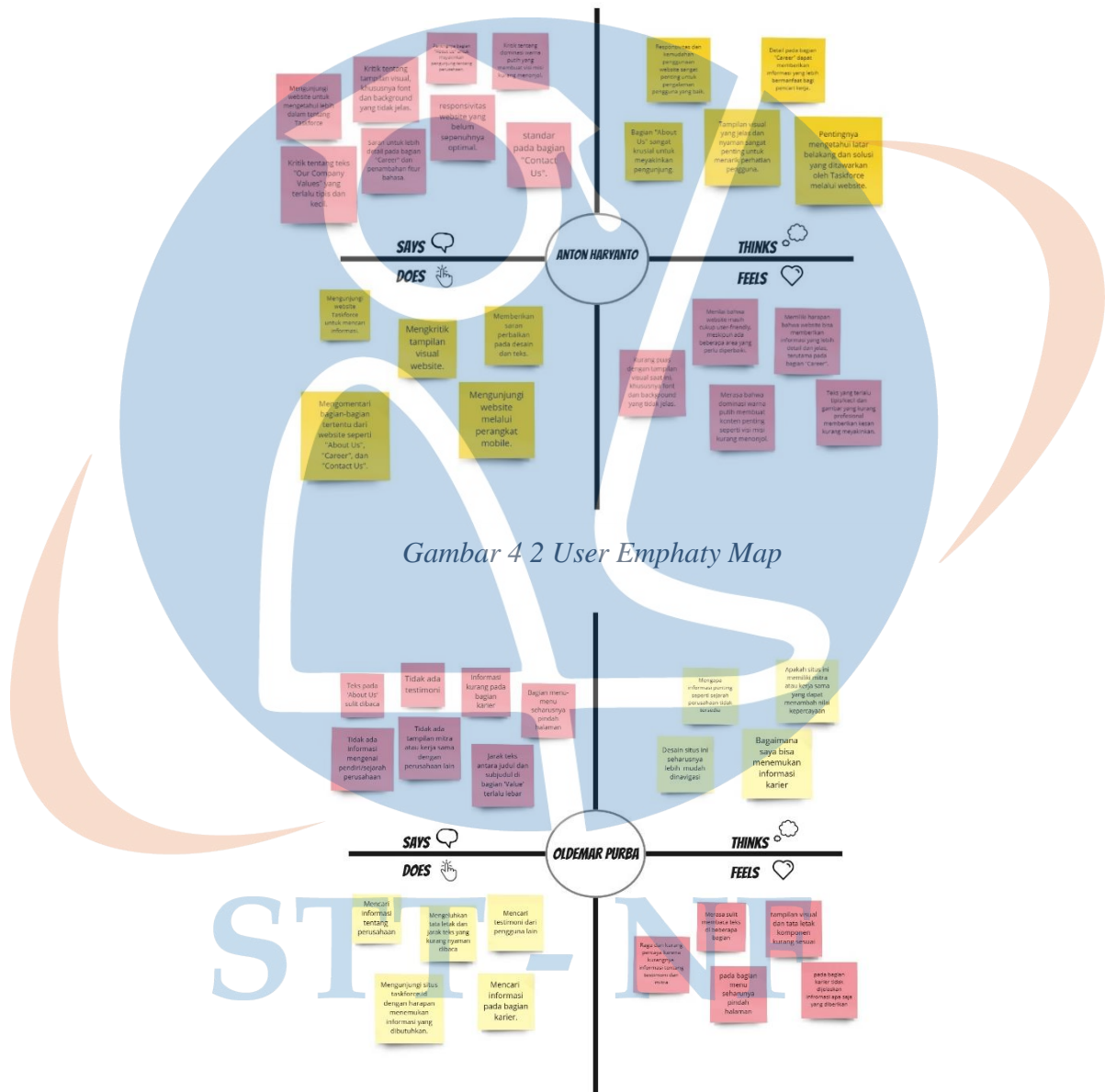
Pada saat penggunaan website taskforce.id ingin mencari tahu lebih dalam tentang Taskforce, terutama melalui bagian "*About Us*". Pentingnya penampilan visual yang nyaman dan mudah dibaca, serta memastikan informasi yang disajikan jelas dan menarik. Menurutnya, teks "*Welcome to Taskforce*" sulit dibaca karena pilihan font dan latar belakang kurang memiliki khas warna yang berbeda. Dia juga mengkritik dominasi warna putih yang membuat konten utama seperti visi dan misi kurang menonjol dan menyarankan agar bagian "*Our Company Values*" menggunakan teks yang lebih tebal dan gambar yang lebih profesional. Mengenai bagian "*Career*", dia menilai perlu adanya penjelasan lebih rinci tentang peluang yang tersedia dan saran untuk menambahkan fitur Bahasa dan untuk bagian "*Contact Us*", tampilannya standar dan tidak ada yang perlu di-highlight.

Pengguna 2.

Pengguna mengunjungi website Taskforce untuk mengetahui lebih lanjut tentang layanan yang ditawarkan oleh taskforce.id dan menemukan beberapa area yang memerlukan perbaikan. Pengguna berpendapat bahwa tagline atau jargon sebaiknya ditempatkan di header untuk meningkatkan visibilitas. Teks pada bagian "*About Us*" dinilai sulit dibaca karena kurangnya *highlight*. Selain itu, pengguna merasa kurang adanya informasi mengenai pendiri perusahaan, serta tampilan mitra kerjasama dengan perusahaan lain yang bisa meningkatkan nilai kepercayaan pengguna. Pengguna juga merasa kurang adanya testimoni, pada bagian karir, pengguna menginginkan adanya informasi yang jelas karir apa saja yang tersedia pada halaman ini dan dari segi tata letak, bagian "*Value*" dianggap kurang menarik dengan jarak antara judul dan subjudul yang terlalu lebar. Pengguna juga menyarankan agar membuat menu pindah halaman agar navigasi lebih intuitif. Secara keseluruhan, pengguna menilai bahwa beberapa aspek desain dan informasi perlu diperbaiki untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan meningkatkan daya tarik website.

4.2.1 User Emphaty Map

Peta *empathy map* alat yang digunakan untuk memahami lebih dalam tentang pengguna, menggali wawasan yang bisa digunakan untuk meningkatkan produk atau layanan.



Gambar 4 2 User Emphaty Map

Gambar 4 3 User Emphaty Map

4.3 Define

Define merupakan langkah awal yang sangat penting dalam proses Design Thinking. Ini melibatkan pemahaman mendalam tentang pengguna, tujuan, dan konteks penggunaan. Pada tahap ini, peneliti akan menentukan masalah yang ingin dipecahkan dan menentukan sasaran yang ingin dicapai, dalam perancangan perbaikan website Taskforce.id, Define akan mencakup pemahaman tentang masalah-masalah spesifik yang dihadapi pengguna saat ini, kebutuhan mereka, serta tujuan dari perbaikan yang diinginkan. Ini menciptakan landasan yang kuat untuk proses selanjutnya dalam perancangan.

4.3.1 User Persona

User Persona sebagai representasi semi-fiktif dari pengguna ideal atau target produk layanan yang dibuat. Persona ini membantu tim untuk lebih memahami kebutuhan, perilaku, dan tujuan pengguna. Dengan demikian, peneliti dapat mengembangkan produk, layanan, dan strategi pada perancangan *User Interface* dan *User Exeperience* pada website taskforce.id



Gambar 4 4 User Persona 1



Gambar 4.5 User Persona 2

4.4 Ideate

Ideate adalah tahap dalam proses *Design Thinking* di mana ide-ide kreatif mulai dihasilkan untuk memecahkan masalah yang telah ditentukan dalam tahap Define. Ini melibatkan *brainstorming*, *how might we*, *Narrowing*, *prioritize ideas*, *userflow* dan *wireframe*. Dalam konteks perancangan perbaikan User Interface dan User Experience website Taskforce.id, tahap Ideate akan melibatkan penghasilan ide-ide baru untuk meningkatkan daya tarik, keterlibatan, dan relevansi desain. Ide-ide ini bisa berupa penataan ulang tata letak, perubahan visual, penambahan fitur, atau penyederhanaan navigasi. Tujuannya adalah untuk menghasilkan sebanyak mungkin gagasan kreatif sebelum memilih yang terbaik untuk diimplementasikan[12].

4.4.1 Brainstorming

Brainstorming merupakan proses yang kreatif dan kolaboratif untuk menghasilkan berbagai ide, gagasan, atau solusi terkait permasalahan atau tujuan tertentu. Dalam konteks perancangan rekomendasi perbaikan UI/UX Website Taskforce.id, proses *brainstorming* dapat dilakukan dengan

melibatkan tim desain dengan Menganalisis kebutuhan, preferensi, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna dalam menggunakan situs web ini, adapun beberapa tantangan yang dihadiri oleh pengguna diantara lain:

Tagline seharusnya di header atas/samping/bawah/membersamai logo	Teks pada about us sulit dibaca/teks tanpa highlight	Tidak ada informasi mengenai pendiri/sejarah perusahaan	Tidak ada tombol searching pada bagian career	Tidak ada clustering lowongan data	Tidak ada pilihan jenis karyawan	Tidak ada FAQ
Tidak ada tampilan mitra atau kerja sama dengan perusahaan lain	Tata letak pada component bagian value kurang rapih	Tidak ada template CV, Resume, Cover letter, dan Portofolio	Jarak teks antara judul dan subjudul di bagian value terlalu lebar	Tidak ada testimoni	Bagian menu seharusnya pindah halaman	Gambar/ilustrasi tidak menunjukkan identitas target Indonesia
Teks pada homepage kurang clear sehingga sulit dbaca	Tulisan visi dan misi kurang standout	Tidak ada pilihan bahasa	Tidak ada berita/konten terupdate	Tidak ada informasi detail mengenai servisnya	Website masih belum ter struktur	Tulisan visi dan misi kurang standout

Gambar 4 6 Brainstroming

4.4.2. *How Might We*

"How Might We" (HMW) merupakan alat penting dalam tahap Ideate yang berfungsi untuk mengubah wawasan dan tantangan yang telah diidentifikasi menjadi peluang desain inovatif. Dengan merumuskan pertanyaan HMW, penulis dapat pemikiran yang kreatif dan membuka berbagai kemungkinan solusi.

Bagaimana cara mendesain ulang beranda agar lebih menarik dan informatif bagi pengunjung	Bagaimana kita dapat menciptakan sistem navigasi yang lebih interaktif dan ramah pengguna yang memungkinkan pengguna menemukan informasi dengan cepat dan mudah	Bagaimana kami dapat menggunakan skema warna, tipografi, dan citra agar lebih mencerminkan identitas merek Taskforce.id?	Bagaimana kami dapat memperbarui desain visual situs web agar lebih modern dan menarik bagi audiens target kami?
--	---	--	--

Gambar 4 7 How Might We

4.4.3 *Narrowing*

Setelah sesi *brainstorming*, tahap *narrowing* dilakukan untuk mengelompokkan, mengevaluasi, dan memilih ide-ide yang akan digunakan. Proses ini melibatkan diskusi untuk memperbaiki ide-ide

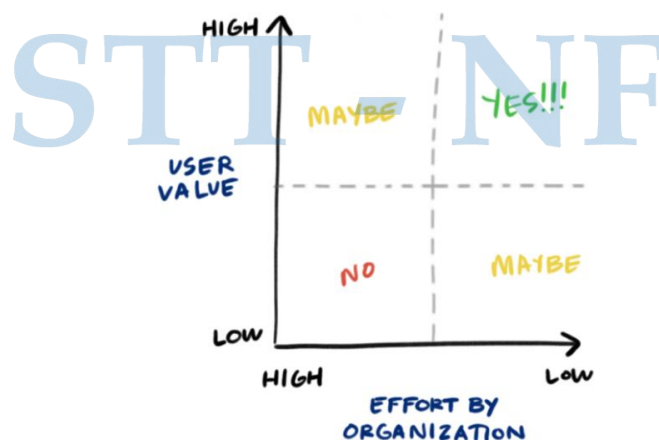
terpilih dan menetapkan rencana aksi yang jelas. Dengan demikian, kedua teknik ini bekerja bersama untuk menghasilkan solusi yang inovatif dan dapat diimplementasikan.



Gambar 4.8 Narrowing

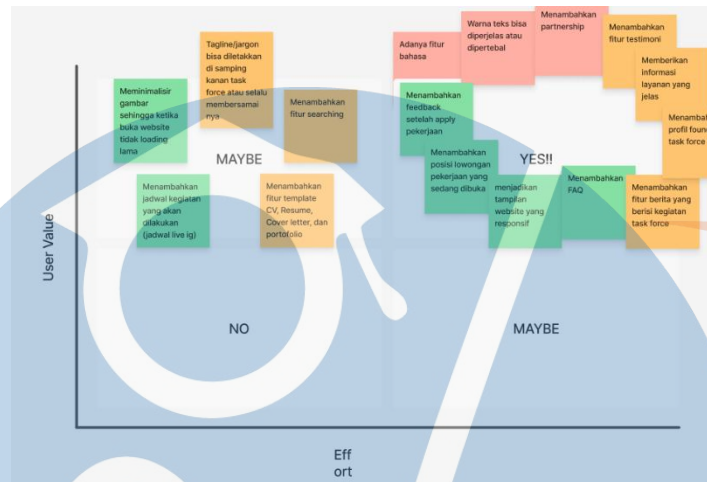
4.4.4 Prioritize Ideas

Pada pengembangan sistem, *prioritas idea* adalah tentang memilih fitur atau inovasi mana yang harus dimasukkan ke dalam rencana pengembangan sistem berikutnya. penulis akan mengevaluasi ide berdasarkan dampaknya terhadap pengguna, kelayakan teknis, dan kontribusinya terhadap visi atau misi dengan jangka panjang.



Gambar 4.9 Prioritize Ideas

Pada tahap ini peneliti dapat mengelompokkan ide - ide yang akan dibuat pada perancangan perbaikan website taskforce.id yang bisa menjadi acuan untuk terjadinya pengembangan selanjutnya



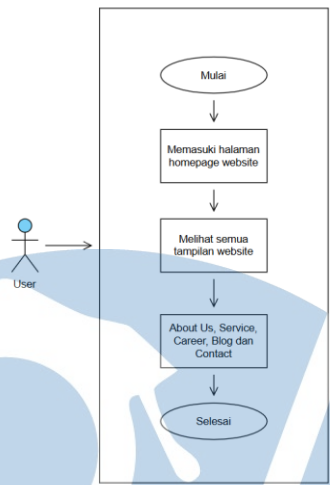
Gambar 4 10 Prioritize Ideas

4.4.5 User Flow

Pada tahap *User Flow* ini, merupakan representasi visual dari langkah-langkah yang diambil pengguna dalam interaksi mereka dengan situs web taskforce.id untuk menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX), user flow menggambarkan perjalanan pengguna dari awal hingga akhir dalam menggunakan website taskforce.id tersebut.

A. *User flow Homepage*

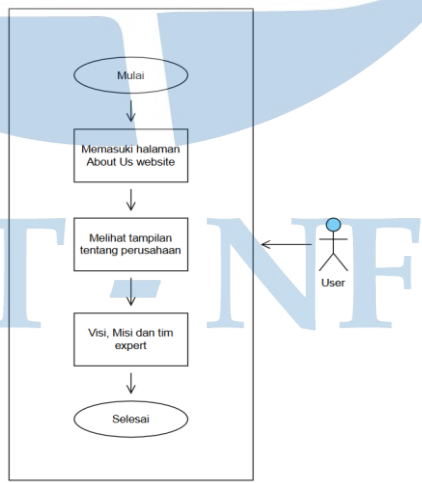
Pengguna membuka link browser dan menetik URL website atau mengklik tautan dari sumber lain, pengguna pertama kali melihat homepage. Homepage dimuat, menampilkan desain yang menarik, cepat, dan responsif, memberikan kesan pertama yang penting kepada pengguna. homepage ini mencakup halaman semua pada website



Gambar 4 11 Userflow Homepage

B. Userflow About Us

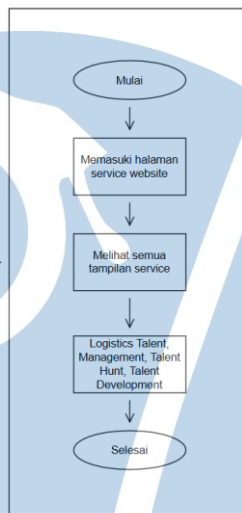
Pengguna membuka tampilan halaman about us, dengan menampilkan desain mengenai tentang perusahaan, visi misi perusahaan, dan mengenali, tim expert yang telah membangun perusahaan ini



Gambar 4 12 Userflow About Us

C. Userflow Service

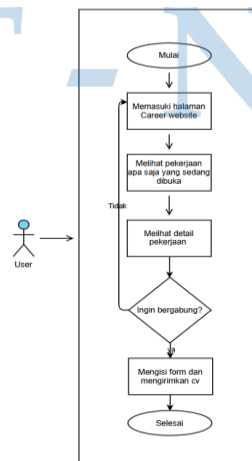
Pengguna membuka tampilan halaman *service*, melihat layanan apa saja yang diberikan oleh taskforce.id.



Gambar 4 13 Userflow Service

D. Userflow Career

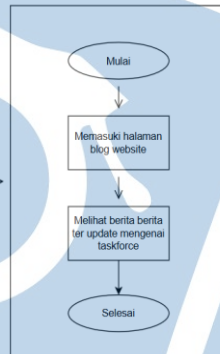
Pengguna membuka tampilan *career*, pada halaman carrer ini merupakan tampilan lowongan pekerjaan apa saja yang sedang dibuka, jika ingin bergabung dan sesuai yang diinginkan bisa mengirimkan cv dengan mengisi form yang disediakan, jika tidak mengirimkan, hanya melihat tampilan saja.



Gambar 4 14 Userflow Career

E. Userflow Blog

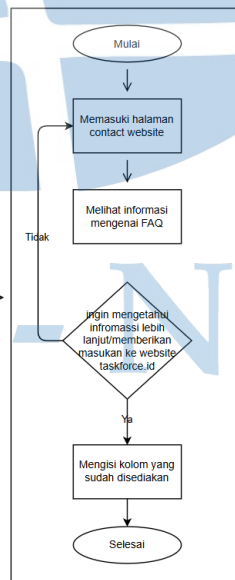
Pengguna membuka tampilan *blog* dan melihat beberapa berita terupdate seperti lowongan pekerjaan apa saja yang ada, task force show dan hal yang lainnya mengenai taskforce.id



Gambar 4 15 Userflow Blog

F. Userflow Contact

Pengguna membuka tampilan kontak, jika ingin mengetahui informasi lebih lanjut bisa mengisi halaman kontak tersebut



Gambar 4 16 Userflow Contact

4.4.5 Wireframe

Pada tahap *wireframe* ini, merupakan representasi visual dari struktur dan tata letak dasar suatu halaman web, yang berfungsi sebagai panduan untuk mengatur elemen-elemen antarmuka pengguna tanpa melibatkan detail desain visual. Wireframe membantu peneliti dan pengembang untuk memahami bagaimana konten akan disusun dan berinteraksi.



Gambar 4 17 Wireframe

4.5 Prorotype

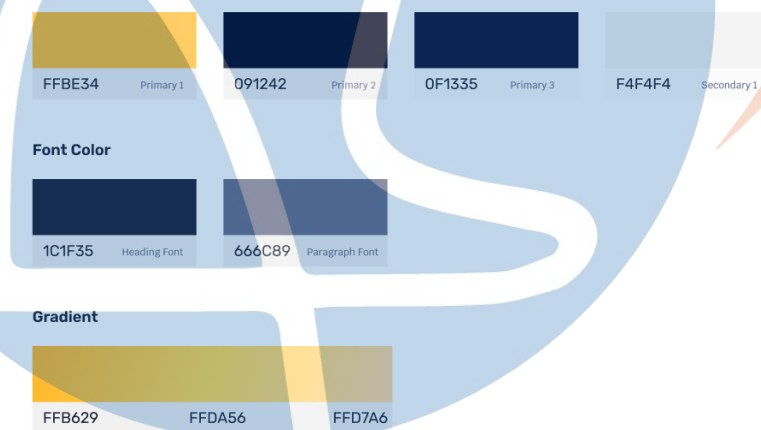
Pada tahap ini, perancangan mulai direalisasikan. Ide dan solusi yang telah diperoleh pada fase sebelumnya kini diwujudkan dalam bentuk antarmuka yang lebih mendetail. Penataan *style guide component* dan pembuatan *high-fidelity prototype* dilaksanakan pada tahap ini. Proses ini melibatkan penyusunan elemen visual dan interaksi dengan lebih rinci, sehingga menghasilkan desain yang mendekati tampilan dan fungsionalitas produk akhir. Dengan pendekatan ini, dapat memastikan bahwa setiap aspek desain terpenuhi sesuai dengan kebutuhan pengguna dan standar yang ditetapkan.

4.5.1 *Style Guide & Component*

Tahapan awal dalam pembuatan UI desain ialah *style Guide Component* pada tahap ini peneliti mengatur penulisan desain, warna desain, icon - icon desain sehingga membantu mengembangkan merek yang kuat untuk dibuat

A. *Colour*

Pada tahap *Colour* ini peneliti menggunakan beberapa warna yang menjadi acuan untuk digunakan dikarenakan warna harus selaras dengan identitas merek. Memilih palet warna yang konsisten membantu memperkuat pengenalan merek



Gambar 4 18 Colour

B. *Text*

Pada tahap *text* ini, peneliti mengelompokkan beberapa text dengan ukuran yang berbeda dan ketebalan teks yang digunakan, untuk heading dan subheading membantu pengguna memahami struktur halaman dan menemukan informasi dengan cepat.

Display Text

Display Text

Heading 01 Text

Heading 01 Text

Heading 02 Text

Heading 02 Text

Heading 03 Text

Heading 03 Text

Heading 04 Text

Heading 04 Text

Heading 05 Text

Heading 05 Text

Heading 06 Text

Heading 06 Text

Gambar 4 19 Text

C. Font

Pada *Font* ini, peneliti menggunakan satu atau dua font secara konsisten di seluruh desain untuk menciptakan tampilan yang kohesif dan profesional.

Rubik

Krub

Gambar 4 20 Font

D. Button

Pada desain *button* ini, peneliti membuat *button* agar melakukan arahan ke halaman berikutnya, tombol harus memiliki label teks yang jelas dan deskriptif yang menunjukkan tindakan yang akan diambil pengguna misalnya, "Kirim".

Default

Hover



Gambar 4 21 Button

E. Icon

Pada tahap *Icon*, peneliti membutuhkan berbagai macam *icon* seperti gambar di bawah, *icon* ini digunakan diberbagai halaman - halaman tertentu, gaya ikon yang konsisten di seluruh situs web membantu menciptakan tampilan yang kohesif dan profesional.



Gambar 4 22 Icon

4.5.2 High Fidelity

Pada tahap ini, setiap aspek visual diimplementasikan dengan rinci. Warna-warna yang digunakan sesuai dengan panduan merek, tipografi diatur dengan tepat untuk memastikan keterbacaan, dan semua elemen grafis seperti gambar dan ikon ditempatkan. Membuat *high fidelity prototype* menjadi alat yang sangat berguna dalam perancangan perbaikan website taskforce, untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna.

STT - NF

A. *Homepage*

Halaman *Homepage* ini berisikan seluruh tampilan awal yang ada di website taksforce.id meliputi about us, service, career, blog dan contact



Gambar 4 23 Homepage

B. About Us

Halaman *About Us*, halaman ini berisikan tentang perusahaan, visi dan misi dan tim expert taskforce.id, halaman ini menjelaskan lebih jelas mengenai visi misi taskforce yang ingin dicapai



Gambar 4 24 About Us

C. Service

Halaman *Service*, halaman ini berisikan layanan - layanan yang diberikan oleh taskforce.id seperti layanan *logistics talent management*, *logistics talent hunt*, dan *logistics talent development*



Gambar 4 25 Service

a. *Logistics Talent Management*

Pada halaman layanan *logistics talent management* menjelaskan bahwa, layanan ini dapat mengelola sumber daya manusia yang bekerja di sektor logistik. Proses ini melibatkan berbagai kegiatan yang bertujuan untuk menarik, mengembangkan, mempertahankan, dan mengoptimalkan kinerja para profesional yang terlibat dalam rantai pasokan dan distribusi.



Gambar 4 26 Logistics Talent Management

b. *Logistics Talent Hunt*

Pada halaman layanan *logistics talent hunt* menjelaskan bahwa, layanan ini bertujuan untuk mencari dan merekrut individu-individu berbakat dengan keterampilan khusus dalam bidang logistik. Proses ini berfokus pada identifikasi, penilaian, dan penggalangan bakat-bakat terbaik yang mampu memenuhi kebutuhan operasional dan strategis perusahaan dalam rantai pasokan dan distribusi.



Gambar 4 27 *Logistics Talent Hunt*

c. *Logistics Talent Development*

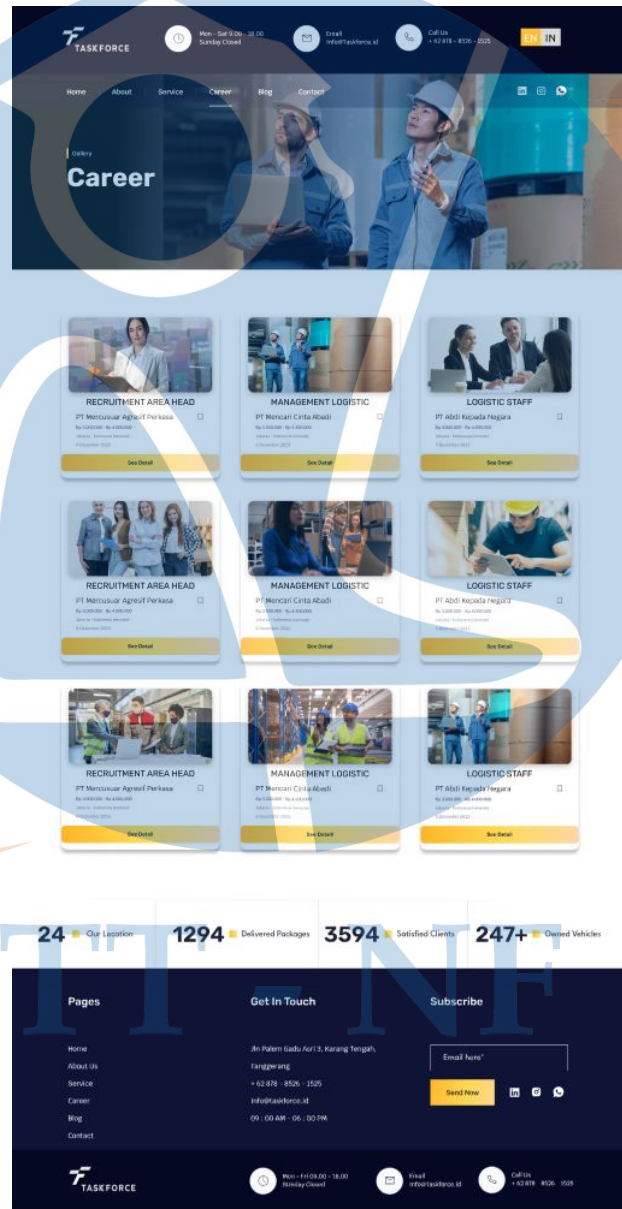
Pada halaman layanan *logistics talent development* menjelaskan bahwa, layanan ini berfokus pada peningkatan keterampilan, pengetahuan, dan kompetensi karyawan dalam bidang logistik. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa tenaga kerja memiliki kemampuan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan operasional dan strategis perusahaan.



Gambar 4 28 *Logistics Talent Development*

D. Career

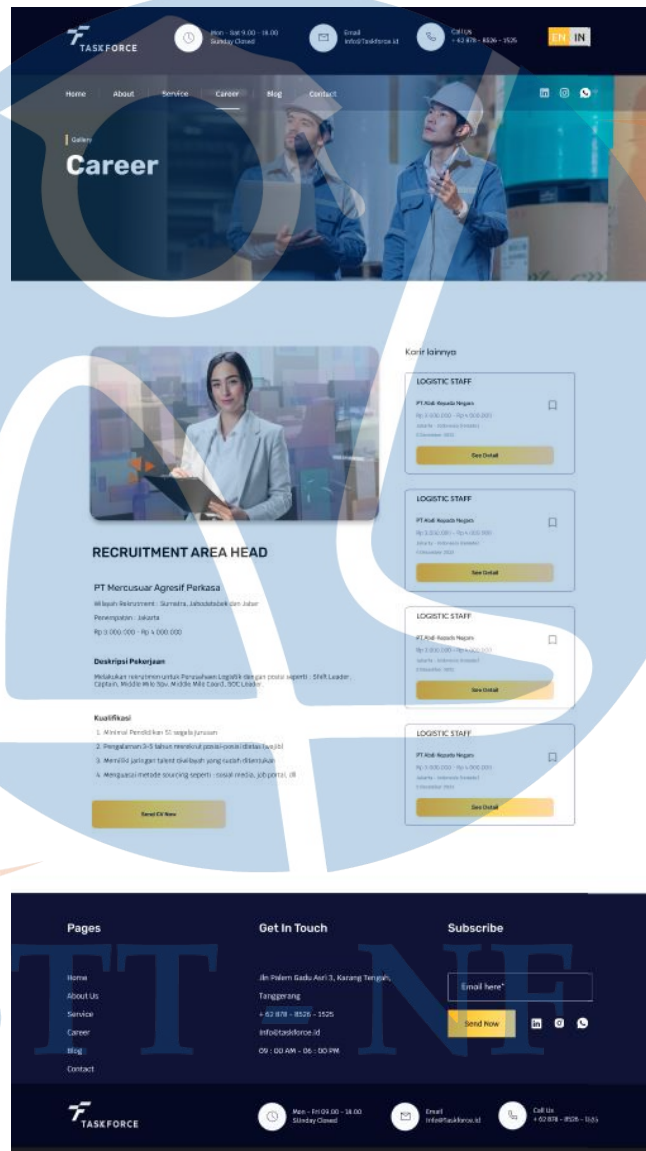
Halaman *Career*, halaman ini berisikan lowongan apa saja yang sedang dibuka, ketika kita ingin bergabung dapat mengisi form yang disediakan



Gambar 4 29 Career

1. Career

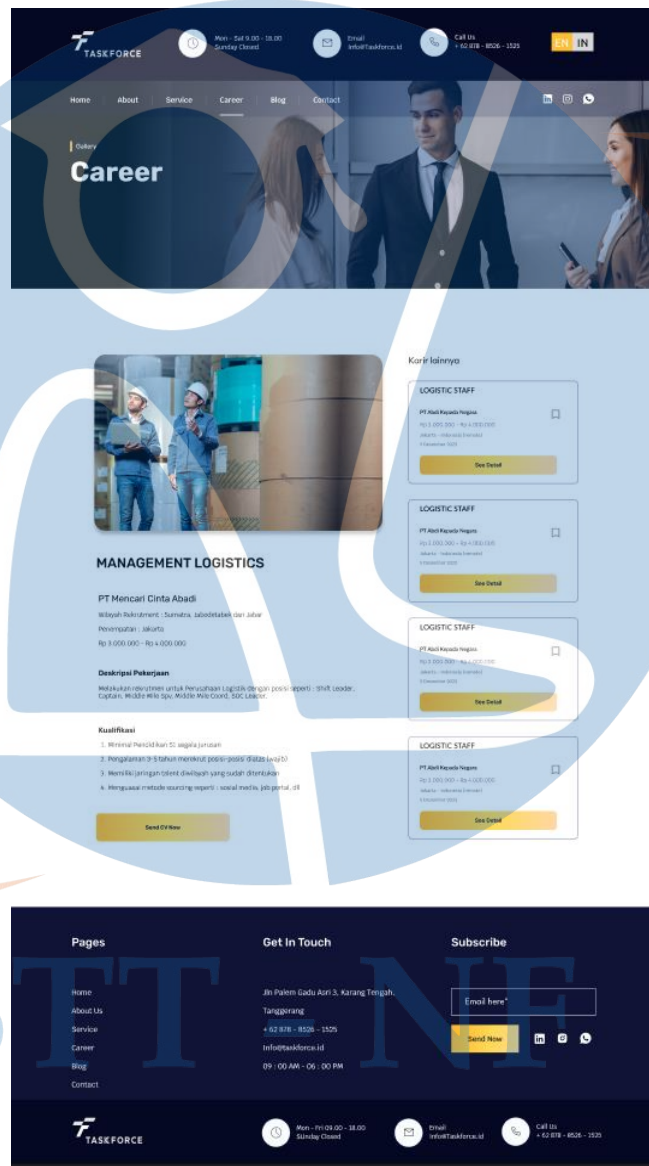
Pada halaman *career* ini merupakan tampilan lowongan pekerjaan yang dimana pengguna bisa bergabung dengan sesuai keahliannya dalam bidangnya



Gambar 4 30 Career 1

2. Career

Pada halaman *career* ini merupakan tampilan lowongan pekerjaan yang dimana pengguna bisa bergabung dengan sesuai keahliannya dalam bidangnya



Gambar 4 31 Career 2

3. Career

Pada halaman *career* ini merupakan tampilan lowongan pekerjaan yang dimana pengguna bisa bergabung dengan sesuai keahliannya dalam bidangnya



Gambar 4 32 Career 3

E. *Blog*

Halaman *Blog*, halaman ini menampilkan berita terupdate mengenai layanan apa saja yang diberikan dan kegiatan apa saja yang disedang taskforce kerjakan



Gambar 4 33 Blog

F. Contact

Halaman *Contact*, halaman ini menampilkan beberapa informasi mengenai kontak yang disediakan dan *Frequently Asked Question* (FAQ) kontak ini membantu pengguna saat ada yang ingin ditanyakan



Gambar 4 34 Contact

4.7 *Testing*

Pengujian *prototype* perancangan perbaikan website taskforce.id dilakukan kepada 7 orang, pengujian ini dilakukan dengan metode *system usability scale* (SUS) tiap orang akan menjalankan desain *prototype* yang diberikan oleh peneliti. Pengujian pada *system usability scale* (SUS) digunakan untuk mengukur nilai kegunaan dan keberhasilan dari website taskforce.id tersebut.

4.7.1 Tahap Perancangan Pengujian

Pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Tujuan penggunaan *System Usability Scale* (SUS) adalah untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem. Pengujian SUS dilakukan kepada 7 partisipan setelah partisipan mencoba dan berinteraksi dengan sistem tanpa adanya penjelasan tambahan. Proses pengukuran ini melibatkan 10 pernyataan yang dibagi menjadi dua kategori: pernyataan bernomor ganjil dan pernyataan bernomor genap. Untuk pernyataan bernomor ganjil, nilai yang diberikan oleh partisipan dikurangi 1, sedangkan untuk pernyataan bernomor genap, nilai tersebut dikurangkan dari 5. Jumlah total nilai dari semua pernyataan kemudian dikalikan dengan 2.5, menghasilkan skor SUS yang memiliki rentang dari 0 hingga 100 [13].

Pendekatan ini memberikan wawasan yang komprehensif tentang persepsi kemudahan penggunaan sistem oleh partisipan setelah mereka menyelesaikan serangkaian tugas. Skor SUS yang dihasilkan memungkinkan penulis untuk memahami sejauh mana sistem dianggap mudah atau sulit digunakan oleh para pengguna.

Tabel 4. 3 *Pertanyaan SUS*

Partisipan			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pertanyaan
1	Saya merasa senang menggunakan sistem ini		

2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan		
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan		
4	Saya merasa membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan sistem ini		
5	Saya merasa fungsi – fungsi pada sistem ini berjalan dengan baik		
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)		
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini		
8	Saya merasa sistem ini membingungkan		
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini		
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini		

Setiap pertanyaan tersebut dapat dinilai melalui skala 1-5

Tabel 4. 4 Skala Likert

Jawaban (skala likert)	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah jawaban responden terkumpul langkah selanjutnya menghitung skor yang telah didapat, perhitungan dapat menggunakan rumus ganjil dan genap, untuk pertanyaan ganjil dikurangi -1 dan untuk pertanyaan genap dikurangi -5 kemudian dijumlahkan semua skor pertanyaan dengan dikalikan 2.5 sehingga mendapatkan nilai rata – rata yang seimbang

Skor total dari *System Usability Scale* (SUS) dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, mulai dari "worst imaginable" dengan rentang nilai 0-25, "poor" dengan rentang nilai 26-39, "ok" dengan rentang nilai 40-52, "good" dengan rentang nilai 53-73, "excellent" dengan rentang nilai 74-85, hingga "best imaginable" dengan rentang nilai 86-100. Klasifikasi ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana pengguna menilai dan menggambarkan kemudahan penggunaan sistem yang diuji, berdasarkan skor yang diperoleh dari pengujian SUS.

Dengan adanya pengelompokan ini, evaluasi terhadap sistem menjadi lebih terstruktur, memungkinkan penulis untuk mengidentifikasi area-area yang memerlukan perbaikan maupun aspek-aspek yang sudah memenuhi harapan pengguna. Skor SUS yang dihasilkan membantu memberikan wawasan mendalam mengenai persepsi pengguna, yang pada gilirannya dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dan kegunaan sistem tersebut.

4.7.2 Tahap *System Usability Scale* (SUS)

Setelah menyelesaikan sesi desain UI *Prototype*, peserta dapat langsung mengisi kuesioner *System Usability Scale* (SUS). partisipan terlibat dalam penilaian terhadap situs web Taskforce.id. Pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem. Proses pengujian ini dilakukan setelah partisipan mencoba dan berinteraksi dengan sistem tanpa adanya penjelasan tambahan[14]. Pengukuran ini melibatkan 10 pernyataan yang dibagi menjadi dua kategori: pernyataan bernomor ganjil dan pernyataan bernomor genap. Untuk pernyataan bernomor ganjil, nilai yang diberikan oleh partisipan dikurangi 1, sedangkan untuk pernyataan bernomor genap, nilai tersebut dikurangkan dari 5. Jumlah total nilai dari semua pernyataan kemudian dikalikan dengan 2.5, menghasilkan skor SUS yang memiliki rentang dari 0 hingga 100. Dengan

adanya metode ini, Taskforce.id dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai seberapa baik situs web mereka diterima oleh pengguna dan seberapa mudah penggunaannya, serta mengetahui area mana yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.



STT - NF

Tabel 4. 5 Nilai SUS Partisipan 1

Partisipan 1			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	5-1 = 4
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1	5-1 = 4
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	5-1 = 4
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1	5-1 = 4
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	5-1 = 4
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	5-1 = 4
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	5	5-1 = 4
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	5-1 = 4
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	5-1 = 4
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	1	5-1 = 4
Total Nilai Pernyataan			40
Skor SUS			40 * 2.5 = 100

Tabel 4. 6 Nilai SUS Partisipan 2

Partisipan 2			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	4	4-1 = 3
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	2	5-2 = 3
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	4	4-1 = 3
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	2	5-2 = 3
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	4	4-1 = 3
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	2	5-2 = 3
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	4	4-1 = 3
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	2	5-2 = 3
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	4	4-1 = 3
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	3	5-3 = 2
Total Nilai Pernyataan			29
Skor SUS			29 * 2.5 = 72.5

Tabel 4. 7 Nilai SUS Partisipan 3

Partisipan 3			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	4	$4-1 = 3$
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	2	$5-2 = 3$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	4	$4-1 = 3$
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	2	$5-2 = 3$
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	4	$4-1 = 3$
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	2	$5-2 = 3$
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	4	$4-1 = 3$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	3	$5-3 = 2$
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	4	$4-1 = 3$
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	3	$5-3 = 2$
Total Nilai Pernyataan			28
Skor SUS			$28 * 2.5 = 70$

Tabel 4. 8 Nilai SUS Partisipan 4

Partisipan 4			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	4	$4-1 = 3$
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	2	$5-2 = 3$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	4	$4-1 = 3$
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	2	$5-2 = 3$
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	4	$4-1 = 3$
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	2	$5-2 = 3$
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	4	$4-1 = 3$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	2	$5-2 = 3$
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	4	$4-1 = 3$
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	3	$5-3 = 2$
Total Nilai Pernyataan			29
Skor SUS			$29 * 2.5 = 72.5$

Tabel 4. 9 Nilai SUS Partisipan 5

Partisipan 5			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	4	$4-1 = 3$
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	4	$5-4 = 1$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	$5-1 = 4$
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1	$5-1 = 4$
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	4	$4-1 = 3$
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	2	$5-2 = 3$
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	5	$5-1 = 4$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	$5-1 = 4$
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	1	$5-1 = 4$
Total Nilai Pernyataan			34
Skor SUS			$34 * 2.5 = 85$

Tabel 4. 10 Nilai SUS Partisipan 6

Partisipan 6			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	$5-1 = 4$
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	2	$5-2 = 3$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	4	$4-1 = 3$
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	3	$5-3 = 2$
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	$5-1 = 4$
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	2	$5-2 = 3$
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	4	$4-1 = 3$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	$5-1 = 4$
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	5	$5-1 = 4$
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	4	$4-1 = 3$
Total Nilai Pernyataan			33
Skor SUS			$33 * 2.5 = 82.5$

Tabel 4. 11 Nilai SUS Partisipan 7

Partisipan 7			
No	Pertanyaan SUS	Penilaian Responden	Nilai Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	5	$5-1 = 4$
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1	$5-1 = 4$
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	5	$5-1 = 4$
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	2	$5-2 = 3$
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	5	$5-1 = 4$
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1	$5-1 = 4$
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	5	$5-1 = 4$
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1	$5-1 = 4$
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	2	$5-2 = 3$
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	3	$5-3 = 2$
Total Nilai Pernyataan			36
Skor SUS			$36 * 2.5 = 90$

Tabel 4. 12 Nilai Akhir

Partisipan	RESP 1	RESP 2	RESP 3	RESP 4	RESP 5	RESP 6	RESP 7	Nilai Akhir
Skor	100	72.5	70	72.5	85	82.5	90	81.7

Dari hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS), perancangan perbaikan website taskforce.id berhasil mencapai skor 81.7. Skor SUS ini menunjukkan bahwa perancangan perbaikan website taskforce.id memiliki tingkat *usability* yang sangat tinggi. Nilai SUS yang mencapai tingkat tersebut mengindikasikan bahwa website taskforce.id dapat digolongkan dalam kategori "*excellent*" dalam metode pengkategorian, yang mencerminkan keunggulan *usability* dari website taskforce.id tersebut.

STT - NF

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian penutup ini, disajikan rangkuman yang mencakup kesimpulan dan saran sebagai elemen penting dari keseluruhan penelitian. Kesimpulan ini memberikan ikhtisar mengenai jawaban atas rumusan masalah yang telah diajukan dalam penelitian. Sementara itu, saran menyajikan pandangan dan rekomendasi untuk pengembangan website taskforce.id di masa mendatang. Kesimpulan dan saran ini bekerja secara sinergis, memberikan gambaran komprehensif terkait temuan penelitian dan menawarkan pandangan yang proaktif untuk peningkatan serta pengembangan lebih lanjut dari website taskforce.id tersebut.

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui tahap perancangan dan pengujian yang komprehensif, penelitian ini telah mencapai tujuannya dengan berhasil menjawab rumusan masalah yang diajukan. Berikut adalah rincian dari hasil penelitian:

1. **Perancangan Rekomendasi Perbaikan *User Interface & User Experience* dengan menggunakan metode *design thinking*:** Penelitian ini merancang antarmuka pengguna yang efektif dan efisien dengan menggunakan metode *design thinking*. Proses perancangan ini dilakukan melalui serangkaian langkah terstruktur yang dimulai dengan merumuskan dan menganalisis masalah seperti *emphatize define, ideate, prototype* dan *testing*. Setelah itu, dilakukan pengumpulan kebutuhan dan harapan pengguna melalui langkah-langkah desain *prototype* akhir, yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi melalui penelitian pengguna

2. **Pengujian:** Dalam penelitian ini, telah diuji melalui metode *System Scability Scale* (SUS). Hasil dari pengujian tersebut menunjukkan bahwa skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 81.7. Skor SUS ini mengindikasikan bahwa *usability* dari perancangan perbaikan website taskforce.id sangat baik dan dikategorikan dalam tingkat "excellent". Penelitian ini tidak hanya memberikan jawaban yang memadai terhadap rumusan masalah tetapi juga menyajikan panduan yang jelas untuk pengembangan lebih lanjut dari website taskforce.id tersebut.

5.2 Saran

Sebagai saran untuk pengembangan selanjutnya, penulis dapat merekomendasikan hal-hal berikut:

1. **Implementasi pada website:** Fitur-fitur yang ada pada *prototype* website taskforce.id telah dirancang sesuai dengan kebutuhan berbagai pengguna. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk mengimplementasikan hasil penelitian ini dalam website yang luas. Dengan implementasi ini, diharapkan proses pencarian bakat seseorang dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Implementasi ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengguna dan pengolahannya.
2. **Pengembangan Lebih Lanjut ke Tahap pengembangan mobile:** Penelitian hanya mencapai tahap *prototype high-fidelity* dan desktop. Oleh karena itu, disarankan untuk melanjutkan penelitian ini ke tahap pengembangan desain mobile agar dapat menjadi sebuah website yang fungsional diberbagai perangkat. Implementasi tahap berikutnya ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang dapat digunakan secara nyata dan memberikan kontribusi signifikan sesuai dengan tujuan penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Cindy Mutia Annur, "Platform Lowongan Kerja Paling Banyak Digunakan Masyarakat (2022)."
- [2] F. Kurniawan, "Pengguna Website di Indonesia Naik 61,6% Sepanjang 2020."
- [3] F. Sihaloho, "Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribusi alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat," *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, vol. 9, no. 1, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse33>
- [4] S. Soedewi, A. Mustikawan, dan W. Swasty, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci," vol. 10, no. 2, hlm. 79–96, 2022.
- [5] W. Suprayogi Adhyaksa Pratama dan A. Dwi Indriyanti, "Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking," 2023.
- [6] S. Tazkiya dan A. Arifin, "PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE LABORATORIUM ENERGY MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA 2," *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 8, no. 2, 2022.
- [7] A. Avindra, C. Metta Cahyani, dan L. R. Ningsih, "Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma," 2021.
- [8] D. Ayu Nur Wulandari dan T. Kuspriyono, "Design UI/UX Dengan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website UMKM Hendz Florist Aglonema," *Jurnal Infortech*, vol. 5, no. 1, hlm. 22–29, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech22>
- [9] F. Fernando, "PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI INDEKOST DI KOTA PADANGPANJANG," *Tanra*, vol. 7, no. 2, hlm. 101–111, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- [10] G. Nabila dan S. Wahyuni, *Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas.*

- [11] D. Haryuda Putra, M. Asfi, dan R. Fahrudin, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY,” 2021.
- [12] Andara Rose, “Tips Menerapkan Ideate dalam Design Thinking untuk Menghasilkan Solusi Kreatif,” 13.
- [13] “Pengertian Skala Likert, Cara Penggunaan dan Contoh,” 28 . Diakses: 24 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/pengertian-skala-likert-cara-penggunaan-dan-contoh/>
- [14] Editro, “Pengertian Skala Likert dan Contoh Cara Hitung Kuesionernya,” 12.



STT - NF

LAMPIRAN

Berikut adalah lampiran dari penelitian ini:

1. Surat Lampiran Taskforce.id



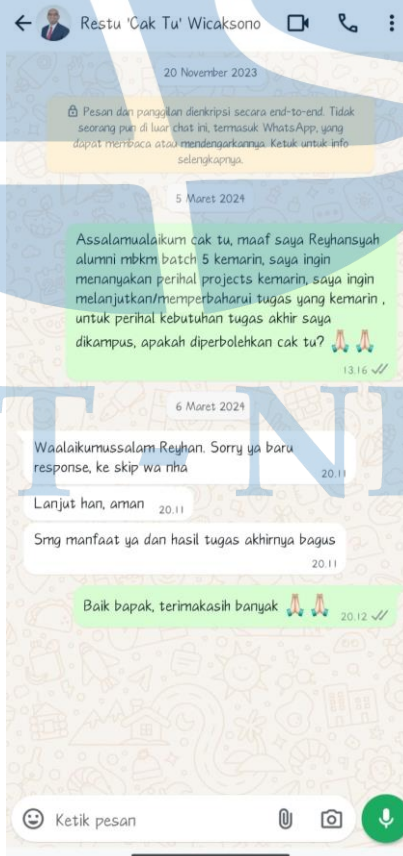
**PROJECT BRIEF
CAPSTONE PROJECT PARTNER
STUDI INDEPENDEN KAMPUS MERDEKA CYCLE 5**

Halo, silahkan mengisi informasi yang dibutuhkan terkait *project brief* Capstone Project yang akan diberikan kepada peserta SIB MyEduSolve Cycle 5 sebagai pedoman dalam mengerjakan project. Terima kasih!

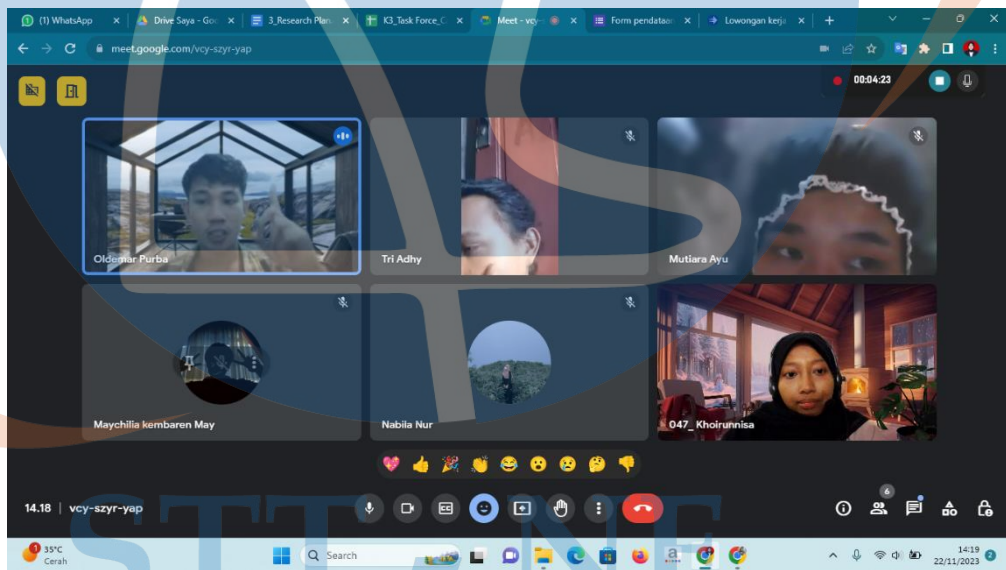
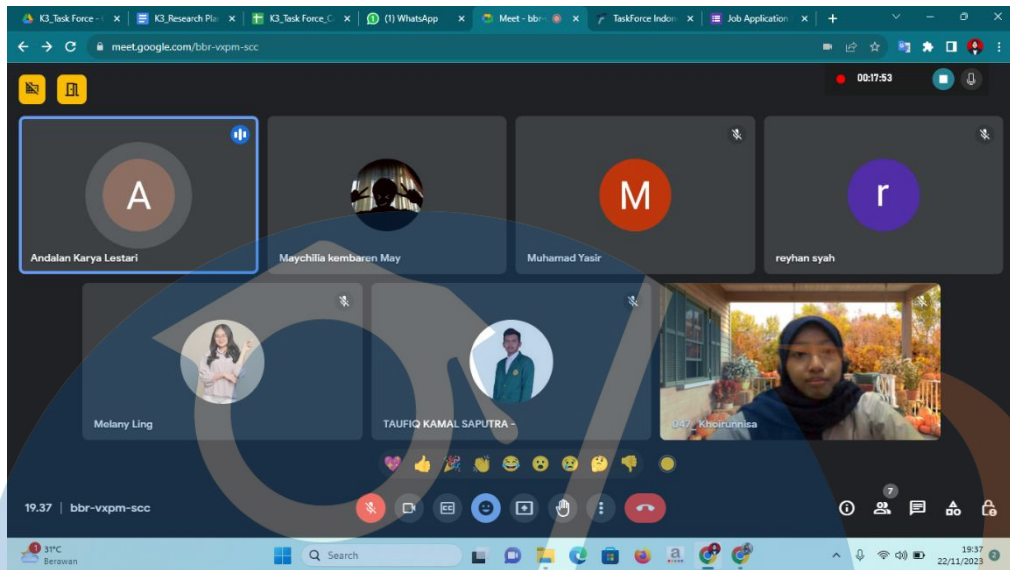
Company / Organization Name : Task Force (PT. Solusi Talenta Logistik)
Name of Mentor : Restu B. Wicaksono
Company Overview : Task Force adalah sebuah perusahaan yang didirikan khusus untuk membantu perusahaan logistic dalam menyelesaikan permasalahan talenta mereka.

Pathway	UI/UX Designer
Project Name	Revitalisasi website Task Force (www.taskforce.id)
Project Background	Website taskforce.id saat ini menghadapi tantangan serius dalam hal daya tarik dan kepuasan pengguna. Angka kunjungan pengguna ke website ini sangat rendah, mencerminkan kurangnya minat dan ketertarikan pada kontennya. Selain itu, tingkat kepuasan pelanggan yang juga rendah akibat engagement yang kurang menunjukkan ketidakpuasan dengan konten yang disajikan di website tersebut. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara apa yang pengguna harapkan dan apa yang sebenarnya diberikan oleh website taskforce.id. Diperlukan upaya serius dalam meningkatkan kualitas dan relevansi konten yang disajikan agar dapat meningkatkan minat dan kepuasan pengguna. Maka dari itu, website taskforce.id perlu sebuah revitalisasi untuk meningkatkan user visit dan engagement.
Challenges	Meningkatkan pengembangan website Task Force Indonesia menjadi lebih menarik dan meningkatkan fitur website yang sekiranya diperlukan untuk mendukung penjangkaran jobseeker sebanyak-banyaknya.
Project Objectives	(a) Meningkatkan user engagement pada website task force (b) Meningkatkan Customer Satisfaction pada website task force
Target Market	Pengguna Internet, Jobseeker, Pelaku logistik
Terms and Condition	<ul style="list-style-type: none">• Kreatif dalam membuat project• Tema dalam pembuatan project menyesuaikan brand• Copyright 100% akan menjadi milik Task Force Indonesia

	<ul style="list-style-type: none"> • HAKI menjadi milik Task Force Indonesia <p>Fitur yang harus ada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Company profile, yang meliputi: pengenalan Task Force Indonesia, visi misi, company values, testimoni, option untuk daftar menjadi bagian dari Task Force - Our main services, yang meliputi: Logistic Talent Management, Logistic Talent Hunt, Logistic Talent Development - Careers, lowongan kerja yang dibuka oleh Task Force, kolom upload CV - Partnership, yang meliputi: s&k menjadi Mitra Task Force Indonesia dan daftar mitra, s&k menjadi Sponsor dan daftar sponsor - Berita yang memuat kegiatan Task Force Indonesia - Social media Task Force Indonesia - FAQ
Success Criteria	<p>(a) User engagement meningkat sebesar minimal 50%</p> <p>(b) Customer Satisfaction minimal 80%</p>
Additional Information	<p>(Any additional information that can help students working on the project. E.g. company logo, company profile, database, reference, etc.)</p>
Notes	<p>1x / minggu</p> <p>Informasi mengenai Task Force Indonesia https://taskforce.id/</p>



2. Dokumentasi Wawancara



3. Lampiran Form System Usability scale (SUS)

Perancangan Rekomendasi Perbaikan User Interface / User Experience dengan menggunakan metode design thinking: Studi Kasus Website Taskforce.id

Assalamualaikum Wr Wb, Perkenalkan Nama saya reyhansyah Mahasiswa Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri saya ingin melakukan pendataan hasil perbaikan UI/UX website Taskforce.id Tujuan dari survey ini untuk mengumpulkan informasi yang berguna dalam memahami dan meningkatkan keterlibatan pengguna berikut link website : taskforce.id

Berikut link figma desain ui : [Perancangan Perbaikan website Taskforce.id](#) setelah pengguna melihat hasil prototype diharapkan kepada pengguna untuk mengisi semua isi form sebagai acuan, seberapa kegunaan pada perancangan perbaikan website taksforce.id ini

Diharapkan saat pengujian menggunakan desktop agar saat di jalankan sistem sesuai dengan prorotype yang telah dibuat

adapun beberapa penilaian

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

Atas Kesediannya dan partisipasinya saya mengucapkan banyaj terima kasih.

Jika ingin memberikan masukan atau yang lainnya bisa menghubungi no whatsapp kami
Reyhan : 08871619177

Kurang Lebihnya Mohon Maaf Wassalamualaikum Wr Wb

Nama

7 responses

Muhammad Nur Rizqi Saputra

Muhammad faqih

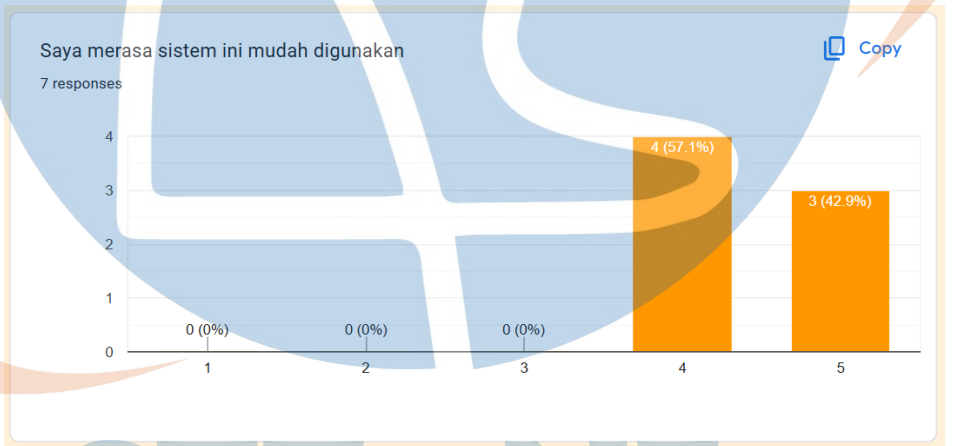
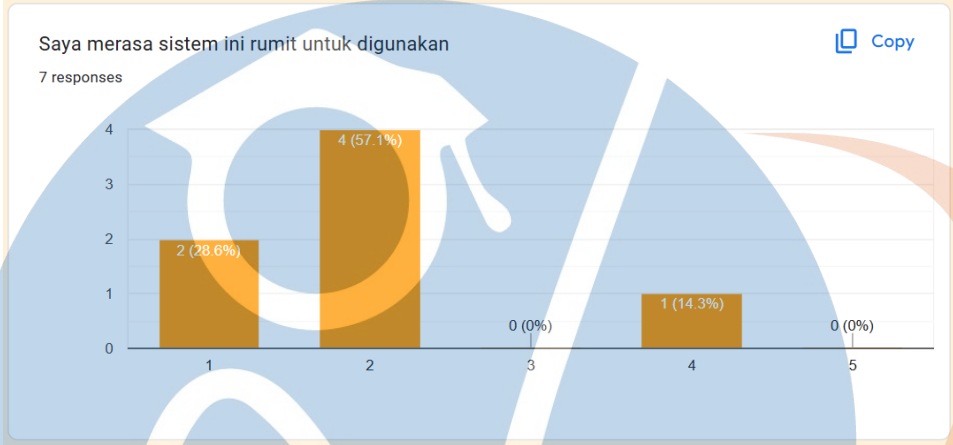
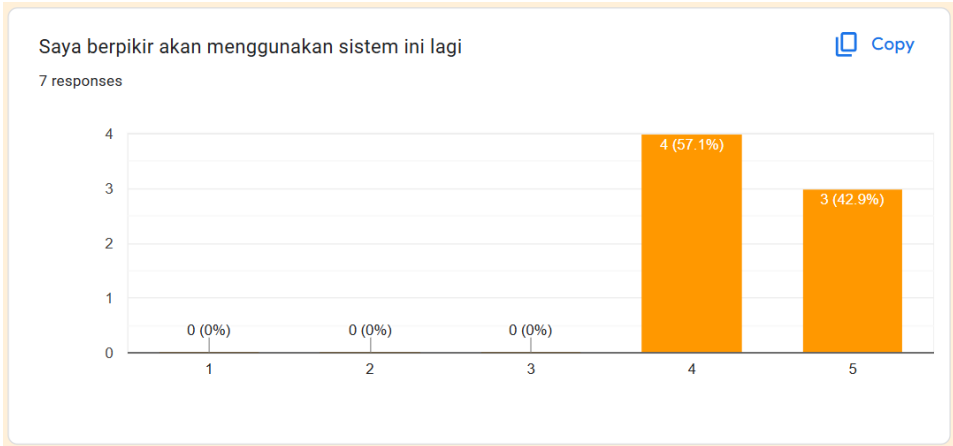
Danang pratama

Yunita

محمد عدلي عزام

Lutfi Zain

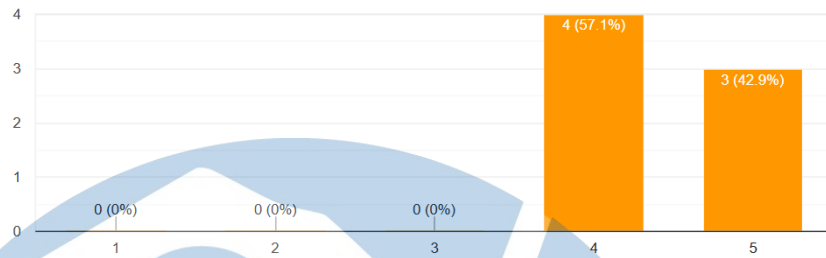
Bobby



Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat

[Copy](#)

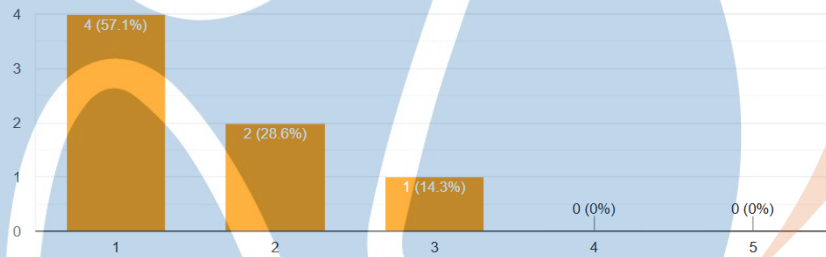
7 responses



Saya merasa sistem ini membingungkan

[Copy](#)

7 responses



STT - NF