



**PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA APLIKASI SERGIO (SISTEM  
REGISTRASI INOVASI ONLINE) PADA PT. PETROKIMIA GRESIK**

**KERJA PRAKTIK**



**Program Studi  
S1 Sistem Informasi**

**Oleh :  
NAZILA MASYRIFAINI  
19.41010.0105**

**UNIVERSITAS  
Dinamika**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2022**

**PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA APLIKASI SERGIO (SISTEM  
REGISTRASI INOVASI ONLINE) PADA PT. PETROKIMIA GRESIK**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Komputer



**Disusun Oleh :**

**Nama : Nazila Masyrifaini**

**NIM : 19410100105**

**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

*If you never try,*

*You will never know.*

-Nazila Masyrifaini-



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



*Laporan Kerja Praktik ini*

*Saya persembahkan kepada*

*Kedua Orang Tua, Keluarga Besar, Dosen Pembimbing, dan*

*Teman-teman tersayang saya.*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## LEMBAR PENGESAHAN

### PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA APLIKASI SERGIO (SISTEM REGISTRASI INOVASI ONLINE) PADA PT. PETROKIMIA GRESIK

Laporan Kerja Praktik oleh

**Nazila Masyrifaini**

NIM : 19410100105

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Gresik, 24 Juni 2022



Pembimbing

Digitally signed by  
Endra Rahmawati  
Date: 2022.07.12  
08:14:34 +07'00'

**Endra Rahmawati, M.Kom.**  
NIDN. 0712108701

Disetujui :

Penyelia



**Azhari Arfianto, A.Md.**  
NIK. 2156261

Digitally signed  
by Julianito  
Date: 2022.07.12  
10:21:08 +07'00'

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

**Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.**  
NIDN. 0731057301

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Nazila Masyrifaini  
NIM : 19410100105  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA  
APLIKASI SERGIO (SISTEM REGISTRASI  
INOVASI ONLINE) PADA PT. PETROKIMIA  
GRESIK**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Gresik, 24 Juni 2022

Yang menyatakan



**Nazila Masyrifaini**

**NIM: 19410100105**

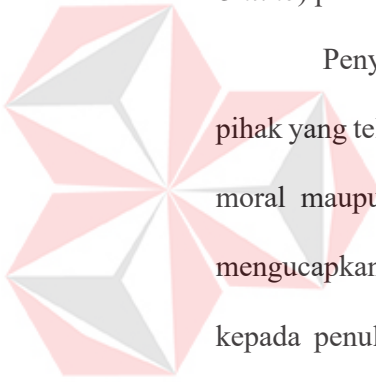
## ABSTRAK

Dengan semakin pesatnya teknologi di era ini, PT. Petrokimia Gresik menuntut kemajuan sistem serta sumber daya manusia perusahaan agar selalu melakukan inovasi ide-ide kreatif guna mendukung kemajuan PT. Petrokimia Gresik. Oleh karena itu, Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen selalu melakukan penyuluhan terkait inovasi agar karyawan PT. Petrokimia Gresik semakin produktif dalam menciptakan inovasi-inovasi baru dengan didukung tiga sistem utama, yaitu SG, SERGIO dan *Knowledge Management*. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan kepada Assistant Vice President Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen, menghendaki penggabungan ketiga sistem tersebut dikarenakan para pengguna yang terlibat sulit dalam membedakan aplikasi tersebut khususnya pada aplikasi SERGIO dengan SG. Selain wawancara yang dilakukan, terdapat penyebaran kuisisioner menggunakan pertanyaan *System Usability Scale* kepada para pengguna yang terlibat yaitu Administrator, KID, Fasilitator, Verifikator, Juri, SPTK, dan Karyawan dengan jumlah 30 (tiga puluh) responden. Pada hasil penyebaran kuisisioner sebelum dilakukan perancangan diketahui bahwa hasil evaluasi awal tampilan website berada pada rating “Ok”. Setelah dilakukan perbaikan tampilan website, hasil evaluasi akhir berada pada rating “Excellent” yang artinya tampilan sudah memenuhi kebutuhan pengguna. Berdasarkan pada hasil tersebut, metode *User Centered Design* (UCD) dapat mendukung perancangan desain antar muka aplikasi SERGIO dan berhasil menghasilkan prototype desain UI yang sesuai dengan kebutuhan.

**Kata kunci :** Aplikasi SERGIO, *User Interface*, UCD, SUS

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Magang & Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan pelaksanaan Magang & Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dan hasil studi selama kurang lebih 5 (lima) bulan di PT. Petrokimia Gresik. Laporan Kerja Praktik ini membahas tentang Perancangan Desain Antar Muka Aplikasi Sergio (Sistem Registrasi Inovasi *Online*) pada PT. Petrokimia Gresik.



Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu, ijinkan penulis untuk mengucapkan terima kasih dan rasa hormat atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini, yaitu kepada :

1. Ayah, Ibu dan seluruh Keluarga Besar yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Pihak penyelenggara kampus merdeka yang telah menyelenggarakan program Magang & Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dan memberikan penulis banyak sekali ilmu dan pengalaman mengerjakan proyek yang tak ternilai harganya;
3. Bapak Gary Eka Luviano, S.T., M.M. selaku Vice President Inovasi & Sistem Manajemen;



4. Bapak Azhari Arfianto, A.Md. selaku mentor yang telah membimbing, mengarahkan, dan mengevaluasi sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek pada Magang & Studi Independen Bersertifikat (MSIB) 2022;
5. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika;
6. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi;
7. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom. selaku Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing Kerja Praktik yang telah membimbing, memberi masukan sehingga penulis dapat lebih menyempurnakan Laporan Akhir Kerja Praktik;
8. Bapak Wigananda Firdaus Putra Aditya, S.Kom. selaku PIC Magang & Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka Batch 2;
9. Teman-teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.

Dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik ini tentunya masih banyak terdapat kekurangan, kesalahan dan kekhilafan karena keterbatasan kemampuan penulis, untuk itu sebelumnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis juga mengharapkan kritik yang bersifat membangun dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan yang bersifat membangun atas laporan ini. Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih dan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun kita bersama.

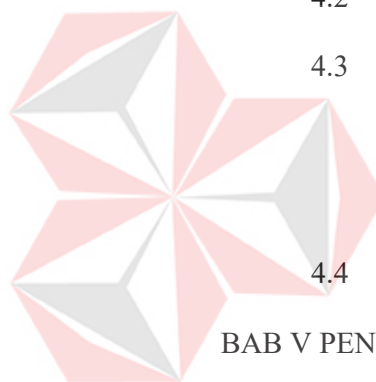
Gresik, 24 Februari 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat .....	4
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI .....	6
2.1 Latar Belakang Perusahaan.....	6
2.2 Profil PT. Petrokimia Gresik .....	7
2.3 Identitas Perusahaan .....	10
2.4 Visi Perusahaan .....	10
2.5 Misi Perusahaan.....	11
2.6 Tata Nilai .....	11
2.7 Struktur Organisasi .....	12
BAB III LANDASAN TEORI.....	13
3.1 Inovasi.....	13

3.2	Aplikasi Sumbang Gagasan (SG) .....	14
3.3	Aplikasi SERGIO .....	15
3.4	Aplikasi <i>Knowledge Management</i> .....	15
3.5	<i>Website</i> .....	16
3.6	Desain Antar Muka.....	17
3.7	<i>User Centered Design</i> (UCD) .....	18
3.8	<i>System Usability Scale</i> (SUS).....	20
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....		23
4.1	Tahapan <i>Specify the context of use</i> .....	23
4.2	Tahapan <i>Specify User and Organizational Requirements</i> .....	24
4.3	Tahapan <i>Produce Design Solutions</i> .....	31
4.3.1	Wireframe .....	31
4.3.2	Prototype .....	60
4.4	Tahapan <i>Evaluate Design Against User Requirements</i> .....	83
BAB V PENUTUP.....		85
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran .....	86
DAFTAR PUSTAKA .....		87
LAMPIRAN.....		89



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Kebutuhan fungsional <i>user</i> .....	25
Tabel L7.1 Hasil Penyebaran Kuesioner SUS .....	110
Tabel L7.2 Hasil Skor SUS Responden (sebelum dikali 2,5) .....	113
Tabel L7.3 Hasil Skor SUS Responden (setelah dikali 2,5) .....	114



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

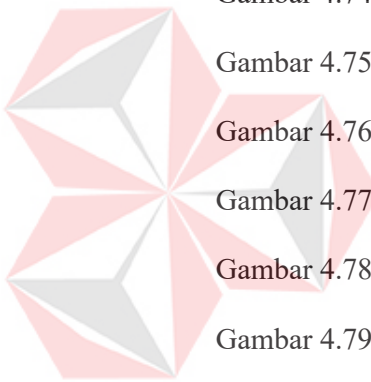
## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo PT. Petrokimia Gresik.....	8
Gambar 2.2 Peta Lokasi PT. Petrokimia Gresik .....	9
Gambar 2.3 Status Perubahan Perusahaan .....	10
Gambar 2.4 Struktur Organisasi.....	12
Gambar 3.1 Tahapan-tahapan UCD.....	19
Gambar 3.2 Rentang nilai skor rata-rata SUS .....	22
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Administrator Aplikasi SERGIO .....	27
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> KID Aplikasi SERGIO.....	28
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Fasilitator Aplikasi SERGIO.....	28
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> Verifikator Aplikasi SERGIO .....	29
Gambar 4.5 <i>User Persona</i> SPTK Aplikasi SERGIO .....	30
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> Karyawan Aplikasi SERGIO .....	30
Gambar 4.7 <i>Customer Journey Map</i> Aplikasi SERGIO .....	31
Gambar 4.8 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Beranda Aplikasi SERGIO.....	32
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Panduan Inovasi .....	33
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Daftar Gagasan .....	33
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Daftar Gugus .....	34
Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Periode.....	35
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> Halaman Menu <i>User</i> .....	35
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Gagasan Departemen.....	36
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Halaman Menu <i>Approval</i> SERGIO.....	37
Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Halaman Menu <i>Approval</i> Usulan Gagasan .....	37

Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> Halaman Menu <i>Approval Plan Action</i> Inovasi .....	38
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Verifikasi Usulan Gagasan .....	39
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Verifikasi <i>Plan Action</i> Inovasi .....	39
Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Rekap Nilai Gugus .....	40
Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Verifikasi Penghematan .....	41
Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Rekap Penghematan .....	41
Gambar 4.23 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Verifikasi Gagasan Departemen.....	42
Gambar 4.24 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Sumbang Gagasan .....	43
Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Sistem Saran .....	43
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Gugus Inovasi Operasional .....	44
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Gugus Inovasi Manajemen.....	45
Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> Halaman Menu 5R .....	45
Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> Halaman Menu <i>Ranking</i> SERGIO .....	46
Gambar 4.30 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Grafik SERGIO .....	47
Gambar 4.31 <i>Wireframe</i> Halaman Menu <i>History Approval</i> SERGIO.....	47
Gambar 4.32 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Inisiasi Penilaian .....	48
Gambar 4.33 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Rekap Konvensi .....	49
Gambar 4.34 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Memo Laporan KID .....	49
Gambar 4.35 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Memo Laporan SPTK .....	50
Gambar 4.36 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Pilih Juri Kompartemen.....	51
Gambar 4.37 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Pilih Juri Perusahaan .....	51
Gambar 4.38 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Kelompok Juri Kompartemen .....	52
Gambar 4.39 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Kelompok Juri Perusahaan.....	53
Gambar 4.40 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Pembagian Gugus Tk. Kompartemen .	53

Gambar 4.41 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Pembagian Gugus Tk. Perusahaan .....	54
Gambar 4.42 <i>Wireframe</i> Halaman Menu <i>Publish</i> Nilai.....	55
Gambar 4.43 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Integrasi Nilai KIPG.....	55
Gambar 4.44 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Nilai Gugus.....	56
Gambar 4.45 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Inisiasi Konvensi .....	57
Gambar 4.46 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Konvensi Nasional .....	57
Gambar 4.47 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Konvensi Internasional.....	58
Gambar 4.48 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Pilih Koordinator .....	59
Gambar 4.49 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Pembagian Gugus.....	59
Gambar 4.50 <i>Prototype</i> Halaman Menu Beranda Aplikasi SERGIO .....	60
Gambar 4.51 <i>Prototype</i> Halaman Menu Panduan Inovasi.....	61
Gambar 4.52 <i>Prototype</i> Halaman Menu Daftar Gagasan .....	61
Gambar 4.53 <i>Prototype</i> Halaman Menu Daftar Gugus.....	62
Gambar 4.54 <i>Prototype</i> Halaman Menu Periode .....	62
Gambar 4.55 <i>Prototype</i> Halaman Menu <i>User</i> .....	63
Gambar 4.56 <i>Prototype</i> Halaman Menu Gagasan Departemen .....	63
Gambar 4.57 <i>Prototype</i> Halaman Menu <i>Approval</i> Sergio .....	64
Gambar 4.58 <i>Prototype</i> Halaman Menu <i>Approval</i> Usulan Gagasan .....	64
Gambar 4.59 <i>Prototype</i> Halaman Menu <i>Approval Plan Action</i> Inovasi.....	65
Gambar 4.60 <i>Prototype</i> Halaman Menu Verifikasi Usulan Gagasan .....	66
Gambar 4.61 <i>Prototype</i> Halaman Menu Verifikasi <i>Plan Action</i> Inovasi.....	66
Gambar 4.62 <i>Prototype</i> Halaman Menu Rekap Nilai Gugus.....	67
Gambar 4.63 <i>Prototype</i> Halaman Menu Verifikasi Penghematan.....	67
Gambar 4.64 <i>Prototype</i> Halaman Menu Rekap Penghematan.....	68

Gambar 4.65 <i>Prototype</i> Halaman Menu Verifikasi Gagasan Departemen .....	68
Gambar 4.66 <i>Prototype</i> Halaman Menu Sumbang Gagasan .....	69
Gambar 4.67 <i>Prototype</i> Halaman Menu Sistem Saran .....	69
Gambar 4.68 <i>Prototype</i> Halaman Menu Gugus Inovasi Operasional.....	70
Gambar 4.69 <i>Prototype</i> Halaman Menu Gugus Inovasi Manajemen .....	70
Gambar 4.70 <i>Prototype</i> Halaman Menu 5R.....	71
Gambar 4.71 <i>Prototype</i> Halaman Menu <i>Ranking</i> Sergio.....	71
Gambar 4.72 <i>Prototype</i> Halaman Menu Grafik Sergio .....	72
Gambar 4.73 <i>Prototype</i> Halaman Menu <i>History Approval</i> Sergio .....	72
Gambar 4.74 <i>Prototype</i> Halaman Menu Inisiasi Penilaian.....	73
Gambar 4.75 <i>Prototype</i> Halaman Menu Rekap Konvensi.....	73
Gambar 4.76 <i>Prototype</i> Halaman Menu Memo Laporan KID .....	74
Gambar 4.77 <i>Prototype</i> Halaman Menu Memo Laporan SPTK.....	75
Gambar 4.78 <i>Prototype</i> Halaman Menu Pilih Juri Kompartemen.....	75
Gambar 4.79 <i>Prototype</i> Halaman Menu Pilih Juri Perusahaan.....	76
Gambar 4.80 <i>Prototype</i> Halaman Menu Kelompok Juri Kompartemen.....	76
Gambar 4.81 <i>Prototype</i> Halaman Menu Kelompok Juri Perusahaan .....	77
Gambar 4.82 <i>Prototype</i> Halaman Menu Pembagian Gugus Tk. Kompartemen...	78
Gambar 4.83 <i>Prototype</i> Halaman Menu Pembagian Gugus Tk. Perusahaan .....	78
Gambar 4.84 <i>Prototype</i> Halaman Menu <i>Publish</i> Nilai .....	79
Gambar 4.85 <i>Prototype</i> Halaman Menu Integrasi Nilai KIPG .....	79
Gambar 4.86 <i>Prototype</i> Halaman Menu Nilai Gugus.....	80
Gambar 4.87 <i>Prototype</i> Halaman Menu Inisiasi Konvensi .....	80
Gambar 4.88 <i>Prototype</i> Halaman Menu Konvensi Nasional.....	81

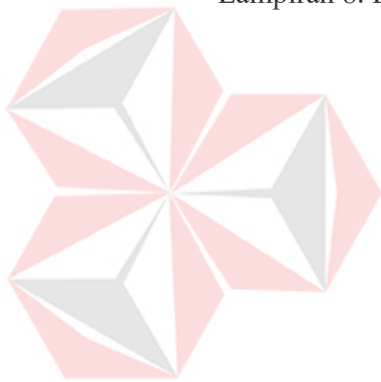




Gambar 4.89 <i>Prototype</i> Halaman Menu Konvensi Internasional .....	81
Gambar 4.90 <i>Prototype</i> Halaman Menu Pilih Koordinator .....	82
Gambar 4.91 <i>Prototype</i> Halaman Menu Pembagian Gugus .....	82
Gambar L6.1 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Berita dan Notifikasi.....	98
Gambar L6.2 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Daftar Pegawai.....	99
Gambar L6.3 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Monitoring Gugus Inovasi .....	99
Gambar L6.4 <i>Wireframe</i> Halaman Menu <i>Roadmap</i> Inovasi .....	100
Gambar L6.5 <i>Wireframe</i> Halaman Menu <i>History Approval</i> Gagasan.....	101
Gambar L6.6 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Laporan Gagasan .....	101
Gambar L6.7 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Laporan Data Mentah .....	102
Gambar L6.8 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Laporan Sergio.....	103
Gambar L6.9 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Koordinator Juri.....	103
Gambar L6.10 <i>Wireframe</i> Halaman Menu Rekap Nilai Gugus.....	104
Gambar L6.11 <i>Prototype</i> Halaman Menu Berita dan Notifikasi .....	105
Gambar L6.12 <i>Prototype</i> Halaman Menu Daftar Pegawai .....	105
Gambar L6.13 <i>Prototype</i> Halaman Menu Monitoring Gugus Inovasi .....	106
Gambar L6.14 <i>Prototype</i> Halaman Menu <i>Roadmap</i> Inovasi.....	106
Gambar L6.15 <i>Prototype</i> Halaman Menu <i>History Approval</i> Gagasan .....	107
Gambar L6.16 <i>Prototype</i> Halaman Menu Laporan Gagasan.....	107
Gambar L6.17 <i>Prototype</i> Halaman Menu Laporan Data Mentah.....	108
Gambar L6.18 <i>Prototype</i> Halaman Menu Laporan Sergio .....	108
Gambar L6.19 <i>Prototype</i> Halaman Menu Koordinator Juri .....	109
Gambar L6.20 <i>Prototype</i> Halaman Menu Rekap Nilai Gugus .....	109

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Penerimaan MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) ....	89
Lampiran 2. Logbook Kerja Praktik .....	90
Lampiran 3. Garis Besar Rencana Kerja.....	92
Lampiran 4. Kehadiran Kerja Praktik .....	95
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	97
Lampiran 6. <i>Wireframe</i> dan <i>Prototype</i> Aplikasi SERGIO.....	98
Lampiran 7. Hasil Penyebaran Kuesioner Aplikasi SERGIO.....	110
Lampiran 8. Biodata Penulis.....	116



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

PT. Petrokimia Gresik merupakan salah satu anak perusahaan dari PT Pupuk Indonesia (Persero) dan menjadi industri pupuk terlengkap dan terbesar di Indonesia yang pada berdirinya disebut Proyek Petrokimia Surabaya. Dalam perkembangannya, PT. Petrokimia Gresik secara konsisten dan berkesinambungan melakukan inovasi produk dan pengembangan pabrik berbasis teknologi. Dari upaya yang telah dilakukan, PT. Petrokimia Gresik telah bermetamorfosis dan memproduksi berbagai macam pupuk dan bahan kimia untuk solusi agroindustri. PT Petrokimia Gresik sudah menjadi produsen pupuk yang memasok 50% kebutuhan pupuk subsidi nasional dan menempati areal lebih dari 450 ha di Kabupaten Gresik guna mendukung Program Ketahanan Pangan Nasional.

Dengan semakin pesatnya teknologi di era ini, PT. Petrokimia Gresik menuntut kemajuan sistem serta sumber daya manusia perusahaan agar selalu melakukan inovasi ide-ide kreatif guna mendukung kemajuan PT. Petrokimia Gresik. Pengembangan dan implementasi ide-ide kreatif dan inovatif perlu dikelola secara sistematis dengan pendekatan siklus *Plan-Do-Check-Action* (PDCA) (Riyantini, 2017). Oleh karena itu, Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen selalu melakukan penyuluhan terkait Inovasi agar karyawan PT. Petrokimia Gresik semakin produktif dalam menciptakan inovasi-inovasi baru. Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen memiliki tugas utama dalam mengelola segala prosedur,

pedoman, dan dokumen manajemen dari PT Petrokimia Gresik serta menjadi pengelola inovasi-inovasi yang dimiliki perusahaan.

Pengelolaan Inovasi di PT. Petrokimia Gresik telah terstruktur dengan baik yang dimulai dari pengusulan gagasan, penyeleksian gagasan, hingga pembentukan gugus-gugus inovasi. Dalam proses pengelolaan inovasi yang diusulkan oleh karyawan-karyawan PT. Petrokimia Gresik, Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen memiliki tiga sistem utama, yaitu SG (Sumbang Gagasan) untuk pengelolaan gagasan sebelum dibentuk gugus inovasi, SERGIO (Sistem Registrasi Inovasi *Online*) untuk pengelolaan gugus inovasi, dan *Knowledge Management* sebagai media publikasi dokumen yang mendukung kegiatan inovasi.

Hasil dari wawancara yang telah dilakukan terhadap *Assistant Vice President* Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen, menghendaki penggabungan aplikasi SERGIO, SG, dan *Knowledge Management* dikarenakan para pengguna yang terlibat sulit dalam membedakan aplikasi tersebut khususnya pada aplikasi SERGIO dengan SG yaitu pada fitur dan menu yang hampir sama serta proses yang dilalui merupakan proses berkelanjutan yang dimulai dari SG dilanjutkan dengan SERGIO sehingga pemahaman para pengguna dalam menjalankan sistem tersebut kurang maksimal. Selain itu, perlu adanya pembaharuan sistem dengan menambah fitur-fitur baru guna mengimplementasikan sistem digital pada proses bisnis yang ada. Selain wawancara yang dilakukan, terdapat penyebaran kuisioner menggunakan pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) kepada para pengguna yang terlibat yaitu Administrator, KID, Fasilitator, Verifikator, Juri, SPTK, dan Karyawan dengan jumlah 30 (tiga puluh) responden. Hasil penyebaran kuisioner dan penghitungan

skor pertanyaan SUS dapat disimpulkan maka nilai rata-rata yang didapat yaitu 60,5. Berdasarkan pengolahan data menurut SUS diperoleh rata-rata skor sebesar 60,5 yang berarti memiliki *grade scale* D, jika dikonversikan menurut standar (Bangor, Staff, Kortum, & Miller, 2009), masuk dalam kategori *marginal (low)* menurut nilai skor yang diperoleh.

Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kualitas pengelolaan inovasi dengan melakukan perancangan ulang desain antar muka ketiga sistem utama agar saling terintegrasi dengan menerapkan pendekatan *User Centered Design* (UCD). UCD merupakan salah satu metode pendekatan dengan konsep pengguna yang dioptimalkan untuk *end-user* serta ditekankan pada bagaimana kebutuhan atau keinginan pada setiap end-user, dan dirancang sesuai behavior end-user agar pengguna tidak memaksa untuk mengubah perilakunya saat menggunakan produk yang akan dibangun (Krisnoanto, Brata, & Ananta, 2018).

Berdasarkan uraian masalah yang ada, wawancara dan penyebaran kuesioner yang telah dilakukan, maka solusi yang dapat ditawarkan yaitu dengan melakukan perancangan desain antar muka SERGIO dengan menggunakan UCD sehingga memudahkan para pengguna yang terlibat dalam menjalankan sistem tersebut dan membuat aplikasi SERGIO terlihat lebih *user-friendly* dan memiliki tingkat *usability* yang tinggi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada pada latar belakang, maka dapat disampaikan bahwa rumusan masalah pada kerja praktik adalah bagaimana merancang desain antar muka aplikasi SERGIO (Sistem Registrasi Inovasi *Online*) pada PT. Petrokimia Gresik dengan menggunakan *User Centered Design* (UCD).

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam pelaksanaan Kerja Praktik terdapat beberapa batasan masalah, antara lain :

1. Melakukan perancangan desain antar muka serta mengintegrasikan ketiga sistem yang ada pada Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen yaitu SERGIO (Sistem Registrasi Inovasi *Online*), SG (Sumbang Gagasan), dan *Knowledge Management*.
2. Pengguna yang terlibat pada aplikasi ini sebanyak 7 yaitu Administrator, KID, Fasilitator, Verifikator, Juri, SPTK, dan Karyawan
3. Perancangan desain antar muka menggunakan *User Centered Design* (UCD) dengan jumlah responden kuesioner diawal dan diakhir yaitu 30 responden yang mengacu pada tabel penilaian *System Usability Scale* (SUS).

### 1.4 Tujuan

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat disesuaikan bahwa, tujuan dari kerja praktik ini adalah melakukan perancangan desain antar muka SERGIO pada PT. Petrokimia Gresik sehingga memudahkan para pengguna yang terlibat dalam menjalankan sistem tersebut dan menyambungkan desain antar muka SG dan *Knowledge Management* ke dalam SERGIO agar saling terintegrasi dengan baik.

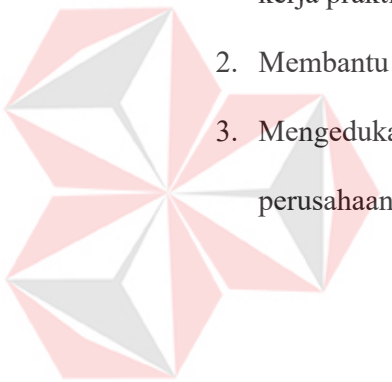
### 1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktik ini untuk mitra perusahaan, antara lain:

1. Membantu pengembangan SERGIO pada Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen PT. Petrokimia Gresik.
2. Memudahkan para unsur yang terlibat dalam menggunakan SERGIO guna mengembangkan inovasi ide-ide kreatif untuk kemajuan PT. Petrokimia Gresik.
3. Mewujudkan pengembangan dan implementasi ide-ide kreatif dan inovatif dengan pendekatan siklus *Plan-Do-Check-Action* (PDCA).

Sedangkan manfaat untuk penulis dalam melakukan kerja praktik ini antara lain:

1. Membantu penulis untuk menyelesaikan tugas semester 6 dengan mata kuliah kerja praktik.
2. Membantu penulis dalam mengembangkan potensi dalam hal *system analyst*.
3. Mengedukasi penulis dalam pembelajaran analisis proses bisnis suatu perusahaan.




UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB II

### GAMBARAN UMUM INSTANSI

#### 2.1 Latar Belakang Perusahaan

Industri pupuk merupakan industri yang strategis mengingat Negara Indonesia merupakan Negara agraris dengan jumlah penduduk yang besar dan laju pertumbuhannya setiap tahun cukup tinggi. Dalam rangka memenuhi kebutuhan pangan pemerintah berupaya memajukan sektor pertanian dengan cara meningkatkan produktivitas pertanian yang pada akhirnya pencapaian kesejahteraan masyarakat maka diperlukan pupuk yang berkualitas.



Melalui keputusan Presiden No. 260 Tahun 1960, Ketetapan MPRS Nomor II/MPRS/1960, Proyek Petrokimia Surabaya sebagai proyek Prioritas dalam Pola Pembangunan Nasional Semesta Berencana Tahap I (Tahun 1961 – 1969), inilah awal berdirinya PT Petrokimia Gresik. Kontrak pembangunan proyek di tanda tangani pada tanggal 10 Agustus 1964 dan mulai dilaksanakan pada tanggal 8 Desember 1964. Proyek Petrokimia Surabaya diresmikan oleh Presiden RI pada tanggal 10 Juli 1972, selanjutnya tanggal 10 Juli diabadikan sebagai Hari Jadi PT Petrokimia Gresik.

Di dalam perjalanannya perusahaan mengalami perubahan status, pada tahun 1971 sesuai PP No.35/1971 menjadi Perum, pada tahun 1974 sesuai PP No. 35/1974 jo PP No. 14/1975 berubah menjadi Persero. Berdasarkan PP No. 28/1997 PT Petrokimia Gresik menjadi anggota Holding PT Pupuk Indonesia (Persero). PT Petrokimia Gresik berlokasi di Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur dengan menempati lahan seluas 450 Hektar. Pada awal berdirinya



perusahaan memproduksi Amoniak, Pupuk Urea dan ZA hingga saat ini PT Petrokimia Gresik telah memiliki berbagai bidang usaha dan fasilitas pabrik terpadu.

PT Petrokimia Gresik per 31 Desember 2015 merupakan salah satu BUMN non listed atau belum mencatatkan saham di Bursa Efek Indonesia sehingga tidak terdapat informasi mengenai jumlah saham yang beredar, kapitalisasi pasar, harga saham tertinggi, terendah, dan penutupan, serta volume perdagangan.

## 2.2 Profil PT. Petrokimia Gresik

PT Petrokimia Gresik merupakan pabrik pupuk terlengkap di Indonesia, yang pada awal berdirinya disebut Proyek Petrokimia Surabaya. Kontrak pembangunannya ditandatangani pada tanggal 10 Agustus 1964, dan mulai berlaku pada tanggal 8 Desember 1964. Proyek ini diresmikan oleh Presiden Republik Indonesia, HM. Soeharto pada tanggal 10 Juli 1972, yang kemudian tanggal tersebut ditetapkan sebagai hari jadi PT Petrokimia Gresik.

Kemampuan PT Petrokimia Gresik (PG) untuk terus bertahan dan berkembang di tengah persaingan industri pupuk tidak lepas dari kekuatan brand yang dimilikinya. Sebagai upaya beradaptasi terhadap kondisi yang ada, logo sebagai visualisasi dari brand juga perlu melakukan transformasi.

Hari Jadi PT Petrokimia Gresik ke 42 merupakan momentum besar bagi kebangkitan semangat seluruh insan (Dewan Komisaris, Dewan Direksi dan Karyawan) PT Petrokimia Gresik, karena tepat pada 10 Juli 2014 logo PG tampil dengan wajah baru (*refreshment* logo).



Gambar 2. 1 Logo PT. Petrokimia Gresik (Sumber: petrokimia-gresik.com, 2022)

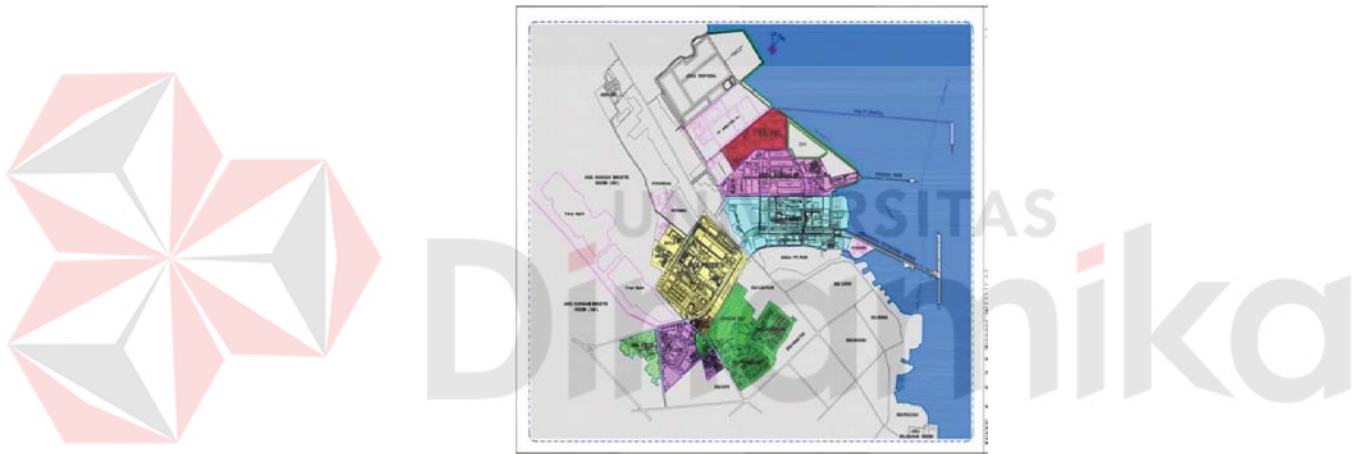
Untuk mencapai Visi Perusahaan dan guna menunjang program Pemerintah dalam peningkatan perekonomian Nasional di berbagai bidang umumnya, terutama di bidang pertanian dan dalam rangka mendukung program swasembada pangan, yakni menjamin ketersediaan pupuk, PT Petrokimia Gresik selalu melakukan inovasi dan pengembangan dengan mengoptimalkan sumber daya yang ada sehingga didapatkan produk-produk berkualitas unggul yang mampu menjadikan PT Petrokimia Gresik sebagai Perusahaan pupuk terlengkap dan terbesar di Indonesia.

Produk inovasi yang berhasil ditemukan dan diproduksi oleh PT Petrokimia Gresik meliputi Petro Biofertil (pupuk Hayati), Petro Gladiator (Composter), Petro Kalimas (pupuk Majemuk), Petroseed (benih padi unggul), serta Petrofish (probiotik untuk petambak ikan dan udang). PT Petrokimia Gresik juga mampu mengolah sisa produksi pupuk menjadi produk yang bermanfaat seperti Kapur pertanian dan Gypsum Pertanian. Dikombinasikan dengan profesionalisme yang terus ditempa, keunggulan kompetitif ini menjadikan PT Petrokimia Gresik sebagai pemimpin dalam industri yang ditekuninya.

PT Petrokimia Gresik berlokasi di Area Kawasan Industri Gresik, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur dengan menempati lahan seluas 450

Hektar. Adapun areal tanah yang ditempati berada di tiga kecamatan yang meliputi beberapa desa, yaitu:

1. Kecamatan Gresik meliputi Desa Ngipik, Desa Tlogopojok, Desa Sukorame, Desa Karang Turi, dan Desa Lumpur.
2. Kecamatan Kebomas meliputi Desa Kebomas, Desa Tlogopatut, dan Desa Randuagung.
3. Kecamatan Manyar meliputi Desa Pojok Pesisir, Desa Romo Meduran, dan Desa Tepen.



Gambar 2.2 Peta Lokasi PT. Petrokimia Gresik (Sumber: petrokimia-gresik.com, 2022)

Jumlah produksi PT. Petrokimia Gresik saat ini mencapai 8,9 juta ton/tahun, terdiri dari produk pupuk sebesar 5 (lima) juta ton/tahun, dan produk non pupuk sebanyak 3,9 juta ton/tahun. Anak Perusahaan PT Pupuk Indonesia (Persero) ini bertransformasi menuju perusahaan Solusi Agroindustri untuk mendukung tercapainya program Ketahanan Pangan Nasional, dan kemajuan dunia pertanian.

Struktur Pemegang Saham PT Petrokimia Gresik adalah PT Pupuk Indonesia (Persero) yang memiliki 2.393.033 lembar saham atau senilai Rp2.393.033.000.000 (99,9975%) dan Yayasan Petrokimia Gresik yang memiliki 60 lembar saham atau senilai Rp60.000.000 (0,0025%). Adapun, jumlah karyawan PT Petrokimia Gresik per 31 Januari 2021 sebanyak 2.028 orang. Status perubahan perusahaan dapat dilihat pada gambar 2.3.



Gambar 2.3 Status Perubahan Perusahaan (Sumber: petrokimia-gresik.com, 2022)

## 2.3 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : PT. Petrokimia Gresik

Alamat : Kantor Pusat Jalan Jenderal Ahmad Yani, Gresik

No. Telepon : (031) 3981811-14, 3982100, 398220

Fax : (031) 3981722, 3982272

Website : <https://petrokimia-gresik.com/>

Email : [pkg@petrokimia-gresik.com](mailto:pkg@petrokimia-gresik.com)

Kategori : BUMN Non Keuangan Non Listed (BNKNL)

## 2.4 Visi Perusahaan

PT. Petrokimia Gresik memiliki visi yaitu menjadi produsen pupuk dan produk kimia lainnya yang berdaya saing tinggi dan produknya paling diminati konsumen.

## 2.5 Misi Perusahaan

Dalam mewujudkan visi yang dituju, PT. Petrokimia Gresik memiliki 3 misi, antara lain:

1. Mendukung penyediaan pupuk nasional untuk tercapainya program swasembada pangan;
2. Meningkatkan hasil usaha untuk menunjang kelancaran kegiatan operasional dan pengembangan usaha Perusahaan;
3. Mengembangkan potensi usaha untuk mendukung industri kimia nasional dan berperan aktif dalam *community development*.

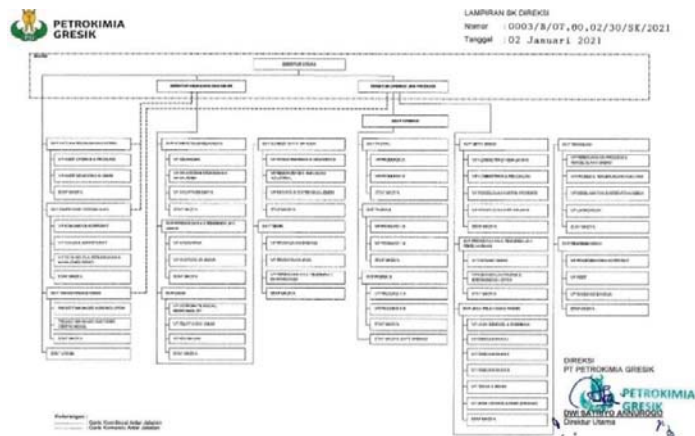
## 2.6 Tata Nilai

PT Petrokimia Gresik adalah salah satu perusahaan BUMN (Badan Usaha Milik Negara), sehingga Tata Nilai perusahaan saat ini berpusat pada Tata Nilai yang dibentuk oleh Kementrian BUMN. Tata Nilai tersebut adalah AKHLAK, berikut kepanjangan, arti, dan turunan nilai dari nilai tersebut:

1. Amanah
  - a. Definisi: Memegang teguh kepercayaan yang diberikan
  - b. Turunan Nilai: Integritas, Bertanggung Jawab, Menegakkan Etika
2. Kompeten
  - a. Definisi: Terus belajar dan mengembangkan kapabilitas
  - b. Turunan Nilai: Profesional, Kualitas, Pembelajaran Berkesinambungan
3. Harmonis
  - a. Definisi: Saling peduli dan menghargai perbedaan
  - b. Turunan Nilai: Kepedulian, Toleransi, Bersikap Positif
4. Loyal

- ## 2.7 Struktur Organisasi

Struktur organisasi dibuat bertujuan untuk mengatur dan menetapkan tugas serta tanggung jawab kepada perorangan juga dapat mempermudah untuk mengontrol pekerjaan yang dilakukan. Adapun struktur organisasi PT Petrokimia Gresik dapat dilihat pada gambar 2.4.



Gambar 2.4 Struktur Organisasi (Sumber: petrokimia-gresik.com, 2022)

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Inovasi

Inovasi adalah suatu proses untuk menciptakan nilai tambah dengan cara melakukan perubahan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau improvement terhadap sistem kerja, proses kerja, cara kerja, produk dan jasa (*services*) (Rofaida, Suryana, Aryanti, & Perdana, 2019). Ada 5 (lima) unsur pembentuk sistem inovasi perusahaan yang perlu dikembangkan untuk membangun budaya inovasi, yaitu :

1. Kepemimpinan dan Manajemen

Pengelolaan kegiatan inovasi membutuhkan komitmen yang tinggi dari para Pembina Inovasi atau Pimpinan Unit Kerja selaku Pembina Inovasi, utamanya untuk memberi inspirasi kepada seluruh jajaran organisasi agar senantiasa menggali, memformulasikan dan mengimplementasikan ide-ide kreatif/inovatif; menyampaikan ekspektasi/harapan terkait dengan program-program inovasi; dan menyediakan sumber daya yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan ide-ide kreatif/inovatif.

2. Keselarasan dengan Rencana Strategis

Strategi inovasi harus selaras dengan Rencana Jangka Panjang (RJP) dan menjadi bagian dari strategi perusahaan

3. Proses Inovasi

Sistem dan prosedur serta alat (*tools*) untuk kegiatan inovasi perlu dibuat dalam rangka mengarahkan setiap personil menggali dan memformulasikan ide kreatif/inovatif, kemudian menuangkannya dalam bentuk konsep yang feasible,

mengembangkan kapabilitas, mengevaluasi berbagai potensi risiko sebelum mengimplementasikan ide, dan me-launching ide kreatif/inovatif.

#### 4. Organisasi dan Karyawan

Aktivitas inovasi perlu dikelola secara kelembagaan (diorganisir) untuk memastikan bahwa setiap personil terlibat (berpartisipasi aktif) dalam kegiatan inovasi.

#### 5. Ukuran/Indikator

Kegiatan inovasi memerlukan ukuran-ukuran kuantitas yang bisa digunakan untuk menilai efektivitas pengelolaan dan hasil-hasil inovasi.

Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen memiliki peranan penting dalam menjaga perkembangan budaya Inovasi di PT. Petrokimia Gresik. Terutama yang paling terlihat dari unsur Proses Inovasi, dimana Dept. Inovasi & Sisman memiliki tiga sistem utama dalam menjaga keberhasilan proses pengelolaan inovasi, yaitu SERGIO (Sistem Registrasi Inovasi *Online*), SG (Sumbang Gagasan), dan *Knowledge Management*.

### 3.2 Aplikasi Sumbang Gagasan (SG)

Sumbang Gagasan (SG) adalah sarana untuk menyampaikan gagasan atau saran dari seluruh karyawan (Eselon I s/d Pelaksana) yang ditujukan kepada unit kerjanya sendiri atau unit kerja lain dalam lingkup kompartemen masing-masing. Untuk mengajukan Sumbang Gagasan, karyawan dapat melakukannya melalui website Sumbang Gagasan ([sg.petrokimia-gresik.com](http://sg.petrokimia-gresik.com)) (Manajemen, 2009).

Aplikasi Sumbang Gagasan ini merupakan suatu wadah yang disediakan PT. Petrokimia Gresik untuk menampung setiap ide gagasan dari seluruh karyawan.



Seluruh karyawan berhak mendaftarkan gagasannya melalui sistem ini yang kemudian akan diseleksi oleh fasilitator serta manager departemennya.

### 3.3 Aplikasi SERGIO

Aplikasi SERGIO (Sistem Registrasi Inovasi *Online*) merupakan sistem *online* yang disiapkan untuk melakukan pendaftaran gugus inovasi/5R dan pelaporan kegiatan inovasi di masing-masing unit kerja secara *online* dan terintegrasi dengan unit kerja lain (Manajemen, 2009).

Gagasan karyawan yang telah mendapatkan approval oleh fasilitator dan manager pada sistem Sumbang Gagasan, dapat melanjutkan Gagasannya untuk didaftarkan menjadi sebuah Gugus Inovasi. Dalam sistem Sergio. Gugus Inovasi yang telah didaftarkan dapat mulai mengimplementasikan gagasannya secara bertahap baik *Plan Do Check Action* (PDCA) atau tahap 5R. Dimana dalam tahapannya, setiap gugus akan memerlukan *approval* oleh Kompilator Inovasi Departemen (KID) di departemennya masing-masing.

Kedua sistem tersebut (SG dan SERGIO) saling berkesinambungan, dan memiliki satu tujuan yaitu untuk mempersiapkan sekaligus menyeleksi gugus-gugus yang akan siap berkompetisi baik dalam kompetisi inovasi tingkat perusahaan, nasional, maupun internasional.

### 3.4 Aplikasi *Knowledge Management*

Aplikasi *Knowledge Management* merupakan sistem yang digunakan oleh Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen sebagai media publikasi dokumen-dokumen yang mendukung kegiatan inovasi seperti panduan inovasi, rujukan metode inovasi, risalah inovasi, teknis penilaian, dan lain-lain (Manajemen, 2009).

### 3.5 Website

*Website* merupakan sebuah *platform* yang memberikan sebuah wadah untuk menyampaikan sebuah informasi atau kumpulan halaman melalui *domain* pada internet agar dapat di akses oleh semua orang yang membutuhkan informasi dari *website* tersebut (Waryanto, 2018). Dalam pembangun aplikasi berbasis *website* terdapat 3 elemen utama yang harus disiapkan, agar *website* dapat diakses dan menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh orang. Elemen yang dimaksud antara lain:

#### 1. Domain

*Domain* merupakan unsur *website* pertama yang harus ada pada sebuah *website*, karena *domain* memudahkan orang dalam mencari alamat dari sebuah *website*.

*Domain* akan menerjemahkan alamat *Internet Protocol* (IP) yang berupa angka menjadi alamat *alphabet* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan nama alamat *website* yang diinginkan.

#### 2. Hosting

*Hosting* merupakan alat untuk menyimpan kebutuhan data yang dibutuhkan pada *website* seperti *script*, gambar, video, musik dan *file* lainnya yang dibutuhkan dalam *website* tersebut. *Hosting* biasanya disediakan oleh pihak ketiga dari pembangun aplikasi dan *hosting* yang disediakan bersifat prabayar.

#### 3. Konten

Konten merupakan salah satu elemen utama yang harus ada pada setiap *website*, karena konten adalah sebuah informasi yang dibutuhkan oleh orang dalam mengakses *website* yang dibangun.

Menurut Hasugian (2018) *website* dibangun dengan menggunakan protokol *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) yang berisikan dokumen multimedia seperti *text*, gambar, video, musik dan lain sebagainya, yang kemudian dapat diakses melalui *software browser* seperti Chrome, Mozilla, dan lain sebagainya.

### 3.6 Desain Antar Muka

Desain antar muka atau yang biasa disebut dengan *User Interface* (UI) adalah proses yang sangat kreatif dan pembuatan visual yang koheren dan unik bergantung pada penyempurnaan ulang dari keputusan desain global seperti tata letak, responsivitas antarmuka, navigasi aplikasi, kemampuan dan umpan balik visual, skema warna, dan tipografi serta keputusan desain lokal seperti *tooltips*, informasi, dan teks (Roth, 2017). Tujuan desain antar muka adalah memudahkan segala aktivitas mengoperasikan media-media digital agar menjadi lebih produktif dan dapat dinikmati (Hartadi, Swandi, & Mudra, 2020). Dalam mendesain antar muka pada sebuah aplikasi, perlu memperhatikan beberapa hal yang membuat sebuah *user interface* baik. Berikut adalah beberapa karakteristik desain aplikasi *mobile user interface* yang baik (Rochmawati, 2019).

#### 1. Kontras Warna Baik

Agar tampilan tidak mengganggu pandangan pengguna dan terlihat indah, perlu diperhatikan pemilihan dan kontras warna yang pas dengan memperhatikan kombinasi warna yang baik.

#### 2. Informasi Terpapar Jelas, Ringkas dan Terstruktur

Secara general, desain *user interface* yang baik adalah saat tampilan terlihat minimalis dengan informasi yang tersampaikan dengan jelas. Penyusunan

informasi juga harus disusun dengan terstruktur sehingga tidak menimbulkan kebingungan pengguna.

### 3. Layar Responsif dengan Ukuran User Interface yang Efisien

Agar penggunaan aplikasi nyaman dan mudah, perlu diperhatikan bahwa user interface aplikasi harus responsif. Selain itu area sentuh pada suatu selection harus memiliki ukuran yang pas sehingga lebih mudah untuk disentuh tanpa mengganggu area sentuh pilihan lain (menghindari fat fingering).

### 4. Jumlah Control Harus Pas

Pada satu halaman aplikasi, jumlah *control* (*button*, *text field*, *toggle button*, dan lain-lain) harus secukupnya saja. Apabila terlalu banyak, maka pengguna aplikasi akan membingungkan karena tampilannya yang kurang ringkas dan berantakan. Desain antar muka harus menyesuaikan ukurannya agar efisien sehingga terlihat lebih minimalis dan tidak membingungkan.

### 5. Menarik

Dengan desain user interface indah dan menarik, maka pengguna otomatis akan memiliki kesan awal yang baik pada aplikasi tersebut.

### 6. Konsisten

Dalam membuat *user interface* yang baik dan tidak membingungkan pengguna, perlu adanya konsistensi, agar pada saat ada pembaruan tampilan *user interface*, pengguna masih bisa mengerti tentang letak-letak fitur dan cara penggunaan aplikasi.

## 3.7 User Centered Design (UCD)

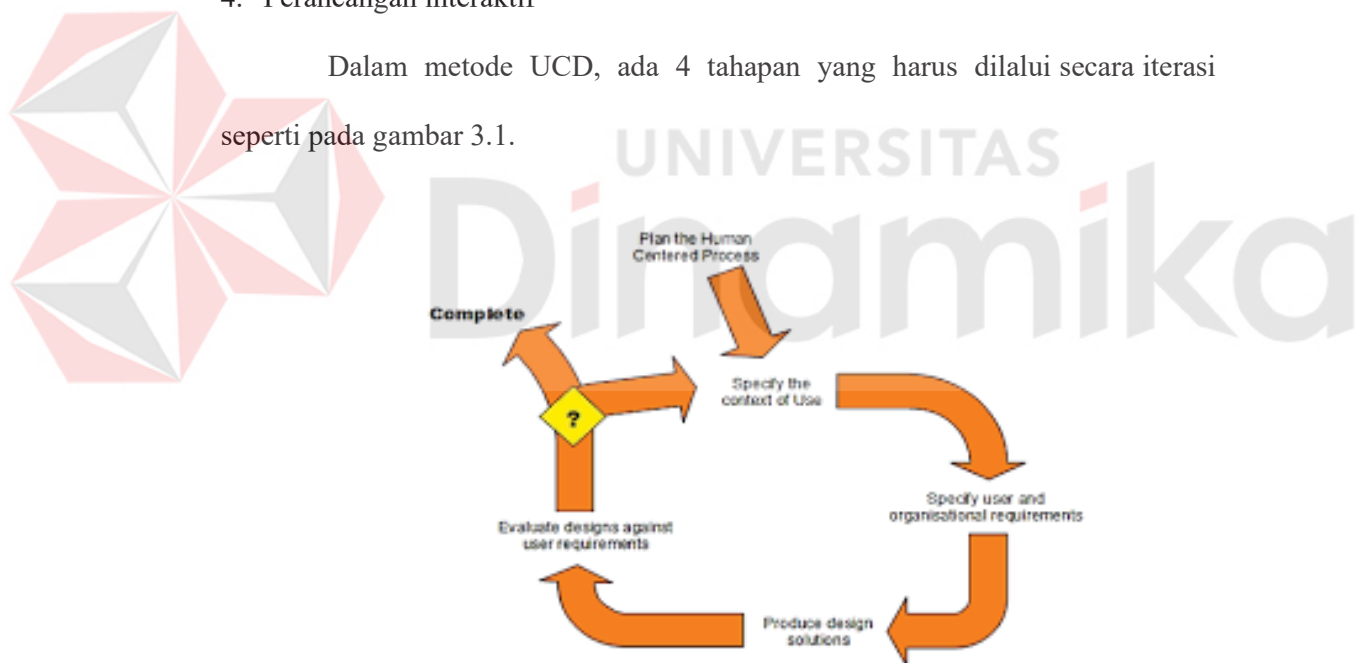
*User Centered Design* (UCD) disebut *human centered design*. *Human centered design* merupakan suatu metode yang dimanfaatkan untuk pengembangan

sistem secara interaktif yang bertujuan untuk membuat sebuah perangkat lunak atau sistem (Rahman, Wahyuni, & Pradana, 2020).

*User Centered Design* adalah tahapan-tahapan desain antarmuka yang berfokus pada kegunaan, kebutuhan pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja pada desainnya (Supardianto & Tampubolon, 2020). Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam UCD:

1. Target pengembangan aplikasi adalah pengguna
2. Perancangan terstruktur atau terintegrasi
3. Proses pengujian dari awal hingga akhir melibatkan pengguna
4. Perancangan interaktif

Dalam metode UCD, ada 4 tahapan yang harus dilalui secara iterasi seperti pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tahapan-tahapan UCD (Albani & Lombardi, 2010)

Keterangan gambar:

1. *Specify the context of use*

Mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi.

## 2. *Specify User and Organizational Requirements*

Mengidentifikasi apa saja yang pengguna butuhkan terhadap aplikasi.

## 3. *Produce Design Solutions*

Merancang desain sebagai bagian dari mewujudkan solusi dari aplikasi yang sedang dirancang

## 4. *Evaluate Design Against User Requirements*

Mengevaluasi desain yang telah selesai dilakukan pada tahapan yang dibuat sebelumnya.

### 3.8 *System Usability Scale (SUS)*

Metode *System Usability Scale (SUS)* merupakan metode pengujian *usability* yang digunakan untuk mengetahui seberapa efektif dan efisien sebuah aplikasi web menurut pengguna sistem atau pengguna aplikasi (Kaban, Brata, & Brata, 2020). SUS dikembangkan oleh John Brooker sejak tahun 1986. Keunggulan dari *SUS*, antara lain (Munanto, Hartanto, & Fauziati, 2020):

1. SUS dapat digunakan dengan mudah, karena hasilnya berupa skor 0–100
2. SUS sangat mudah digunakan, tidak membutuhkan perhitungan yang rumit
3. SUS tersedia secara gratis, tidak membutuhkan biaya tambahan
4. SUS terbukti valid dan handal, walau dengan ukuran sampel yang kecil

Terdapat 10 pertanyaan yang sering ditanyakan dalam menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Berikut ini adalah 10 pertanyaan dapat disesuaikan dengan fitur yang diberikan seperti :

1. Saya pikir saya akan sering menggunakan fitur ini.
2. Saya merasa fitur ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana.
3. Saya rasa fitur ini mudah untuk digunakan.

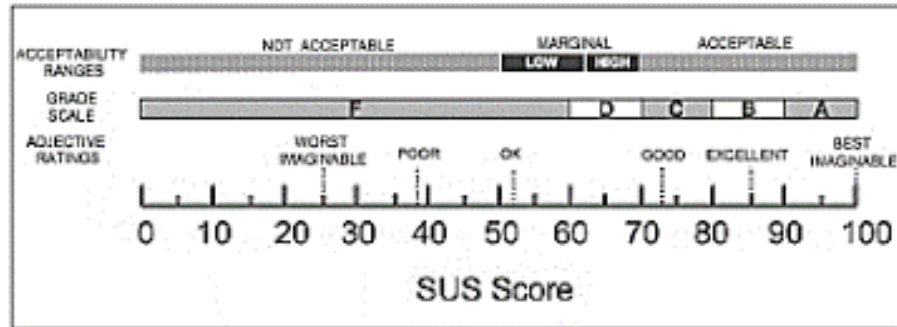
4. Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan fitur ini.
5. Saya menemukan bahwa terdapat berbagai macam fitur yang terintegrasi dengan baik dalam sistem.
6. Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada fitur ini.
7. Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari fitur ini dengan cepat.
8. Saya menemukan bahwa fitur ini sangat tidak praktis ketika digunakan.
9. Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.
10. Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan fitur ini.

Pernyataan ganjil (1,3,5,7,9) bersifat positif sedangkan pernyataan genap (2,4,6,8,10) bersifat negatif. Rentang skala likert disusun dari kiri ke kanan dengan skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (kurang setuju), 3 (ragu-ragu), 4 (setuju), 5 (sangat setuju). Cara pengolahan data SUS sebagai berikut:

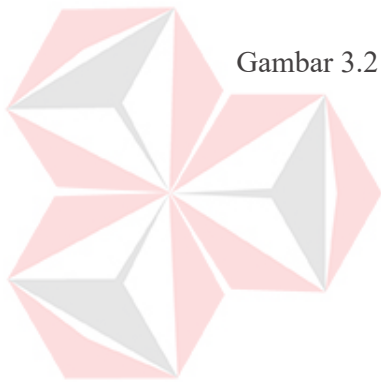
1. Perhitungan skor setiap pernyataan nomor ganjil (1,3,5,7,9) diperoleh dari nilai jawaban yang dipilih kemudian dikurangi 1
2. Untuk setiap pernyataan nomor genap memiliki skor awal = 5. Sehingga perhitungan skor setiap pernyataan nomor genap diperoleh dengan cara skor awal (5) dikurangi nilai jawaban yang dipilih.
3. Hasil skor setiap pertanyaan dijumlahkan kemudian dikalikan dengan 2.5 sehingga skor SUS antara 0 sampai dengan 100. Perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor SUS} = (((Q1 - 1) + (5 - Q2) + (Q3 - 1) + (5 - Q4) + (Q5 - 1) + (5 - Q6) + (Q7 - 1) + (5 - Q8) + (Q9 - 1) + (5 - Q10)) * 2.5)$$

Untuk mengetahui interpretasi dari skor SUS yang diperoleh dapat dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata SUS dengan rentang nilai adjective ratings, acceptability scores, dan grading scale yang ditunjukkan pada gambar 3.2 (Maricar & Pramana, 2020).



Gambar 3.2 Rentang nilai skor rata-rata SUS (Bangor, Staff, Kortum, & Miller, 2009)



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

Berdasarkan hasil dari wawancara serta observasi langsung (tatap muka) dengan Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen dari PT. Petrokimia Gresik yang bertujuan mendapatkan informasi mengenai alur bisnis dari aplikasi SERGIO (Sistem Registrasi Inovasi *Online*), SG (Sumbang Gagasan), dan *Knowledge Management*. Pada proyek yang sedang berlangsung ini, diperlukan desain sistem atau *User Interface (UI)* yang dapat mengintegrasikan ketiga sistem tersebut sehingga memiliki fungsi untuk mempersiapkan sekaligus menyeleksi gugus-gugus yang akan siap berkompetisi baik dalam kompetisi inovasi tingkat perusahaan, nasional, maupun internasional dimana kedepannya sistem tersebut diberi nama SERGIO (Sistem Registrasi Inovasi *Online*). Dalam kerja praktik ini, penulis berusaha membantu dalam menyelesaikan proyek tersebut, sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan beberapa tahap yaitu :

1. Menganalisis sistem pada website SERGIO (Sistem Registrasi Inovasi *Online*), SG (Sumbang Gagasan), dan *Knowledge Management*
2. Merancang *prototype* pada website SERGIO (Sistem Registrasi Inovasi *Online*)
3. Implementasi sistem

#### **4.1 Tahapan *Specify the context of use***

Dalam tahapan ini adalah menentukan konteks user. Dalam proses ini diperlukan identifikasi pengguna untuk menentukan siapa saja yang terlibat secara langsung dalam sistem. Hasil identifikasi yang dilakukan sebagai berikut :

1. Administrator, yaitu Staf *Knowledge Management* (Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen)
2. KID (Kompilator Inovasi Departemen), yaitu seseorang yang ditunjuk oleh Kepala Unit Kerja (*Manager*) untuk mengkompilasi hal-hal administrasi gugus inovasi di tingkat Departemen. Setiap bulan melaporkan progress inovasi kepada *Manager*.
3. Fasilitator, yaitu seseorang yang bertugas untuk melakukan *approval* Sumbang Gagasan yang diajukan oleh bawahannya
4. Verifikator, yaitu seseorang yang bertugas untuk melakukan verifikasi Gagasan yang telah di-*approve* oleh Fasilitator
5. Juri, yaitu seseorang yang bertugas untuk melakukan penilaian saat acara inovasi perusahaan seperti KIK (Konvensi Inovasi Kompartemen) dan KIPG (Konvensi Inovasi Petrokimia Gresik)
6. SPTK (Sekretaris staf Program Tk. Kompartemen), yaitu seorang yang ditunjuk melalui Nota Dinas Direksi untuk mengkompilasi administrasi gugus inovasi di Tk. Kompartemen. Setiap bulan melaporkan *progress* inovasi kepada *General Manager*
7. Karyawan, yaitu dalam hal ini sebagai partisipan/peserta inovasi perusahaan.

#### 4.2 Tahapan *Specify User and Organizational Requirements*

Berdasarkan hasil wawancara secara langsung dengan *user* yang terlibat dalam aplikasi ini, didapatkan kesimpulan dari kebutuhan pengguna mengenai fitur pada aplikasi SERGIO, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Kebutuhan fungsional *user*

Jenis Pengguna	Kebutuhan
Administrator	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat melakukan inisiasi periode SG &amp; SERGIO</li> <li>b. Dapat menambahkan role : Fasilitator; Verifikator; SPTK; KID</li> <li>c. Dapat membuat, mengedit, melihat, dan menghapus gagasan</li> <li>d. Dapat melakukan <i>approve</i> dan verifikasi gagasan</li> <li>e. Dapat mendaftarkan, mengedit, melihat, dan menghapus gugus, serta melakukan <i>approve</i> gugus</li> <li>f. Dapat membuat TTD malakah gugus (QR Code)</li> <li>g. Dapat melakukan inisiasi penilaian</li> <li>h. Dapat memilih koordinator juri kompartemen dan perusahaan</li> <li>i. Dapat memilih juri kompartemen dan perusahaan</li> <li>j. Dapat melakukan pembagian gugus penjurian tingkat kompartemen dan perusahaan</li> <li>k. Dapat melakukan <i>publish</i> nilai penjurian tingkat kompartemen dan mengintegrasikan nilai penjurian tingkat perusahaan</li> <li>l. Dapat melihat rekap penilaian gugus</li> <li>m. Dapat melakukan inisiasi konvensi</li> <li>n. Dapat menambahkan, mengedit, melihat, dan menghapus konvensi nasional dan internasional</li> </ul>

Jenis Pengguna	Kebutuhan
	<ul style="list-style-type: none"> <li>o. Dapat melihat rekap konvensi</li> <li>p. Dapat mengakses menu rekap, laporan, history <i>approval</i> gagasan, dan history <i>approval</i> SERGIO</li> </ul>
KID	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat melihat gagasan</li> <li>b. Dapat melihat dan melakukan <i>approve</i> gugus</li> <li>c. Dapat melihat <i>history approval</i> SERGIO</li> </ul>
Fasilitator	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat melihat gagasan dan melakukan <i>approve</i> gagasan</li> <li>b. Dapat melakukan TTD makalah gugus (QR Code)</li> <li>c. Dapat melihat <i>history approval</i> gagasan</li> </ul>
Verifikator	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat melihat gagasan dan melakukan verifikasi gagasan</li> <li>b. Dapat melihat <i>history approval</i> gagasan</li> </ul>
Juri	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat melihat gugus</li> <li>b. Dapat melakukan penilaian gugus</li> <li>c. Dapat melihat rekap penilaian gugus</li> </ul>
SPTK	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat memilih gugus untuk mengikuti KIPG</li> <li>b. Dapat melihat rekap penilaian gugus</li> </ul>
Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dapat membuat, mengedit, dan melihat gagasan</li> <li>b. Dapat mendaftarkan, mengedit, dan melihat gugus</li> <li>c. Dapat mengedit dan melihat gugus konvensi nasional dan internasional</li> <li>d. Dapat melihat rekap konvensi</li> </ul>

Serta dari hasil wawancara yang dilakukan, kemudian dilakukan analisis karakteristik pengguna dengan menyusun *user persona*. *User persona* terbagi berdasarkan gambaran kelompok pengguna yang terdiri dari Administrator, KID, Fasilitator, Verifikator, Juri, SPTK, dan Karyawan. Gambar 4.1 merupakan *user persona* yang menggambarkan kelompok dari administrator Aplikasi SERGIO berdasarkan wawancara yang telah dilakukan.



Gambar 4.1 *User Persona* Administrator Aplikasi SERGIO

Selanjutnya yaitu *user persona* yang menggambarkan kelompok dari KID. *User persona* dari KID bernama M. Yusuf Dimyati. Dimi merupakan salah satu karyawan outsourcing dari PT. Petrokimia Gresik. Hasil *user persona* kelompok KID dapat dilihat pada gambar 4.2.



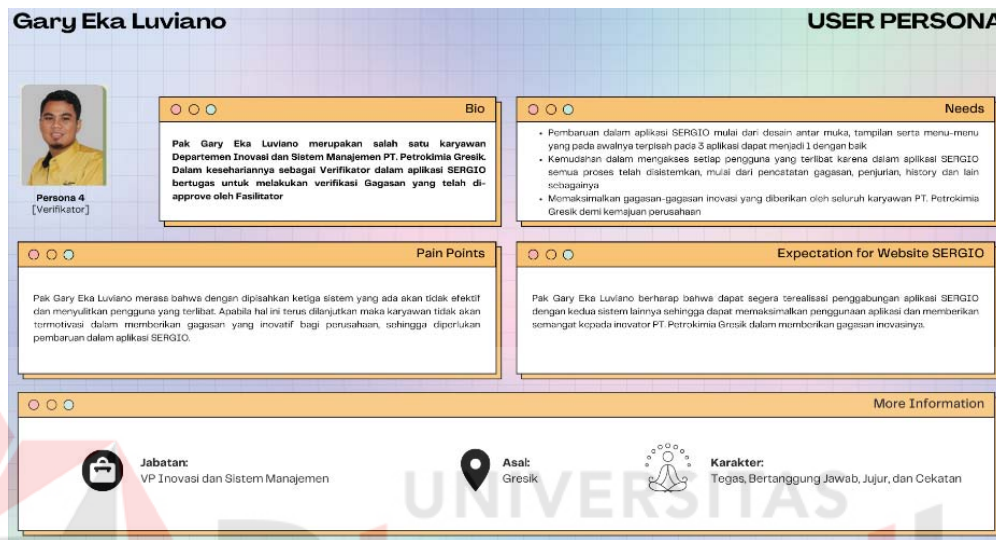
Gambar 4.2 User Persona KID Aplikasi SERGIO

Selanjutnya yaitu *user persona* yang menggambarkan kelompok dari Fasilitator. *User persona* dari kelompok ini bernama Widiarto Dwi Pracoyo. Widi merupakan AVP Inovasi dan Sistem Manajemen PT. Petrokimia Gresik. Hasil *user persona* kelompok Fasilitator dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 User Persona Fasilitator Aplikasi SERGIO

Selanjutnya yaitu *user persona* yang menggambarkan kelompok dari Verifikator. *User persona* dari kelompok ini bernama Gary Eka Luviano. Gary merupakan VP Inovasi dan Sistem Manajemen PT. Petrokimia Gresik. Hasil *user persona* kelompok Fasilitator dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 User Persona Verifikator Aplikasi SERGIO

Selanjutnya yaitu *user persona* yang menggambarkan kelompok dari SPTK. *User persona* dari kelompok ini bernama Rifatul Mufianah. Fina merupakan AVP Inovasi dan Sistem Manajemen PT. Petrokimia Gresik. Hasil *user persona* kelompok Fasilitator dapat dilihat pada gambar 4.5.





Gambar 4.5 User Persona SPTK Aplikasi SERGIO

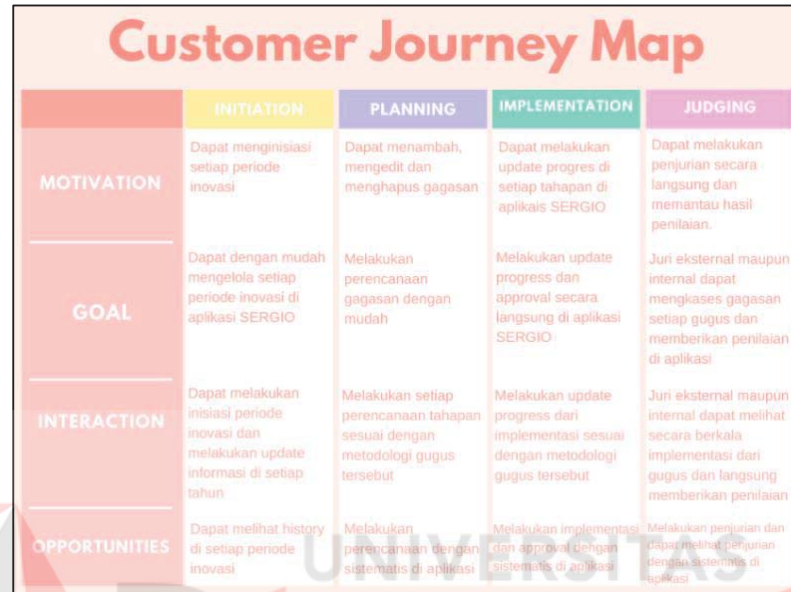
Selanjutnya yaitu *user persona* yang menggambarkan kelompok dari Karyawan. *User persona* dari kelompok ini bernama Faliq Ridho Habibi. Faliq merupakan PL Pengembangan Sistem Manajemen PT. Petrokimia Gresik. Hasil *user persona* kelompok Fasilitator dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 User Persona Karyawan Aplikasi SERGIO



Berdasarkan dari hasil *user persona* dan wawancara kemudian dirancang *customer journey map* untuk memetakan tiap informasi. Berikut adalah *customer journey map* dari aplikasi SERGIO.



Gambar 4.7 *Customer Journey Map* Aplikasi SERGIO

### 4.3 Tahapan *Produce Design Solutions*

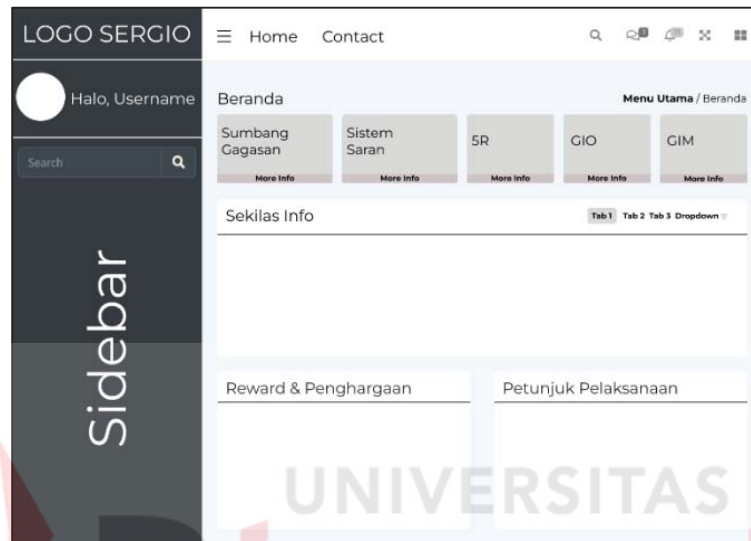
Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Maka langkah selanjutnya, melakukan perancangan desain *User Interface* yang dimulai dari membuat sketsa tiap halaman atau bagian pada *website* yang berupa *low-fidelity wireframe* dan hasil akhir perancangan antarmuka ini adalah *prototype* desain berupa *high-fidelity wireframe*.

#### 4.3.1 Wireframe

Pada tahap wireframe ini menggambarkan dengan jelas tampilan dari setiap komponen seperti *button*, teks, menu, *image*, dan lainnya. Dalam pembuatan *wireframe* aplikasi SERGIO menggunakan tools *figma*.

### 1. Wireframe Halaman Menu Beranda Aplikasi SERGIO

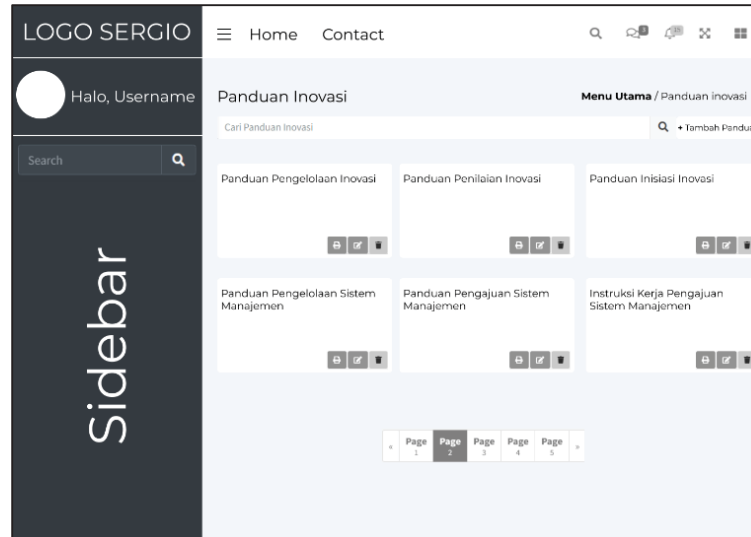
Pada gambar 4.8 merupakan *wireframe* halaman beranda pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang jumlah tiap Metodologi, Informasi seputar *update* SERGIO, Reward & Penghargaan, dan Petunjuk Pelaksanaan.



Gambar 4.8 Wireframe Halaman Menu Beranda Aplikasi SERGIO

### 2. Wireframe Halaman Menu Panduan Inovasi

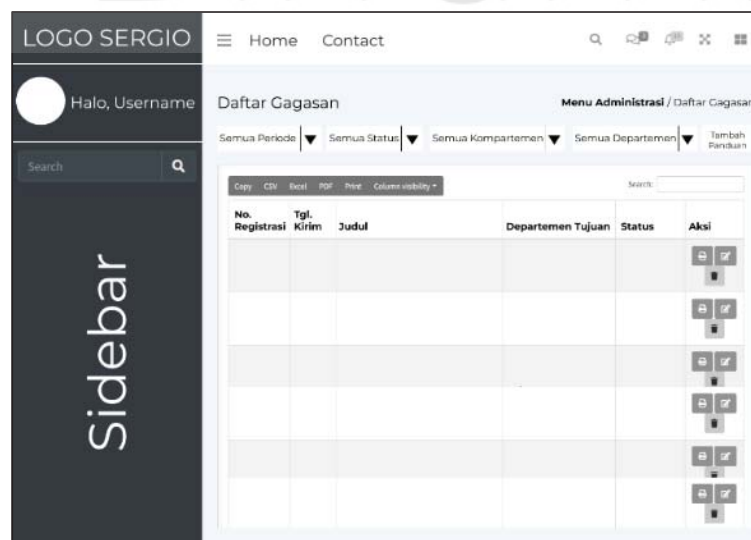
Pada gambar 4.9 merupakan *wireframe* halaman menu panduan inovasi pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang semua panduan inovasi yang dapat diakses oleh pengguna yang terlibat.



Gambar 4.9 Wireframe Halaman Menu Panduan Inovasi

### 3. Wireframe Halaman Menu Daftar Gagasan

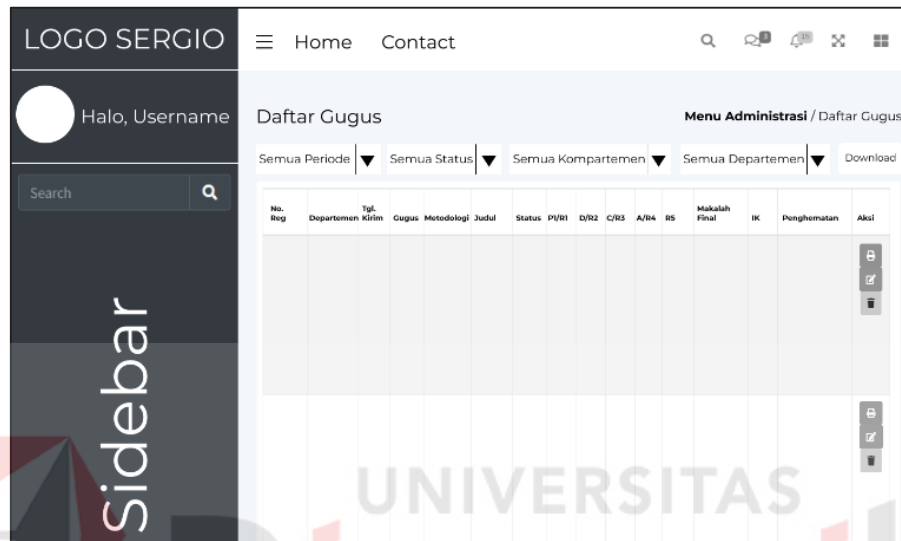
Pada gambar 4.10 merupakan *wireframe* halaman menu daftar gagasan pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang informasi semua gagasan dari karyawan PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4.10 Wireframe Halaman Menu Daftar Gagasan

#### 4. Wireframe Halaman Menu Daftar Gugus

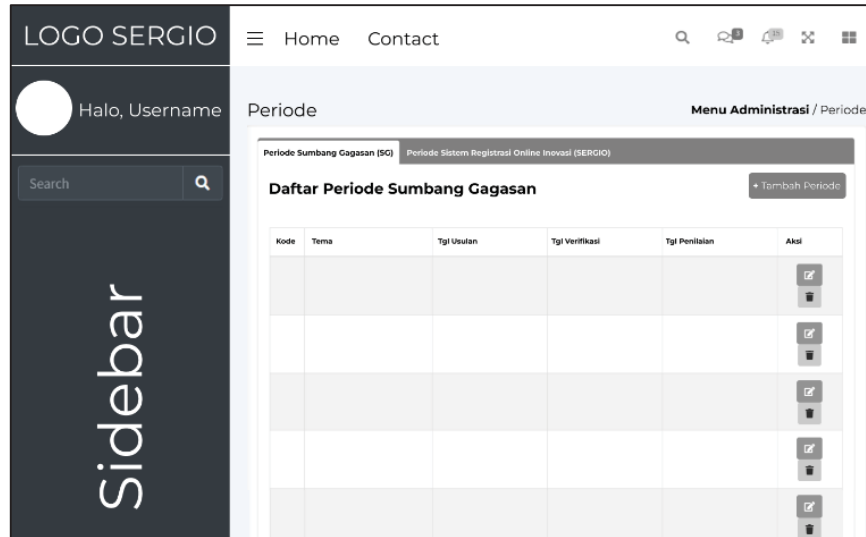
Pada gambar 4.11 merupakan *wireframe* halaman menu daftar gugus pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang jumlah gugus inovasi PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4.11 Wireframe Halaman Menu Daftar Gugus

#### 5. Wireframe Halaman Menu Periode

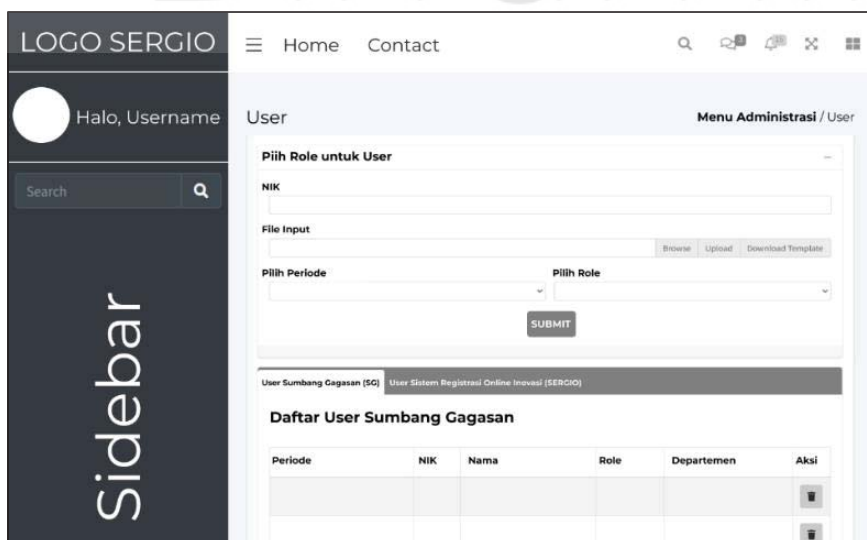
Pada gambar 4.12 merupakan *wireframe* halaman menu periode pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang periode pada Sumbang Gagasan dan SERGIO.



Gambar 4.12 Wireframe Halaman Menu Periode

#### 6. Wireframe Halaman Menu User

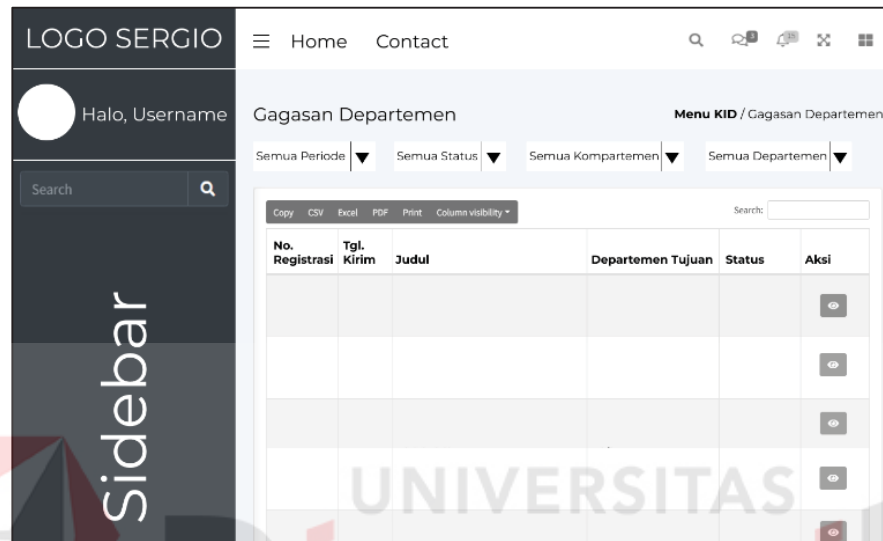
Pada gambar 4.13 merupakan wireframe halaman menu *user* pada website Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang user pada Sumbang Gagasan dan SERGIO.



Gambar 4.13 Wireframe Halaman Menu User

### 7. Wireframe Halaman Menu Gagasan Departemen

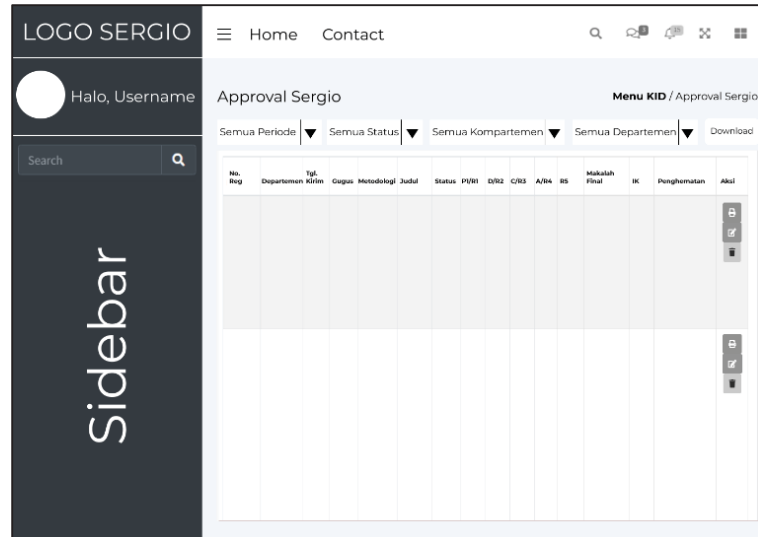
Pada gambar 4.14 merupakan *wireframe* halaman menu gagasan departemen pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang semua gagasan tiap departemen PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4.14 Wireframe Halaman Menu Gagasan Departemen

### 8. Wireframe Halaman Menu Approval SERGIO

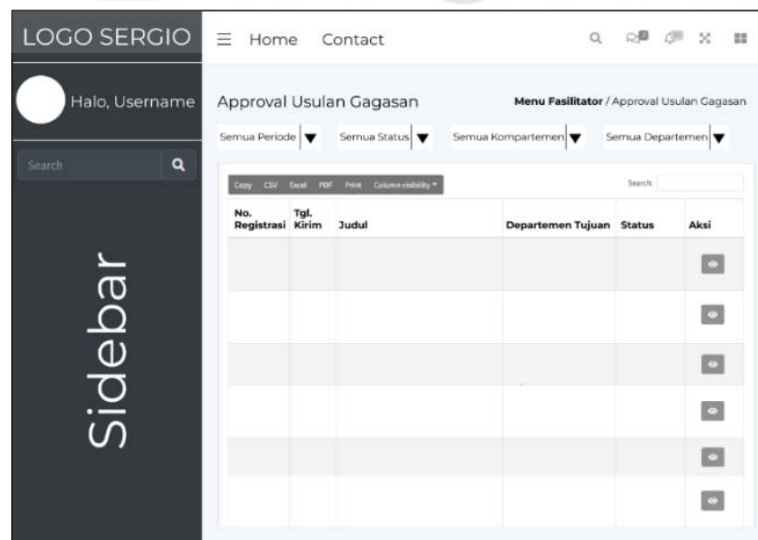
Pada gambar 4.15 merupakan *wireframe* menu *approval* SERGIO pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang *approval* SERGIO yang dapat diakses oleh KID.



Gambar 4.15 Wireframe Halaman Menu *Approval* SERGIO

#### 9. Wireframe Halaman Menu *Approval* Usulan Gagasan

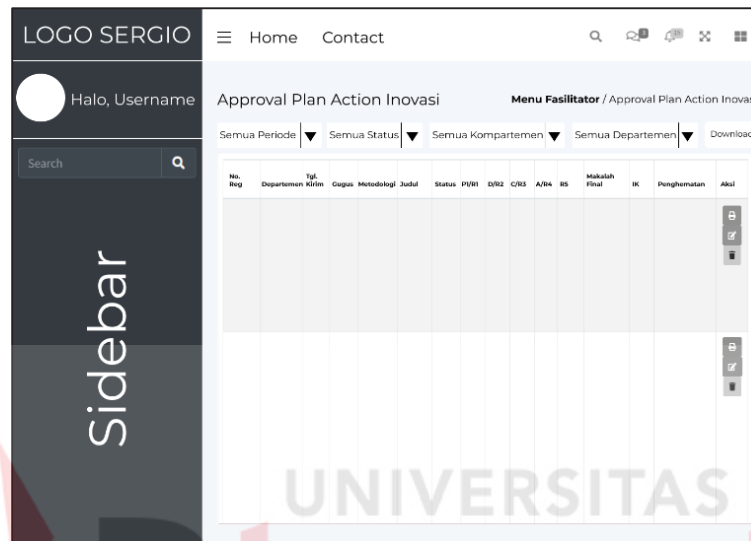
Pada gambar 4.16 merupakan wireframe halaman menu *approval* usulan gagasan pada website Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang approval atas usulan gagasan karyawan PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4. 16 Wireframe Halaman Menu *Approval* Usulan Gagasan

#### 10. Wireframe Halaman Menu *Approval Plan Action* Inovasi

Pada gambar 4.17 merupakan *wireframe* halaman menu *approval plan action* inovasi pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang approval tahapan *plan action* dari gagasan karyawan.

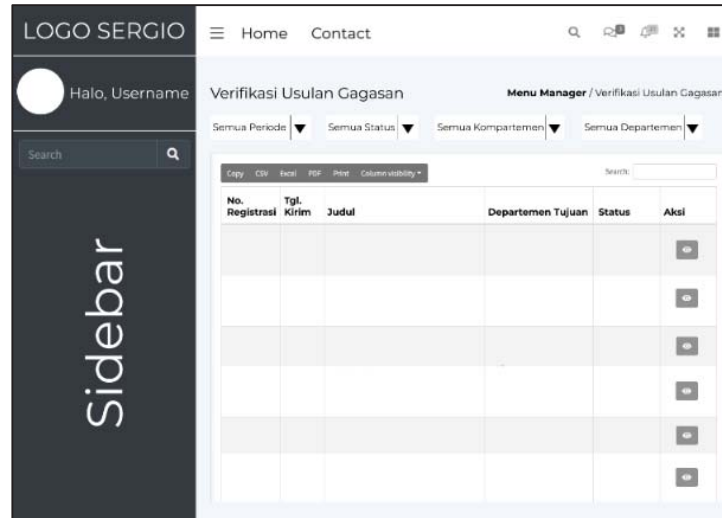


Gambar 4.17 Wireframe Halaman Menu *Approval Plan Action* Inovasi

#### 11. Wireframe Halaman Menu Verifikasi Usulan Gagasan

Pada gambar 4.18 merupakan *wireframe* halaman menu verifikasi usulan gagasan pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang hasil verifikasi atas usulan gagasan karyawan PT. Petrokimia Gresik.

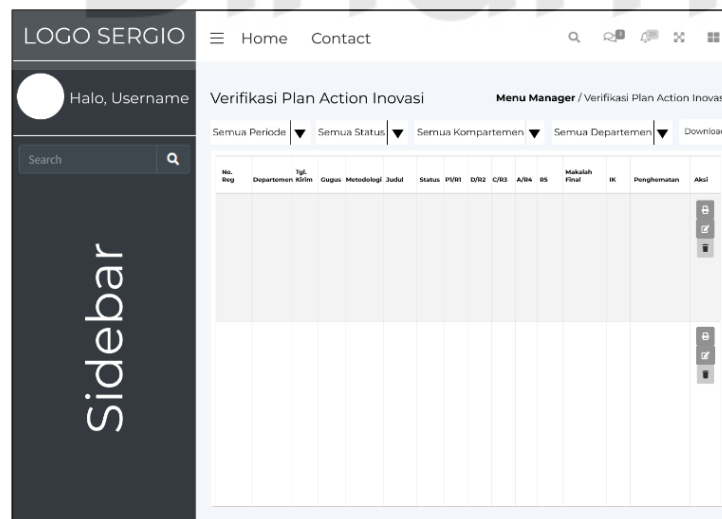




Gambar 4.18 Wireframe Halaman Menu Verifikasi Usulan Gagasan

## 12. Wireframe Halaman Menu Verifikasi *Plan Action* Inovasi

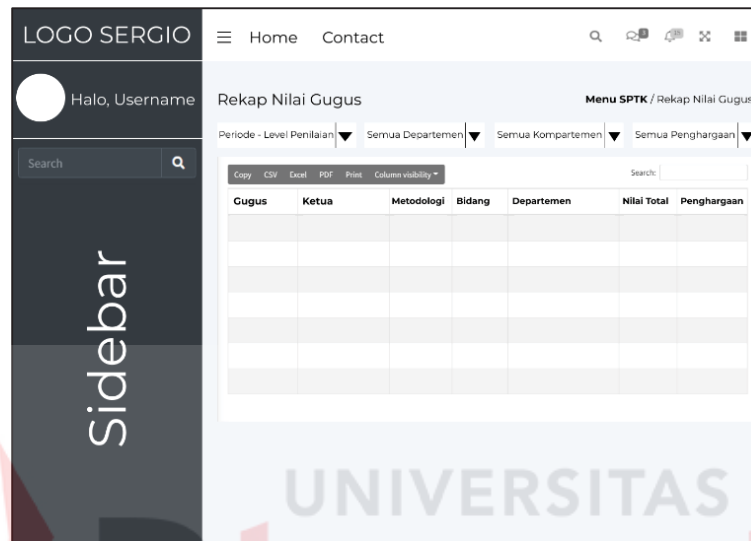
Pada gambar 4.19 merupakan wireframe halaman menu verifikasi *plan action* inovasi pada website Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang hasil verifikasi *plan action* inovasi.



Gambar 4.19 Wireframe Halaman Menu Verifikasi *Plan Action* Inovasi

### 13. Wireframe Halaman Menu Rekap Nilai Gugus

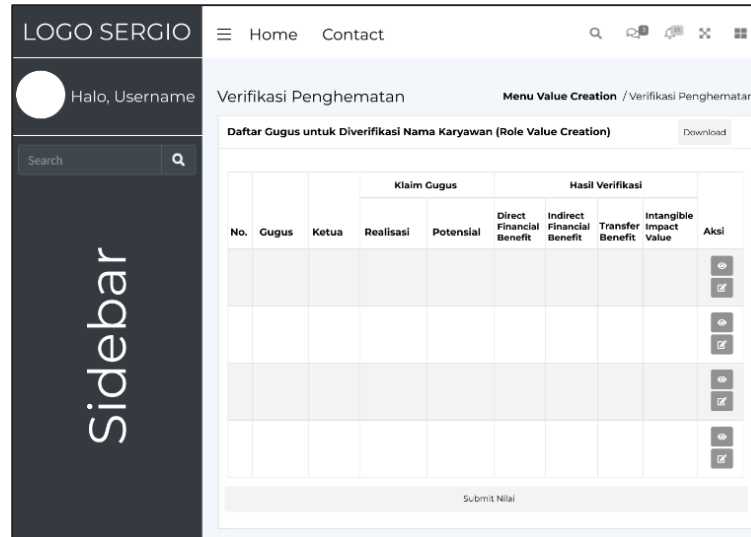
Pada gambar 4.20 merupakan *wireframe* menu rekap nilai gugus pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang semua rekap nilai gugus pada perusahaan PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4. 20 Wireframe Halaman Menu Rekap Nilai Gugus

### 14. Wireframe Halaman Menu Verifikasi Penghematan

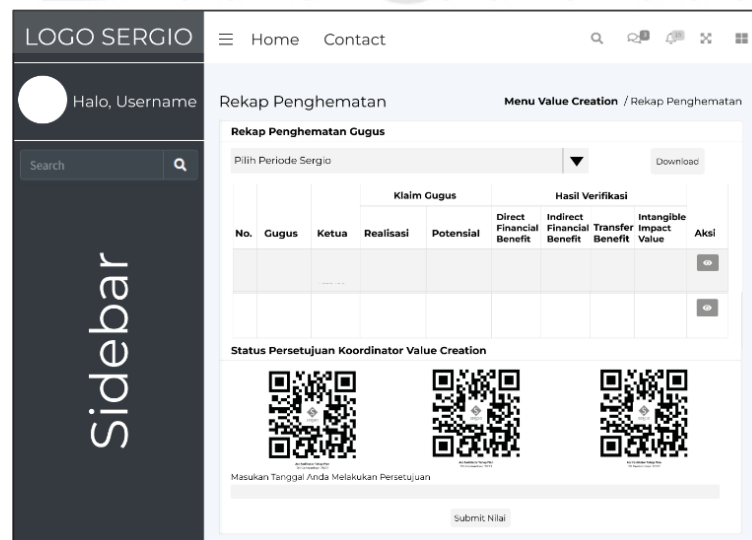
Pada gambar 4.21 merupakan *wireframe* halaman menu verifikasi penghematan pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang hasil verifikasi atas penghematan gagasan karyawan PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4.21 Wireframe Halaman Menu Verifikasi Penghematan

#### 15. Wireframe Halaman Menu Rekap Penghematan

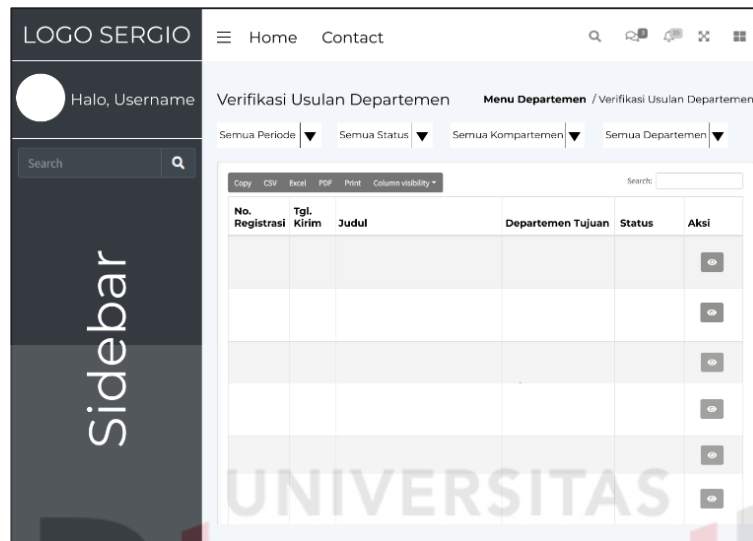
Pada gambar 4.22 merupakan wireframe menu rekap penghematan pada website Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang hasil rekap penghematan dari gagasan karyawan PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4.22 Wireframe Halaman Menu Rekap Penghematan

### 16. Wireframe Halaman Menu Verifikasi Gagasan Departemen

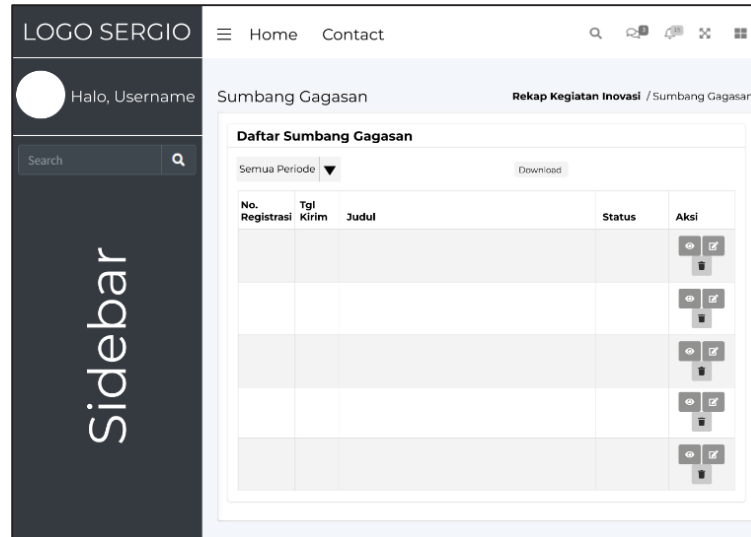
Pada gambar 4.23 merupakan *wireframe* menu verifikasi gagasan departemen pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang hasil verifikasi gagasan karyawan PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4.23 Wireframe Halaman Menu Verifikasi Gagasan Departemen

### 17. Wireframe Halaman Menu Sumbang Gagasan

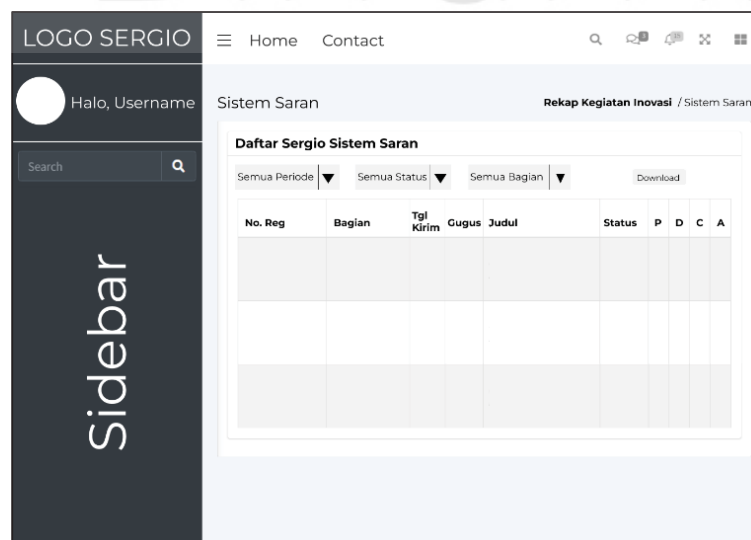
Pada gambar 4.24 merupakan *wireframe* menu sumbang gagasan pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang detail daftar sumbang gagasan karyawan PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4.24 Wireframe Halaman Menu Sumbang Gagasan

#### 18. Wireframe Halaman Menu Sistem Saran

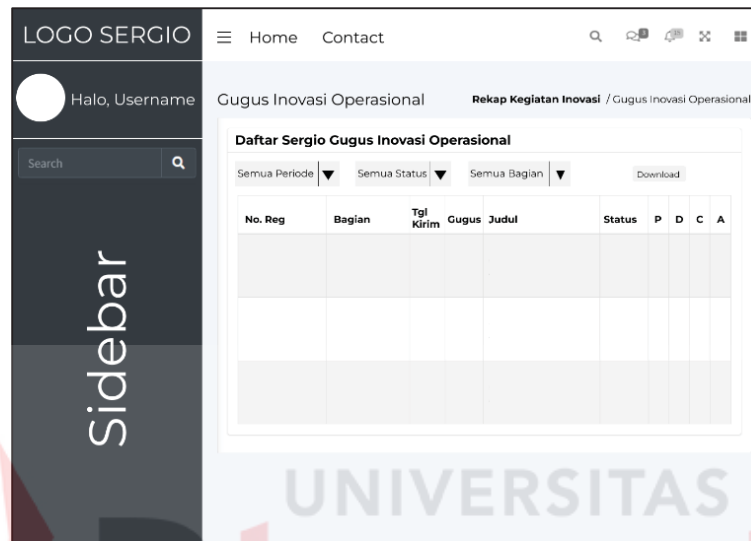
Pada gambar 4.25 merupakan *wireframe* menu sistem saran pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang detail daftar sistem saran karyawan PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4.25 Wireframe Halaman Menu Sistem Saran

### 19. Wireframe Halaman Menu Gugus Inovasi Operasional

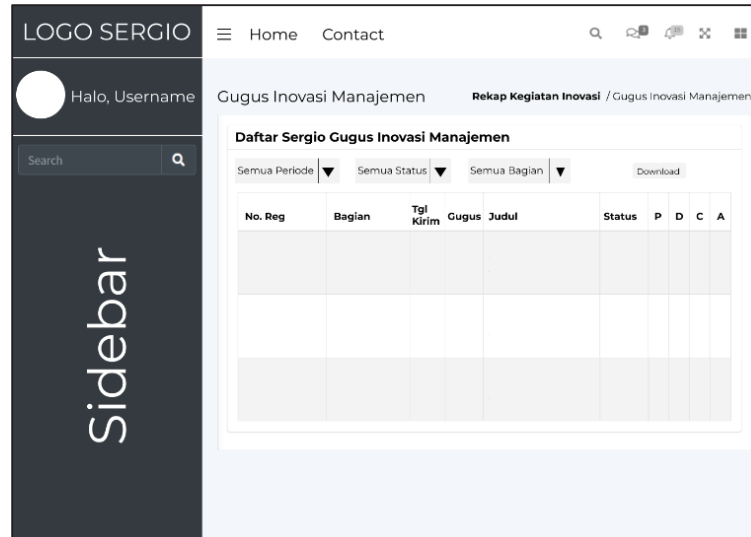
Pada gambar 4.26 merupakan *wireframe* menu gugus inovasi operasional pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang detail daftar gugus inovasi operasional karyawan PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4.26 Wireframe Halaman Menu Gugus Inovasi Operasional

### 20. Wireframe Halaman Menu Gugus Inovasi Manajemen

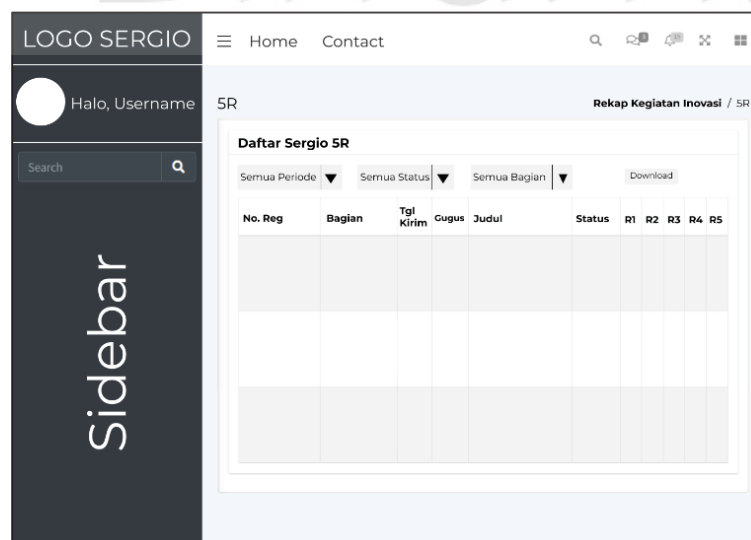
Pada gambar 4.27 merupakan *wireframe* menu gugus inovasi manajemen pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang detail daftar gugus inovasi manajemen karyawan PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4.27 Wireframe Halaman Menu Gugus Inovasi Manajemen

#### 21. Wireframe Halaman Menu 5R

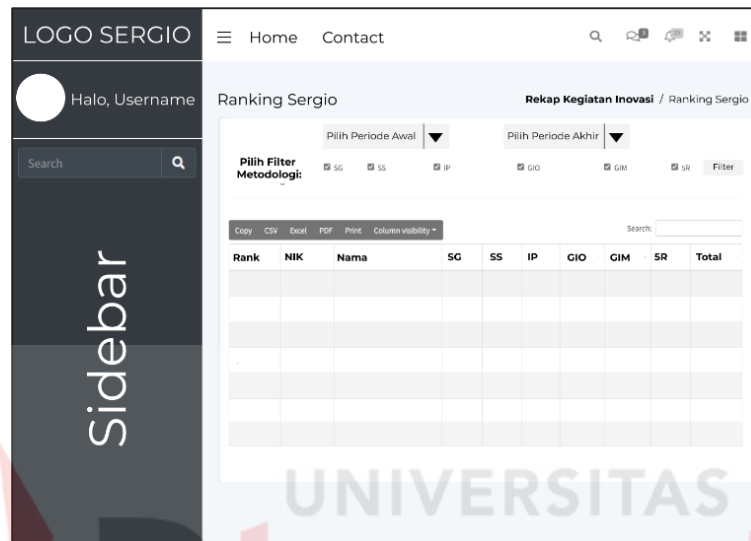
Pada gambar 4.28 merupakan *wireframe* menu 5R pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang detail daftar 5R karyawan PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4.28 Wireframe Halaman Menu 5R

## 22. Wireframe Halaman Menu *Ranking* SERGIO

Pada gambar 4.29 merupakan *wireframe* menu *ranking* SERGIO pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang daftar *ranking* karyawan PT. Petrokimia Gresik.

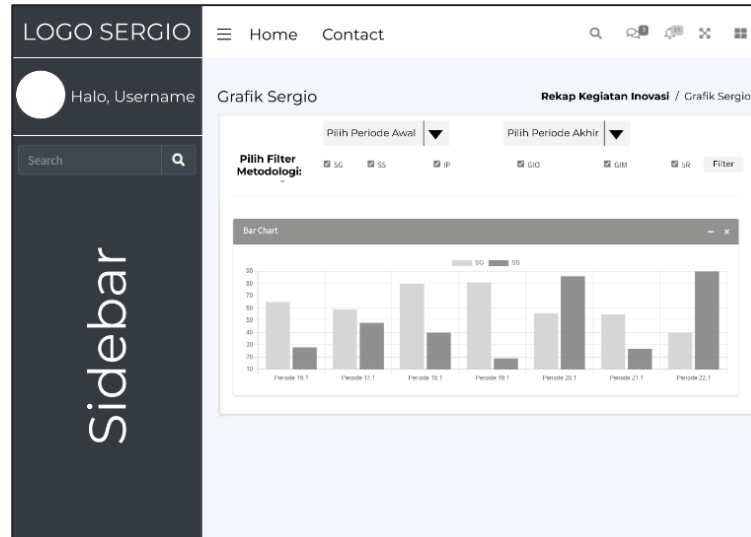


Gambar 4.29 Wireframe Halaman Menu *Ranking* SERGIO

## 23. Wireframe Halaman Menu Grafik Sergio

Pada gambar 4.30 merupakan *wireframe* menu grafik SERGIO pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang detail daftar grafik SERGIO tiap periode dan metodologi.





Gambar 4.30 Wireframe Halaman Menu Grafik SERGIO

#### 24. Wireframe Halaman Menu *History Approval* SERGIO

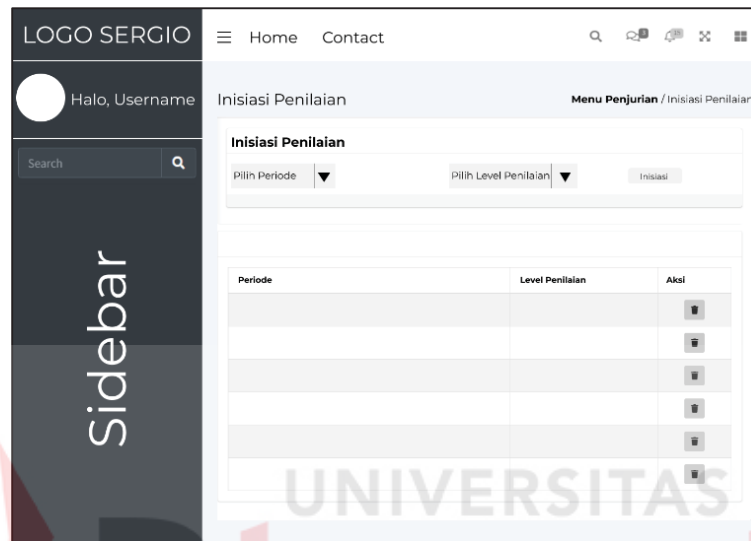
Pada gambar 4.31 merupakan wireframe menu history approval SERGIO pada website Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang detail daftar *history approval* SERGIO.

The wireframe shows a dashboard for 'History Approval Sergio'. It includes a sidebar with the logo and a search bar. The main area has a title 'History Approval Sergio' and a subtitle 'Menu History / History Approval Sergio'. There are filters for 'Semua Periode', 'Semua Status', 'Semua Kompartemen', and 'Semua Departemen', along with a 'Download' button. Below these is a table with the following columns: No. Reg, Departemen Kirim, Tgl, Gugus, Metodologi, Judul, Status, P1/R1, D1/R2, C/R3, A1/R4, R5, Makalah Final, IK, Penghematan, and Aksi. The table is currently empty.

Gambar 4.31 Wireframe Halaman Menu *History Approval* SERGIO

## 25. Wireframe Halaman Menu Inisiasi Penilaian

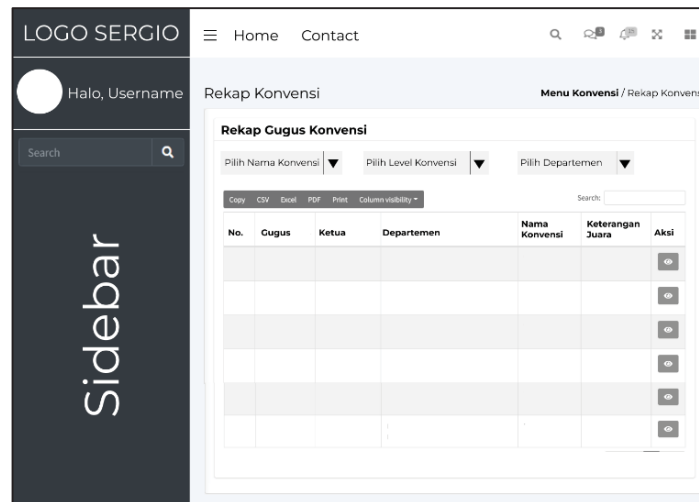
Pada gambar 4.32 merupakan *wireframe* menu inisiasi penilaian pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang detail daftar inisiasi penilaian hasil gagasan karyawan PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4.32 Wireframe Halaman Menu Inisiasi Penilaian

## 26. Wireframe Halaman Menu Rekap Konvensi

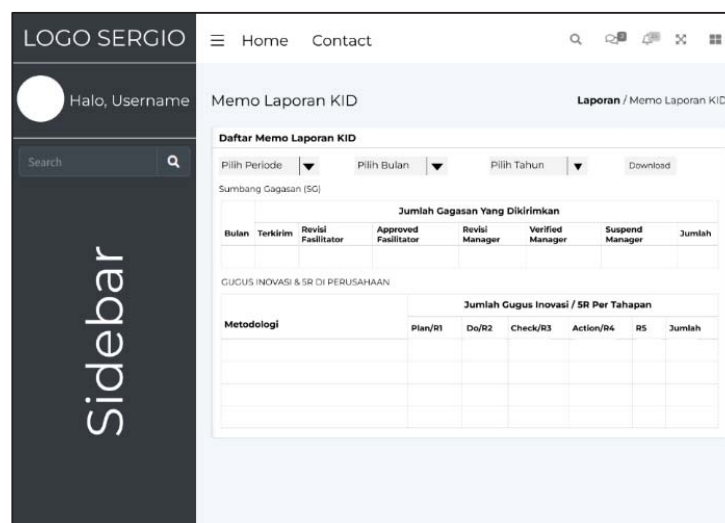
Pada gambar 4.33 merupakan *wireframe* menu sumbang gagasan pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang detail daftar rekap konvensi.



Gambar 4.33 Wireframe Halaman Menu Rekap Konvensi

## 27. Wireframe Halaman Menu Memo Laporan KID

Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman memo laporan KID pada *website* Aplikasi SERGIO yang memberikan informasi tiap bulan terkait hasil rekapitulasi gagasan yang dikirimkan karyawan PT. Petrokimia Gresik serta jumlah gugus inovasi per tahapan dalam metodologi yang dipilih



Gambar 4.34 Wireframe Halaman Menu Memo Laporan KID

## 28. Wireframe Halaman Menu Memo Laporan SPTK

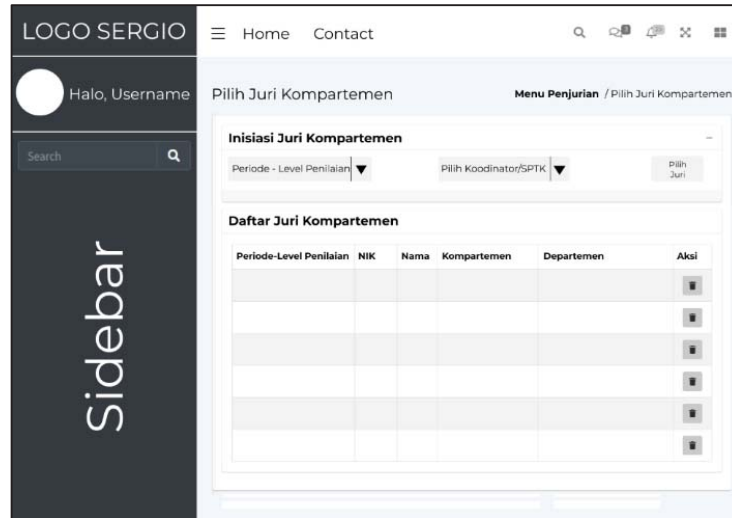
Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman memo laporan SPTK pada *website* Aplikasi SERGIO yang memberikan informasi tiap departemen terkait hasil rekapitulasi gagasan yang dikirimkan karyawan PT. Petrokimia Gresik serta jumlah gugus inovasi per tahapan dalam metodologi yang dipilih



Gambar 4.35 Wireframe Halaman Menu Memo Laporan SPTK

## 29. Wireframe Halaman Menu Pilih Juri Kompartemen

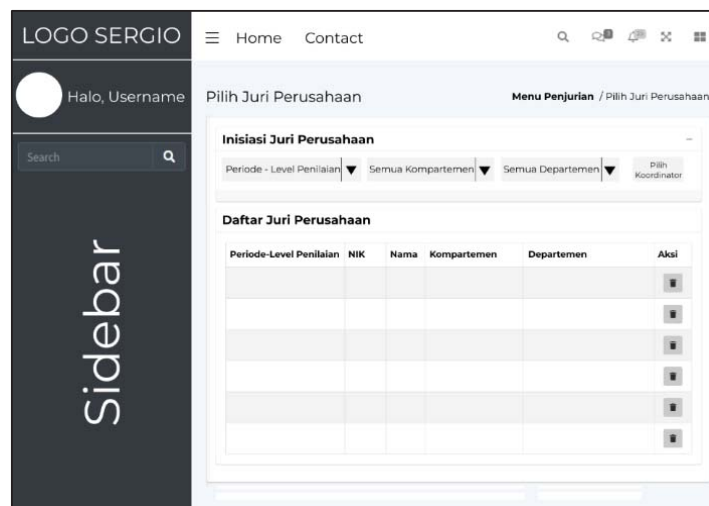
Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman pilih juri kompartemen pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang nama-nama karyawan yang dapat dipilih sebagai juri kompartemen pada acara KIK (Konvensi Inovasi Kompartemen) pada periode yang sedang berjalan



Gambar 4.36 Wireframe Halaman Menu Pilih Juri Kompartemen

### 30. Wireframe Halaman Menu Pilih Juri Perusahaan

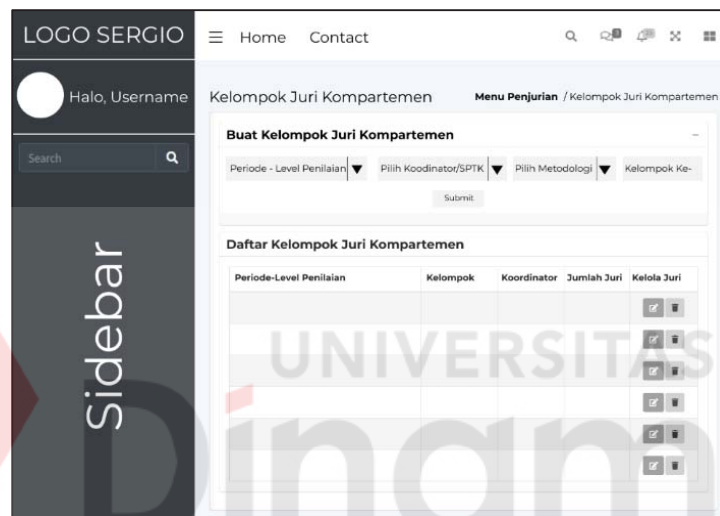
Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman pilih juri perusahaan pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang nama-nama karyawan yang dapat dipilih sebagai juri perusahaan dalam penilaian internal pada acara KIPG (Konvensi Inovasi Petrokimia Gresik) pada periode yang sedang berjalan



Gambar 4.37 Wireframe Halaman Menu Pilih Juri Perusahaan

### 31. Wireframe Halaman Menu Kelompok Juri Kompartemen

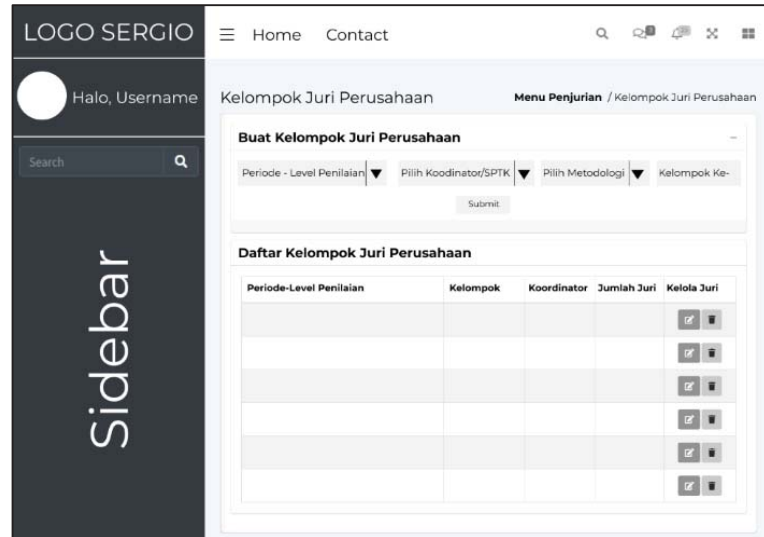
Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman kelompok juri kompartemen pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang nama-nama karyawan yang telah dikelompokkan sebagai juri kompartemen pada acara KIK (Konvensi Inovasi Kompartemen) pada periode yang sedang berjalan



Gambar 4.38 Wireframe Halaman Menu Kelompok Juri Kompartemen

### 32. Wireframe Halaman Menu Kelompok Juri Perusahaan

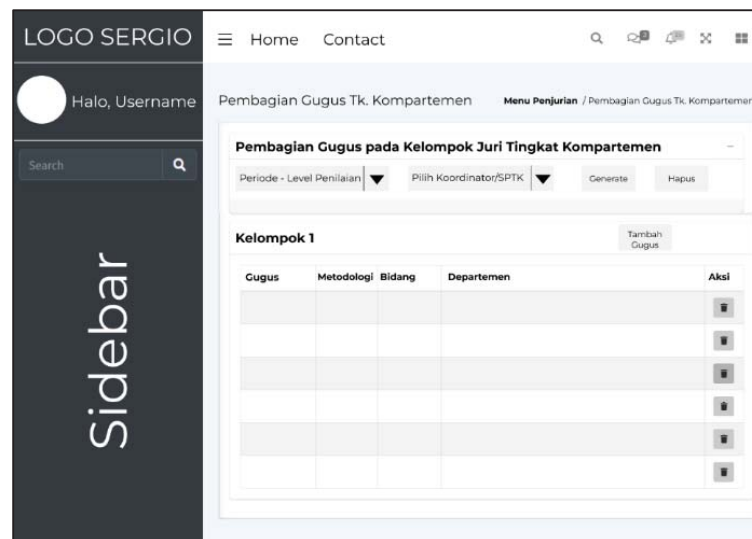
Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman kelompok juri perusahaan pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang nama-nama karyawan yang telah dikelompokkan sebagai juri perusahaan dalam penilaian internal pada acara KIPG (Konvensi Inovasi Petrokimia Gresik) pada periode yang sedang berjalan



Gambar 4.39 Wireframe Halaman Menu Kelompok Juri Perusahaan

### 33. Wireframe Halaman Menu Pembagian Gugus Tk. Kompartemen

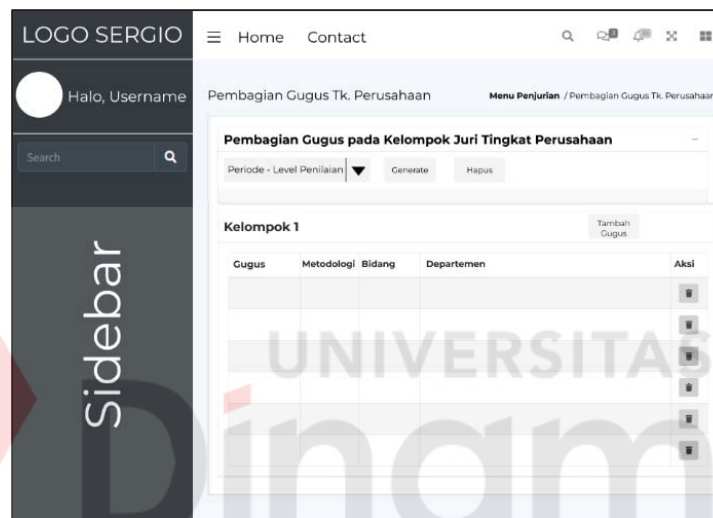
Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman pembagian gugus tingkat kompartemen pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang nama-nama gugus inovasi yang telah dikelompokkan pada acara KIK (Konvensi Inovasi Kompartemen) pada periode yang sedang berjalan



Gambar 4.40 Wireframe Halaman Menu Pembagian Gugus Tk. Kompartemen

### 34. Wireframe Halaman Menu Pembagian Gugus Tk. Perusahaan

Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman pembagian gugus tingkat perusahaan pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang nama-nama gugus inovasi yang telah dikelompokkan pada acara KIPG (Konvensi Inovasi Petrokimia Gresik) pada periode yang sedang berjalan

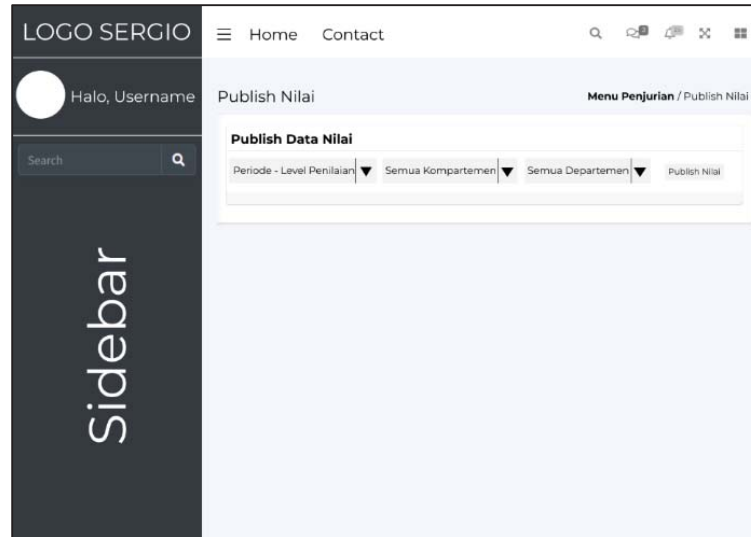


Gambar 4.41 Wireframe Halaman Menu Pembagian Gugus Tk. Perusahaan

### 35. Wireframe Halaman Menu Publish Nilai

Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman *publish* nilai pada *website* Aplikasi SERGIO yang memberikan informasi terkait nilai-nilai yang diperoleh tiap gugus inovasi pada periode yang sedang berjalan

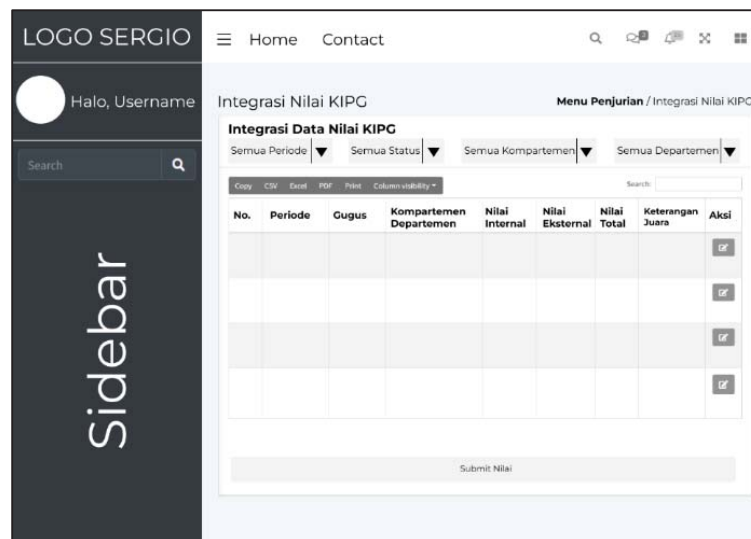




Gambar 4.42 Wireframe Halaman Menu *Publish Nilai*

### 36. Wireframe Halaman Menu Integrasi Nilai KIPG

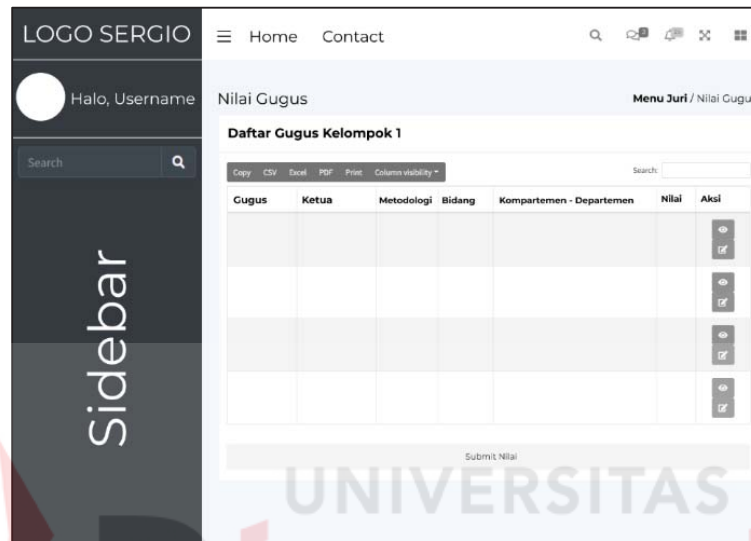
Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman integrasi nilai KIPG pada *website* Aplikasi SERGIO yang memberikan informasi terkait nilai-nilai yang akan diintegrasikan pada acara KIPG (Konvensi Inovasi Petrokimia Gresik)



Gambar 4.43 Wireframe Halaman Menu Integrasi Nilai KIPG

### 37. Wireframe Halaman Menu Nilai Gugus

Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman nilai gugus pada *website* Aplikasi SERGIO yang hanya dapat diakses oleh juri dalam melakukan penilaian gugus inovasi



Gambar 4.44 Wireframe Halaman Menu Nilai Gugus

### 38. Wireframe Halaman Menu Inisiasi Konvensi

Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman inisiasi konvensi pada *website* Aplikasi SERGIO yang dapat diakses untuk melakukan inisiasi konvensi untuk periode yang sedang berjalan

Gambar 4.45 Wireframe Halaman Menu Inisiasi Konvensi

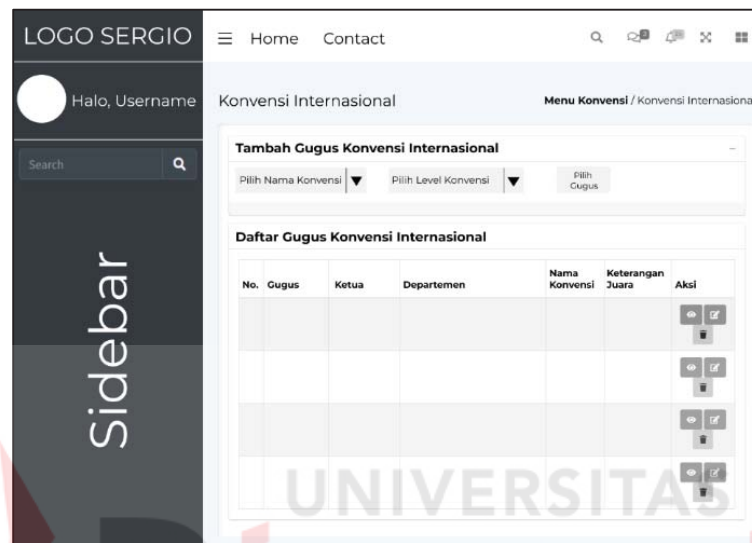
### 39. Wireframe Halaman Menu Konvensi Nasional

Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman konvensi nasional pada *website* Aplikasi SERGIO yang memberikan daftar konvensi nasional yang berjalan pada periode tersebut

Gambar 4.46 Wireframe Halaman Menu Konvensi Nasional

#### 40. Wireframe Halaman Menu Konvensi Internasional

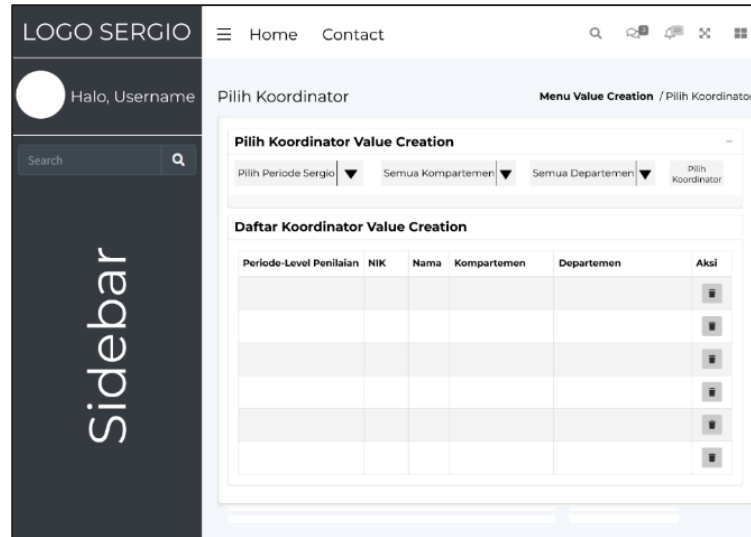
Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman konvensi internasional pada *website* Aplikasi SERGIO yang memberikan daftar konvensi internasional yang berjalan pada periode tersebut



Gambar 4.47 Wireframe Halaman Menu Konvensi Internasional

#### 41. Wireframe Halaman Menu Pilih Koordinator

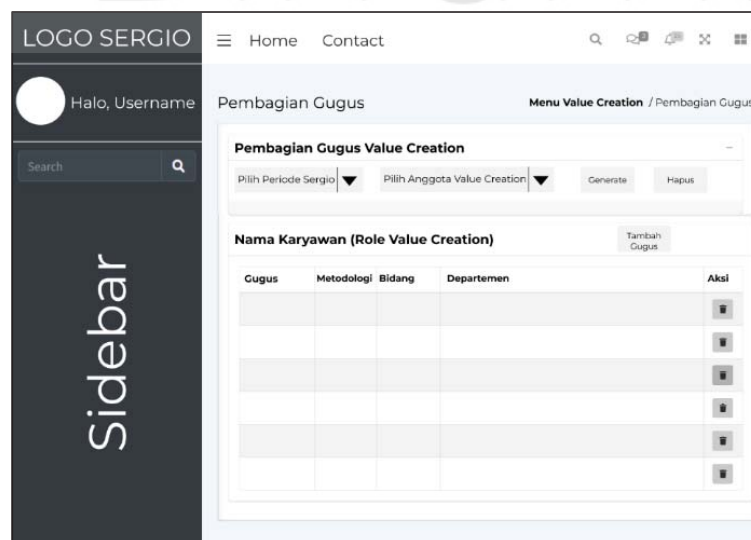
Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman pilih koordinator pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang nama-nama karyawan yang dapat dipilih sebagai koordinator pada periode yang sedang berjalan



Gambar 4.48 Wireframe Halaman Menu Pilih Koordinator

#### 42. Wireframe Halaman Menu Pembagian Gugus

Pada gambar dibawah ini merupakan *wireframe* halaman pembagian gugus pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang semua daftar pembagian gugus inovasi PT. Petrokimia Gresik



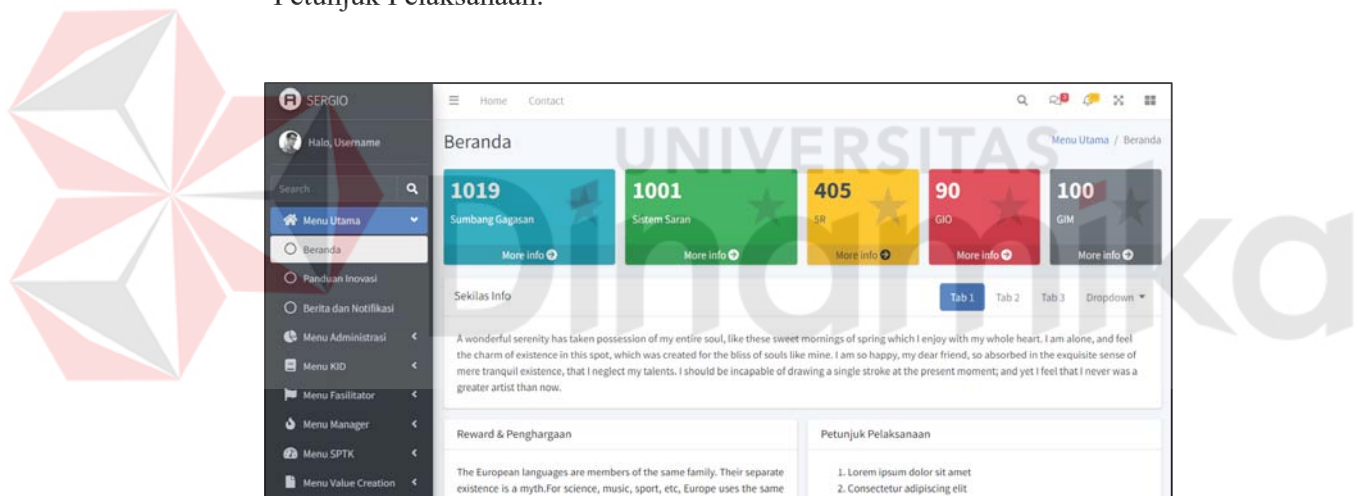
Gambar 4.49 Wireframe Halaman Menu Pembagian Gugus

### 4.3.2 Prototype

Berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya, maka tahapan selanjutnya adalah membuat *prototype*. Dimana hasil *prototype* ini, merupakan simulasi bagaimana pengguna yang terlibat dalam *website* SERGIO berinteraksi dengan *UI* secara nyata.

#### 1. *Prototype* Halaman Menu Beranda Aplikasi SERGIO

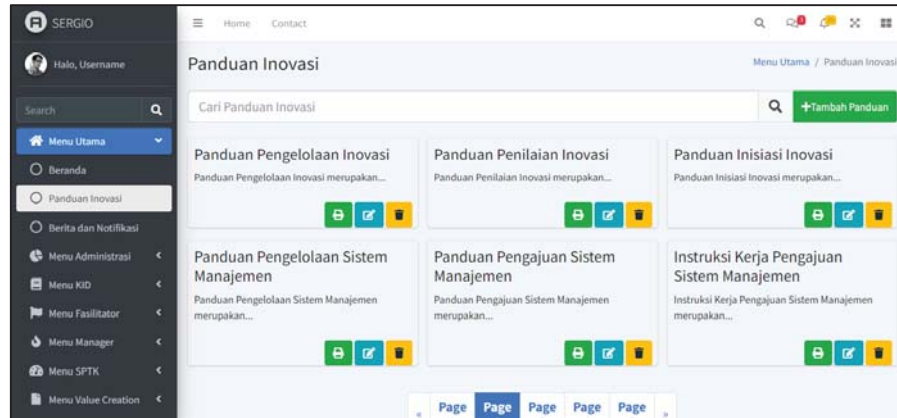
Pada halaman menu ini merupakan tampilan yang muncul pertama kali pengguna yang terlibat lihat dimana akan berisikan tentang jumlah tiap Metodologi, Informasi seputar *update* SERGIO, Reward & Penghargaan, dan Petunjuk Pelaksanaan.



Gambar 4.50 *Prototype* Halaman Menu Beranda Aplikasi SERGIO

#### 2. *Prototype* Halaman Menu Panduan Inovasi

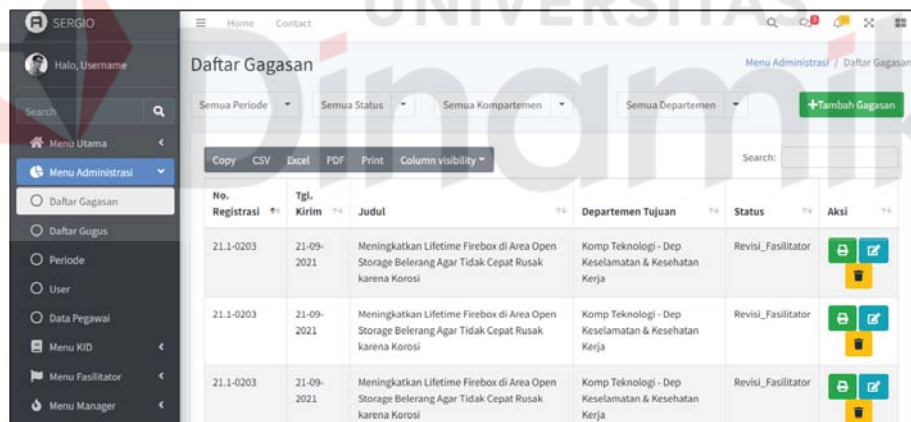
Selanjutnya, terdapat halaman menu panduan inovasi pada *website* Aplikasi SERGIO yang menampilkan tentang semua panduan inovasi yang dapat diakses oleh semua pengguna yang terlibat.



Gambar 4.51 *Prototype* Halaman Menu Panduannya Inovasi

### 3. *Prototype* Halaman Menu Daftar Gagasan

Pada halaman ini, menampilkan tentang *detail* informasi semua gagasan dari karyawan PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4.52 *Prototype* Halaman Menu Daftar Gagasan

### 4. *Prototype* Halaman Menu Daftar Gugus

Halaman ini akan memberikan informasi kepada semua pengguna yang terlibat terkait jumlah dan detail daftar gugus inovasi PT. Petrokimia Gresik.

No. Reg	Departemen	Tgl. Kirim	Gugus	Metodologi	Judul	Status	P/R1	D/R2	C/R3	A/R4
002/SS/Komp Umum/Dep Corporate Social Responsibility	Komp Umum - Dep Corporate Social Responsibility	21-09-2021	SS COLEK 2.	SS	Menilikkan temuan auditor internal terkait belum ada SOP Penagihan Mitra Binaan selama 3 bulan melalui	✓	—	✓	✓	✓

Gambar 4.53 *Prototype* Halaman Menu Daftar Gugus

### 5. *Prototype* Halaman Menu Periode

Pada halaman menu periode akan ditampilkan informasi terkait periode Sumbang Gagasan (SG) dan SERGIO.

Kode	Tema	Tgl Usulan	Tgl Verifikasi	Tgl Penilaian	Aksi
21.1	Sumbang Gagasan 2021-2022	15-09-2021 s/d 31-12-2021	15-09-2021 s/d 31-12-2021	15-09-2021 s/d 31-12-2021	
21.1	Sumbang Gagasan 2021-2022	15-09-2021 s/d 31-12-2021	15-09-2021 s/d 31-12-2021	15-09-2021 s/d 31-12-2021	
21.1	Sumbang Gagasan 2021-2022	15-09-2021 s/d 31-12-2021	15-09-2021 s/d 31-12-2021	15-09-2021 s/d 31-12-2021	

Gambar 4.54 *Prototype* Halaman Menu Periode

### 6. *Prototype* Halaman Menu User

Pada halaman menu *user* akan ditampilkan informasi terkait *user* Sumbang Gagasan (SG) dan SERGIO.



Gambar 4.55 *Prototype* Halaman Menu *User*

## 7. *Prototype* Halaman Menu Gagasan Departemen

Pada halaman ini, akan menampilkan seluruh gagasan departemen yang telah diajukan oleh karyawan pada departemen tersebut.

No. Registrasi	Tgl. Kirim	Judul	Departemen Tujuan	Status	Aksi
21.1-0203	21-09-2021	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak karena Korosi	Komp Teknologi - Dep Keselamatan & Kesehatan Kerja	Revisi_Fasilitator	
21.1-0203	21-09-2021	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak karena Korosi	Komp Teknologi - Dep Keselamatan & Kesehatan Kerja	Revisi_Fasilitator	
21.1-0203	21-09-2021	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak karena Korosi	Komp Teknologi - Dep Keselamatan & Kesehatan Kerja	Revisi_Fasilitator	

Gambar 4.56 *Prototype* Halaman Menu Gagasan Departemen

## 8. *Prototype* Halaman Menu *Approval* Sergio

Halaman *Approval* Sergio memberikan informasi *approval* dari KID pada setiap tahapan metodologi yang dipilih oleh gugus inovasi tersebut.

No. Reg	Departemen	Tgl. Kirim	Gugus	Metodologi	Judul	Status	P/R1	D/R2	C/R3	A/R4
002/SS/Komp Umum/Dep Corporate Social Responsibility	Komp Umum - Dep Corporate Social Responsibility	21-09-2021	SS COLEK 2.	SS	Menihilkan temuan auditor internal terkait belum ada SOP Penagihan Mitra Binaan selama 3 bulan melalui	✓	—	✓	✓	✓

Gambar 4.57 *Prototype* Halaman Menu *Approval Sergio*

## 9. *Prototype* Halaman Menu *Approval Usulan Gagasan*

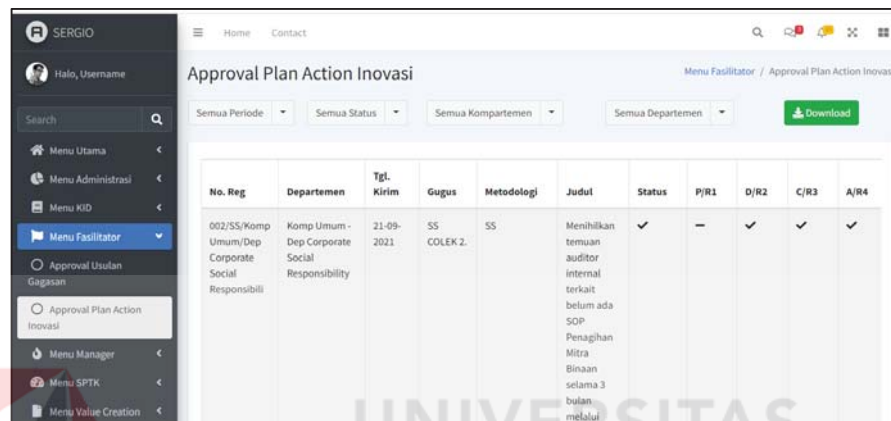
Halaman *Approval Usulan Gagasan* memberikan informasi hasil *approval* dari usulan gagasan yang diberikan oleh tiap Karyawan PT, Petrokimia Gresik. Hasil *approval* bisa berbentuk disetujui ataupun mendapatkan revisi dari Fasilitator.

No. Registrasi	Tgl. Kirim	Judul	Departemen Tujuan	Status	Aksi
21.1-0203	21-09-2021	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak karena Korosi	Komp Teknologi - Dep Keselamatan & Kesehatan Kerja	Revisi_Fasilitator	🗨️
21.1-0203	21-09-2021	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak karena Korosi	Komp Teknologi - Dep Keselamatan & Kesehatan Kerja	Revisi_Fasilitator	🗨️
21.1-0203	21-09-2021	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak karena Korosi	Komp Teknologi - Dep Keselamatan & Kesehatan Kerja	Revisi_Fasilitator	🗨️

Gambar 4.58 *Prototype* Halaman Menu *Approval Usulan Gagasan*

#### 10. *Prototype* Halaman Menu *Approval Plan Action* Inovasi

Halaman *Approval Plan Action* Inovasi memberikan informasi hasil *approval* dari tahapan metodologi yang diberikan oleh tiap Karyawan PT, Petrokimia Gresik. Hasil *approval* bisa berbentuk disetujui ataupun mendapatkan revisi dari Fasilitator.

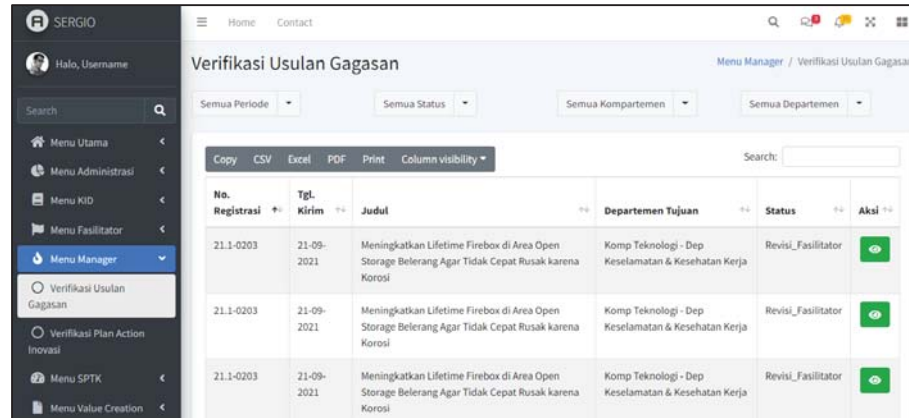


No. Reg	Departemen	Tgl. Kirim	Gugus	Metodologi	Judul	Status	P/R1	D/R2	C/R3	A/R4
002/SS/Komp Umum/Dep Corporate Social Responsibility	Komp Umum - Dep Corporate Social Responsibility	21-09-2021	SS COLEK 2.	SS	Menihilkan temuan auditor internal terkait belum ada SOP Penagihan Mitra Binaan selama 3 bulan melalui	✓	—	✓	✓	✓

Gambar 4.59 *Prototype* Halaman Menu *Approval Plan Action* Inovasi

#### 11. *Prototype* Halaman Menu Verifikasi Usulan Gagasan

Halaman Verifikasi Usulan Gagasan memberikan informasi hasil verifikasi dari usulan gagasan yang diberikan oleh tiap Karyawan PT, Petrokimia Gresik. Hasil verifikasi bisa berbentuk disetujui ataupun mendapatkan revisi dari Verifikator.

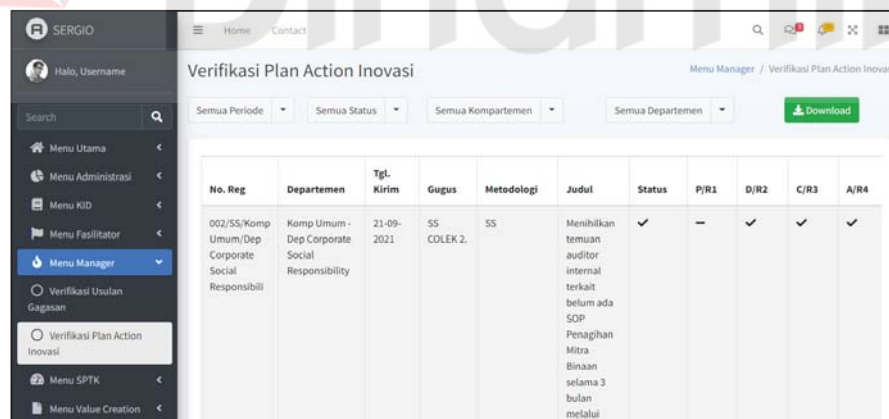


No. Registrasi	Tgl. Kirim	Judul	Departemen Tujuan	Status	Aksi
21.1-0203	21-09-2021	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak karena Korosi	Komp Teknologi - Dep Keselamatan & Kesehatan Kerja	Revisi_Fasilitator	
21.1-0203	21-09-2021	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak karena Korosi	Komp Teknologi - Dep Keselamatan & Kesehatan Kerja	Revisi_Fasilitator	
21.1-0203	21-09-2021	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak karena Korosi	Komp Teknologi - Dep Keselamatan & Kesehatan Kerja	Revisi_Fasilitator	

Gambar 4.60 *Prototype* Halaman Menu Verifikasi Usulan Gagasan

## 12. *Prototype* Halaman Menu Verifikasi *Plan Action* Inovasi

Halaman Verifikasi *Plan Action* Inovasi memberikan informasi hasil *approval* dari tahapan metodologi yang diberikan oleh tiap Karyawan PT, Petrokimia Gresik. Hasil verifikasi bisa berbentuk disetujui ataupun mendapatkan revisi dari Verifikator.

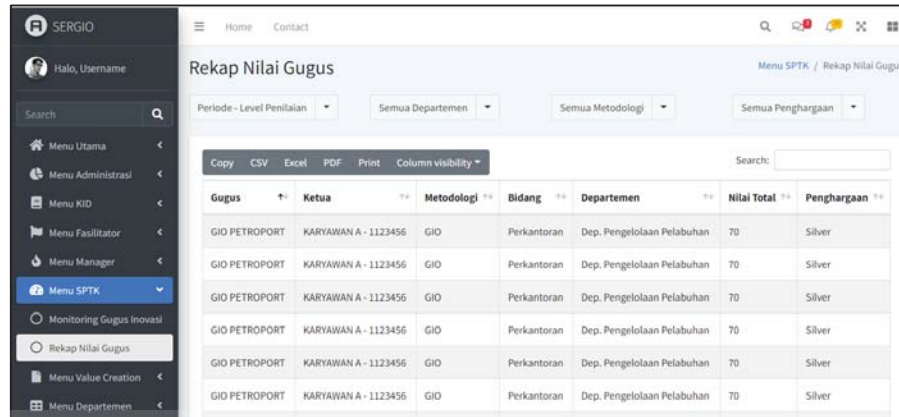


No. Reg	Departemen	Tgl. Kirim	Gugus	Metodologi	Judul	Status	P/R1	D/R2	C/R3	A/R4
002/SS/Komp Umum/Dep Corporate Social Responsibility	Komp Umum - Dep Corporate Social Responsibility	21-09-2021	SS COLEK 2.	SS	Menihkan temuan auditor internal terkait belum ada SOP Penagihan Mitra Binaan selama 3 bulan melalui	✓	-	✓	✓	✓

Gambar 4.61 *Prototype* Halaman Menu Verifikasi *Plan Action* Inovasi

### 13. *Prototype* Halaman Menu Rekap Nilai Gugus

Pada halaman ini, memberikan informasi detail rekap nilai dari gugus inovasi PT. Petrokimia Gresik.

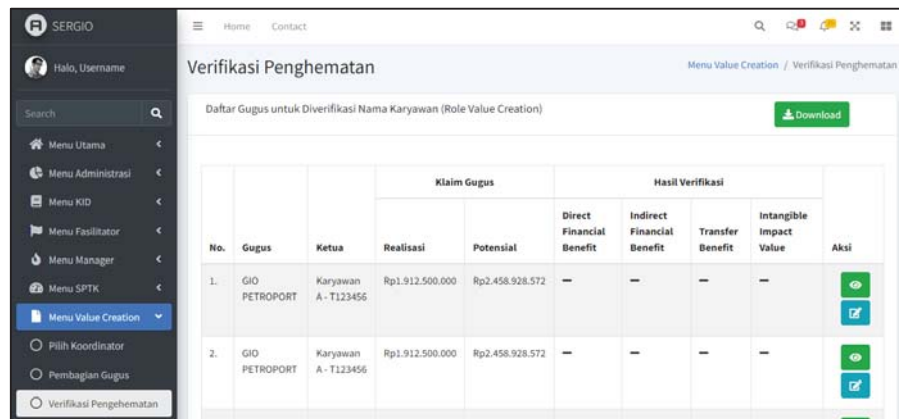


Gugus	Ketua	Metodologi	Bidang	Departemen	Nilai Total	Penghargaan
GIO PETROPORT	KARYAWAN A - 1123456	GIO	Perkantoran	Dep. Pengelolaan Pelabuhan	70	Silver
GIO PETROPORT	KARYAWAN A - 1123456	GIO	Perkantoran	Dep. Pengelolaan Pelabuhan	70	Silver
GIO PETROPORT	KARYAWAN A - 1123456	GIO	Perkantoran	Dep. Pengelolaan Pelabuhan	70	Silver
GIO PETROPORT	KARYAWAN A - 1123456	GIO	Perkantoran	Dep. Pengelolaan Pelabuhan	70	Silver
GIO PETROPORT	KARYAWAN A - 1123456	GIO	Perkantoran	Dep. Pengelolaan Pelabuhan	70	Silver
GIO PETROPORT	KARYAWAN A - 1123456	GIO	Perkantoran	Dep. Pengelolaan Pelabuhan	70	Silver

Gambar 4.62 *Prototype* Halaman Menu Rekap Nilai Gugus

### 14. *Prototype* Halaman Menu Verifikasi Penghematan

Halaman ini menampilkan *detail* verifikasi penghematan atas gagasan yang diusulkan oleh gugus inovasi PT. Petrokimia Gresik.

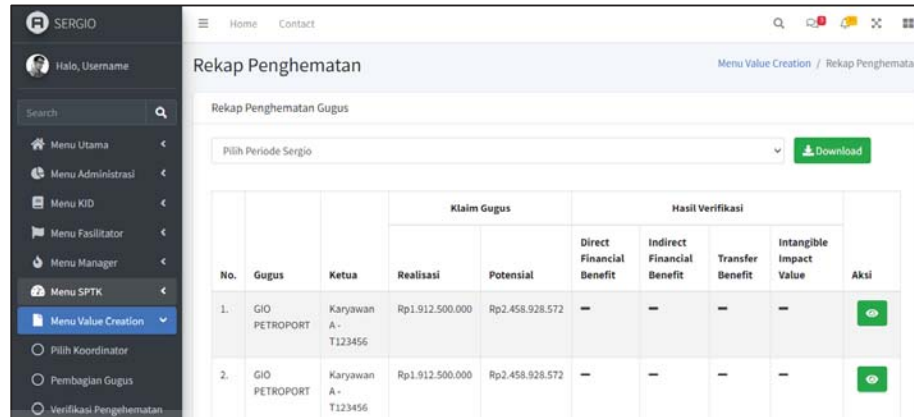


No.	Gugus	Ketua	Klaim Gugus		Hasil Verifikasi				Aksi
			Realisasi	Potensial	Direct Financial Benefit	Indirect Financial Benefit	Transfer Benefit	Intangible Impact Value	
1.	GIO PETROPORT	Karyawan A - 1123456	Rp1.912.500.000	Rp2.458.928.572	—	—	—	—	
2.	GIO PETROPORT	Karyawan A - 1123456	Rp1.912.500.000	Rp2.458.928.572	—	—	—	—	

Gambar 4.63 *Prototype* Halaman Menu Verifikasi Penghematan

### 15. *Prototype* Halaman Menu Rekap Penghematan

Halaman ini menampilkan seluruh informasi *detail* rekap penghematan atas gagasan yang diusulkan oleh gugus inovasi PT. Petrokimia Gresik.

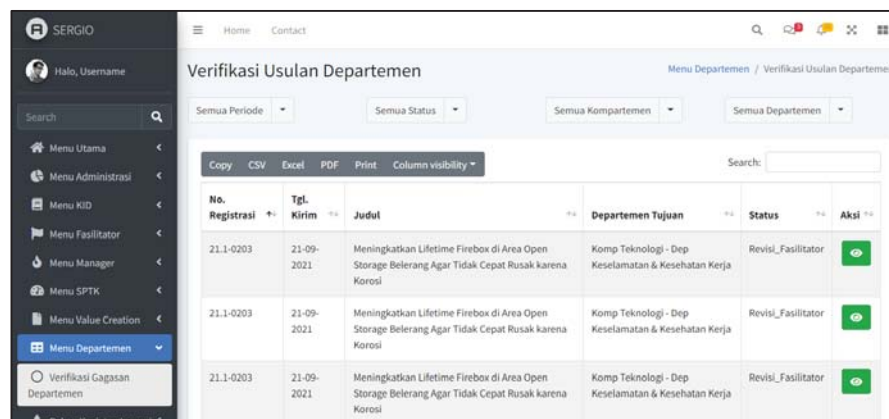


No.	Gugus	Ketua	Klaim Gugus		Hasil Verifikasi				Aksi
			Realisasi	Potensial	Direct Financial Benefit	Indirect Financial Benefit	Transfer Benefit	Intangible Impact Value	
1.	GIO PETROPORT	Karyawan A - T123456	Rp1.912.500.000	Rp2.458.928.572	—	—	—	—	
2.	GIO PETROPORT	Karyawan A - T123456	Rp1.912.500.000	Rp2.458.928.572	—	—	—	—	

Gambar 4.64 *Prototype* Halaman Menu Rekap Penghematan

### 16. *Prototype* Halaman Menu Verifikasi Gagasan Departemen

Pada halaman ini, pengguna yang terlibat dapat melihat semua hasil verifikasi dari setiap gagasan departemen yang terlibat dalam inovasi PT. Petrokimia Gresik.

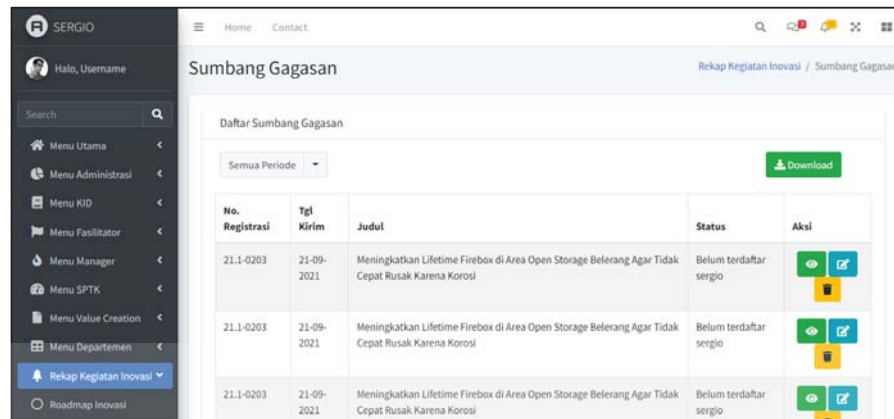


No. Registrasi	Tgl. Kirim	Judul	Departemen Tujuan	Status	Aksi
21.1-0203	21-09-2021	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak karena Korosi	Komp Teknologi - Dep Keselamatan & Kesehatan Kerja	Revisi_Fasilitator	
21.1-0203	21-09-2021	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak karena Korosi	Komp Teknologi - Dep Keselamatan & Kesehatan Kerja	Revisi_Fasilitator	
21.1-0203	21-09-2021	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak karena Korosi	Komp Teknologi - Dep Keselamatan & Kesehatan Kerja	Revisi_Fasilitator	

Gambar 4.65 *Prototype* Halaman Menu Verifikasi Gagasan Departemen

### 17. *Prototype* Halaman Menu Sumbang Gagasan

Halaman menu Sumbang Gagasan merupakan halaman dimana setiap gugus yang ikut serta dalam tiap periode inovasi menyumbangkan gagasan inovasinya.

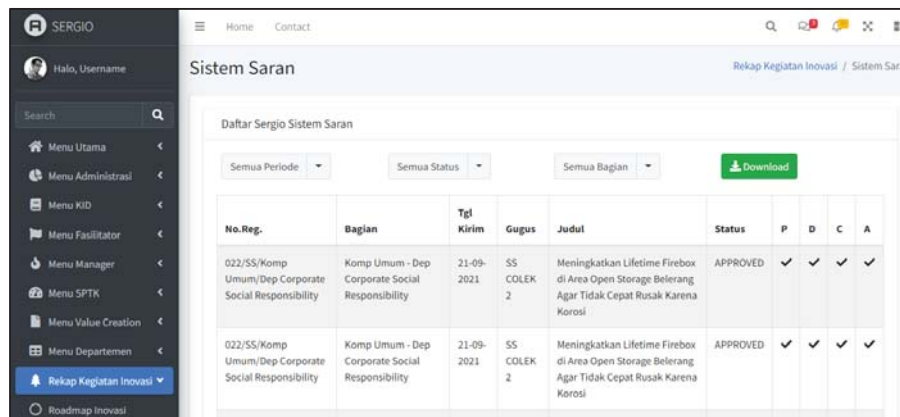


No. Registrasi	Tgl Kirim	Judul	Status	Aksi
21.1-0203	21-09-2021	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak Karena Korosi	Belum terdaftar sergio	[Icons]
21.1-0203	21-09-2021	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak Karena Korosi	Belum terdaftar sergio	[Icons]
21.1-0203	21-09-2021	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak Karena Korosi	Belum terdaftar sergio	[Icons]

Gambar 4.66 *Prototype* Halaman Menu Sumbang Gagasan

### 18. *Prototype* Halaman Menu Sistem Saran

Halaman menu Sistem Saran ini menampilkan segala aktivitas yang telah dikerjakan oleh gugus yang memilih metodologi Sistem Saran.



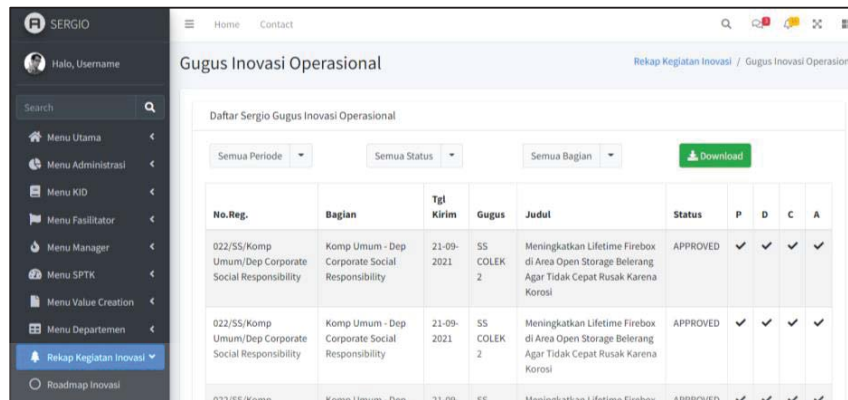
No.Reg.	Bagian	Tgl Kirim	Gugus	Judul	Status	P	D	C	A
022/SS/Komp Umum/Dep Corporate Social Responsibility	Komp Umum - Dep Corporate Social Responsibility	21-09-2021	SS COLEK 2	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak Karena Korosi	APPROVED	✓	✓	✓	✓
022/SS/Komp Umum/Dep Corporate Social Responsibility	Komp Umum - Dep Corporate Social Responsibility	21-09-2021	SS COLEK 2	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak Karena Korosi	APPROVED	✓	✓	✓	✓

Gambar 4.67 *Prototype* Halaman Menu Sistem Saran



### 19. *Prototype* Halaman Menu Gugus Inovasi Operasional

Halaman menu Gugus Inovasi Operasional ini menampilkan segala aktivitas yang telah dikerjakan oleh gugus yang memilih metodologi Gugus Inovasi Operasional.

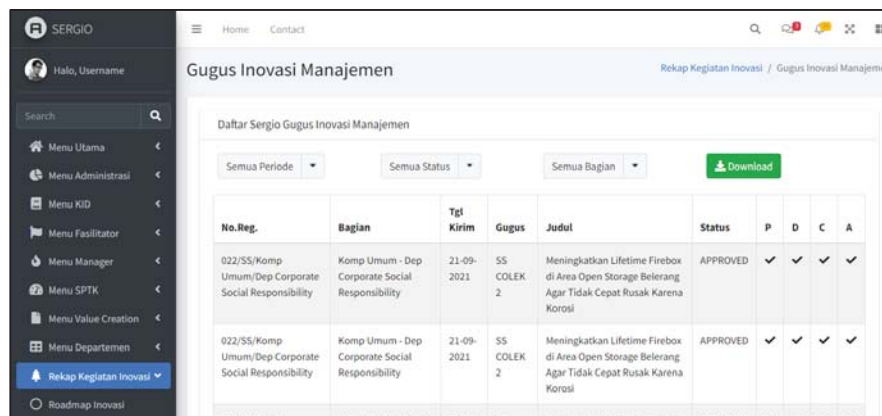


No.Reg.	Bagian	Tgl Kirim	Gugus	Judul	Status	P	D	C	A
022/SS/Komp Umum/Dep Corporate Social Responsibility	Komp Umum - Dep Corporate Social Responsibility	21-09-2021	SS COLEK 2	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak Karena Korosi	APPROVED	✓	✓	✓	✓
022/SS/Komp Umum/Dep Corporate Social Responsibility	Komp Umum - Dep Corporate Social Responsibility	21-09-2021	SS COLEK 2	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak Karena Korosi	APPROVED	✓	✓	✓	✓

Gambar 4.68 *Prototype* Halaman Menu Gugus Inovasi Operasional

### 20. *Prototype* Halaman Menu Gugus Inovasi Manajemen

Halaman menu Gugus Inovasi Manajemen ini menampilkan segala aktivitas yang telah dikerjakan oleh gugus yang memilih metodologi Gugus Inovasi Manajemen.



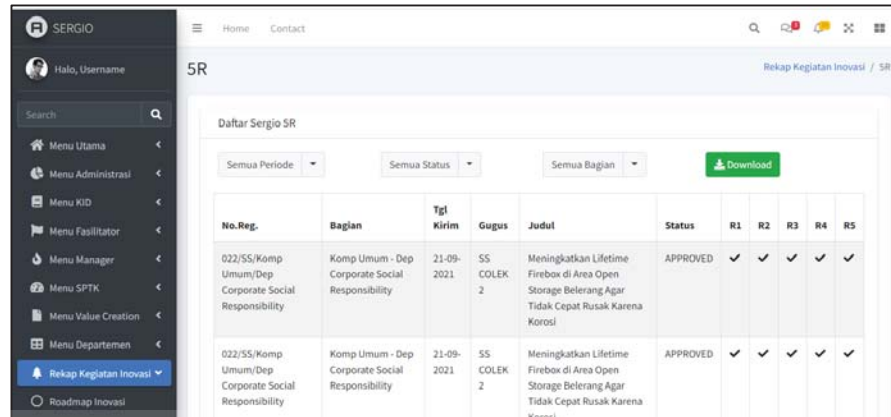
No.Reg.	Bagian	Tgl Kirim	Gugus	Judul	Status	P	D	C	A
022/SS/Komp Umum/Dep Corporate Social Responsibility	Komp Umum - Dep Corporate Social Responsibility	21-09-2021	SS COLEK 2	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak Karena Korosi	APPROVED	✓	✓	✓	✓
022/SS/Komp Umum/Dep Corporate Social Responsibility	Komp Umum - Dep Corporate Social Responsibility	21-09-2021	SS COLEK 2	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak Karena Korosi	APPROVED	✓	✓	✓	✓

Gambar 4.69 *Prototype* Halaman Menu Gugus Inovasi Manajemen



## 21. *Prototype* Halaman Menu 5R

Halaman menu 5R ini menampilkan segala aktivitas yang telah dikerjakan oleh gugus yang memilih metodologi 5R.

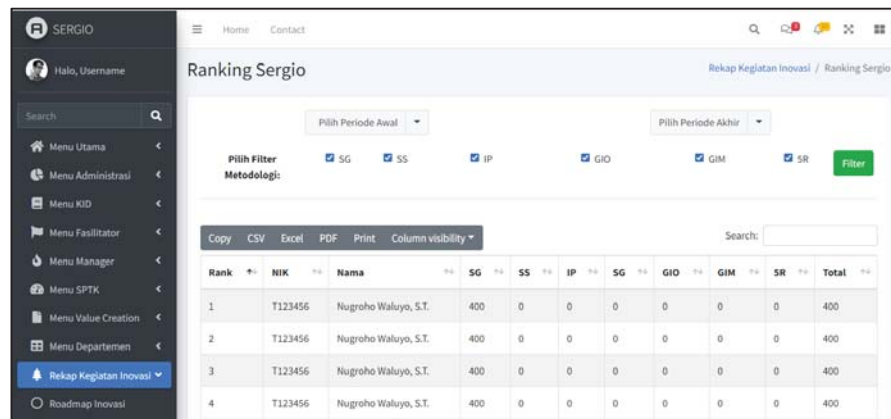


No.Reg.	Bagian	Tgl Kirim	Gugus	Judul	Status	R1	R2	R3	R4	R5
022/SS/Komp Umum/Dep Corporate Social Responsibility	Komp Umum - Dep Corporate Social Responsibility	21-09-2021	SS COLEK 2	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak Karena Korosi	APPROVED	✓	✓	✓	✓	✓
022/SS/Komp Umum/Dep Corporate Social Responsibility	Komp Umum - Dep Corporate Social Responsibility	21-09-2021	SS COLEK 2	Meningkatkan Lifetime Firebox di Area Open Storage Belerang Agar Tidak Cepat Rusak Karena Korosi	APPROVED	✓	✓	✓	✓	✓

Gambar 4.70 *Prototype* Halaman Menu 5R

## 22. *Prototype* Halaman Menu *Ranking Sergio*

Pada halaman menu ini akan menampilkan semua ranking dari gugus inovasi yang terdaftar pada periode tersebut.

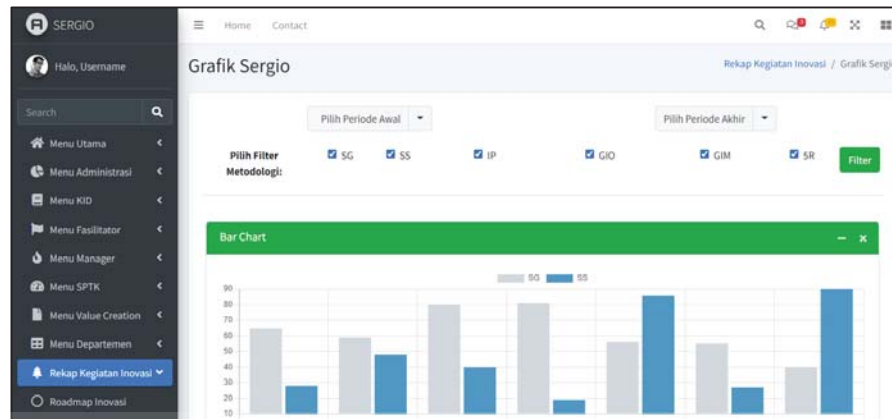


Rank	NIK	Nama	SG	SS	IP	GIO	GIM	SR	Total
1	T123456	Nugroho Waluyo, S.T.	400	0	0	0	0	0	400
2	T123456	Nugroho Waluyo, S.T.	400	0	0	0	0	0	400
3	T123456	Nugroho Waluyo, S.T.	400	0	0	0	0	0	400
4	T123456	Nugroho Waluyo, S.T.	400	0	0	0	0	0	400

Gambar 4.71 *Prototype* Halaman Menu *Ranking Sergio*

### 23. *Prototype* Halaman Menu Grafik Sergio

Pada halaman menu ini akan menampilkan grafik dari gugus inovasi yang terdaftar pada periode tersebut.



Gambar 4.72 *Prototype* Halaman Menu Grafik Sergio

### 24. *Prototype* Halaman Menu *History Approval* Sergio

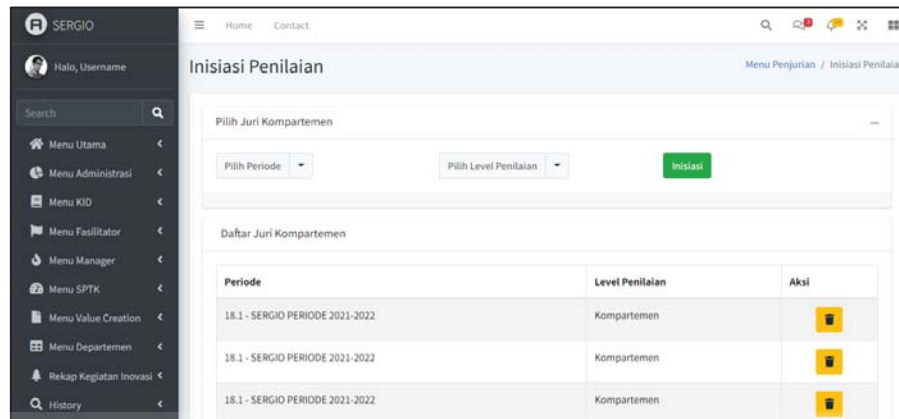
Pada halaman menu *History Approval* Sergio memberikan informasi terkait hasil approval gugus di setiap tahapan metodologi yang dipilih.

No. Reg	Departemen	Tgl Kirim	Gugus	Metodologi	Judul	Status	P/R1	D/R2	C/R3	A/R4
002/SS/Komp Umum/Dep Corporate Social Responsibility	Komp Umum - Dep Corporate Social Responsibility	21-09-2021	SS COLEK 2	SS	Menilikkan temuan auditor internal terkait belum ada SOP Penagihan Mitra Binaan selama 3 bulan melalui	✓	—	✓	✓	✓

Gambar 4.73 *Prototype* Halaman Menu *History Approval* Sergio

## 25. *Prototype* Halaman Menu Inisiasi Penilaian

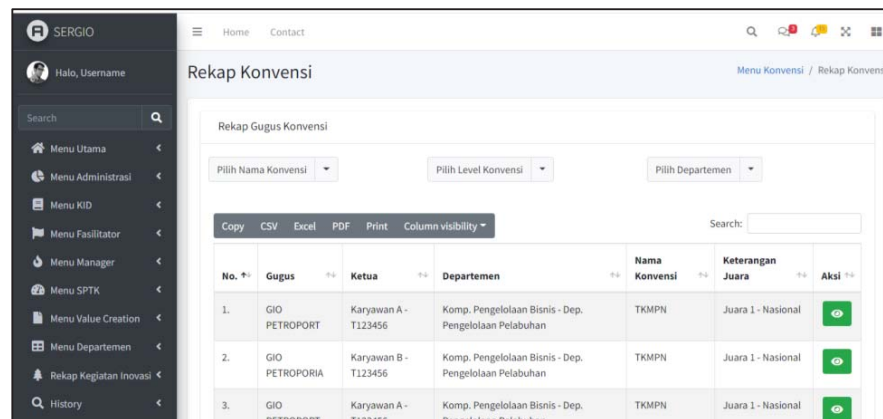
Halaman ini difungsikan untuk melakukan inisiasi penilaian mulai dari kompartemen hingga perusahaan.



Gambar 4.74 *Prototype* Halaman Menu Inisiasi Penilaian

## 26. *Prototype* Halaman Menu Rekap Konvensi

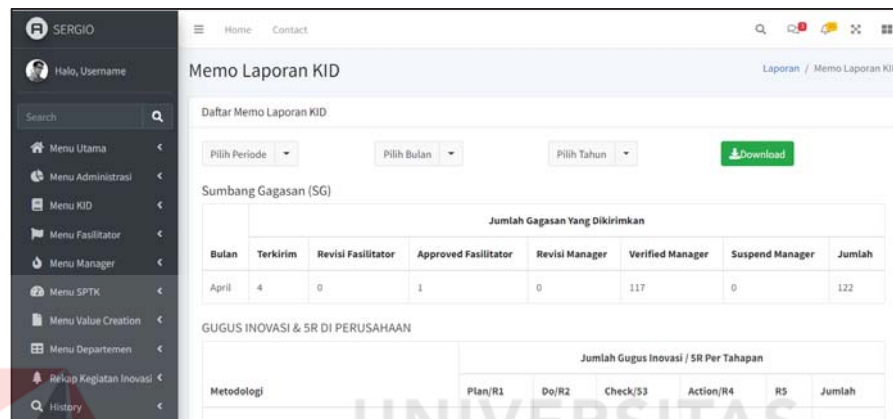
Halaman ini memberikan informasi terkait rekap konvensi inovasi PT. Petrokimia Gresik.



Gambar 4.75 *Prototype* Halaman Menu Rekap Konvensi

## 27. *Prototype* Halaman Menu Memo Laporan KID

Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman memo laporan KID yang memberikan informasi tiap bulan terkait hasil rekapitulasi gagasan yang dikirimkan karyawan PT. Petrokimia Gresik serta jumlah gugus inovasi per tahapan dalam metodologi yang dipilih



Jumlah Gagasan Yang Dikirimkan							
Bulan	Terkirim	Revisi Fasilitator	Approved Fasilitator	Revisi Manager	Verified Manager	Suspend Manager	Jumlah
April	4	0	1	0	117	0	122

Jumlah Gugus Inovasi / SR Per Tahapan						
Metodologi	Plan/R1	Do/R2	Check/S3	Action/R4	R5	Jumlah

Gambar 4.76 *Prototype* Halaman Menu Memo Laporan KID

## 28. *Prototype* Halaman Menu Memo Laporan SPTK

Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman memo laporan SPTK yang memberikan informasi tiap departemen terkait hasil rekapitulasi gagasan yang dikirimkan karyawan PT. Petrokimia Gresik serta jumlah gugus inovasi per tahapan dalam metodologi yang dipilih

Departemen	Jumlah Gagasan Yang Dikirimkan						Jumlah
	Terkirim	Revisi Fasilitator	Approved Fasilitator	Revisi Manager	Verified Manager	Suspend Manager	
Dept Inovasi & Sisman	4	0	1	0	117	0	122
Dept Pengelolaan Pelabuhan	4	0	1	0	117	0	122
Dept Keamanan	4	0	1	0	117	0	122
<b>Total</b>	<b>1000</b>	<b>1000</b>	<b>1000</b>	<b>1000</b>	<b>1000</b>	<b>1000</b>	<b>1000</b>

Gambar 4.77 *Prototype* Halaman Menu Memo Laporan SPTK

## 29. *Prototype* Halaman Menu Pilih Juri Kompartemen

Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman pilih juri kompartemen yang menampilkan tentang nama-nama karyawan yang dapat dipilih sebagai juri kompartemen pada acara KIK (Konvensi Inovasi Kompartemen) pada periode yang sedang berjalan

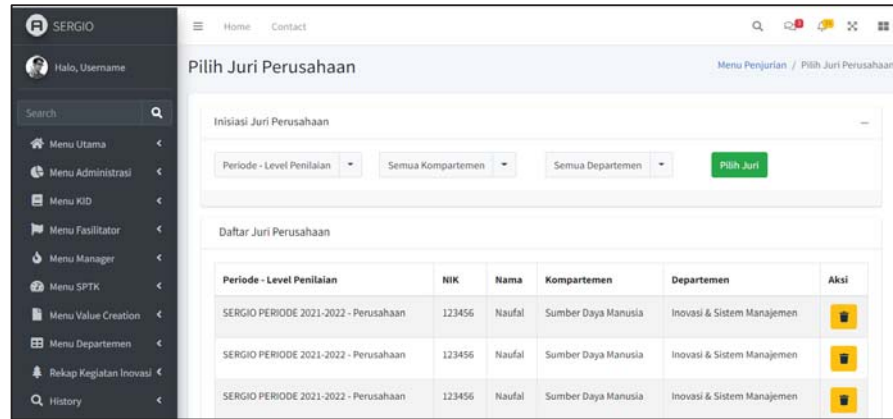
Periode - Level Penilaian	NIK	Nama	Kompartemen	Departemen	Aksi
SERGIO PERIODE 2021-2022 - Perusahaan	123456	Naufal	Sumber Daya Manusia	Inovasi & Sistem Manajemen	
SERGIO PERIODE 2021-2022 - Perusahaan	123456	Naufal	Sumber Daya Manusia	Inovasi & Sistem Manajemen	
SERGIO PERIODE 2021-2022 - Perusahaan	123456	Naufal	Sumber Daya Manusia	Inovasi & Sistem Manajemen	

Gambar 4.78 *Prototype* Halaman Menu Pilih Juri Kompartemen

## 30. *Prototype* Halaman Menu Pilih Juri Perusahaan

Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman pilih juri perusahaan yang menampilkan tentang nama-nama karyawan yang dapat

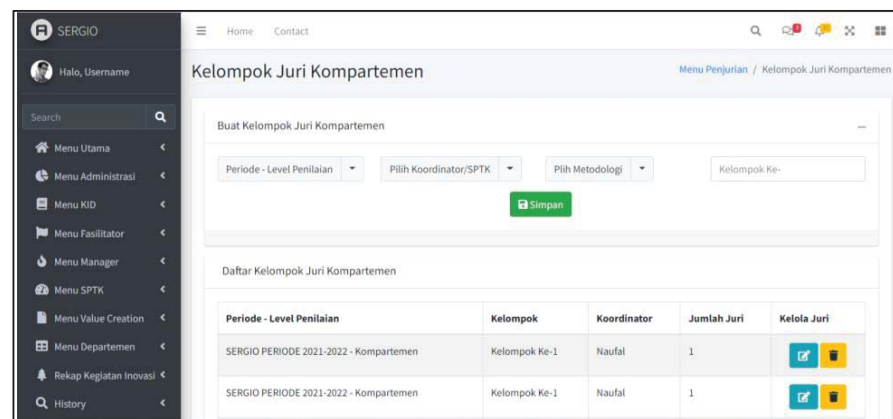
dipilih sebagai juri perusahaan dalam penilaian internal pada acara KIPG (Konvensi Inovasi Petrokimia Gresik) pada periode yang sedang berjalan



Gambar 4.79 *Prototype* Halaman Menu Pilih Juri Perusahaan

### 31. *Prototype* Halaman Menu Kelompok Juri Kompartemen

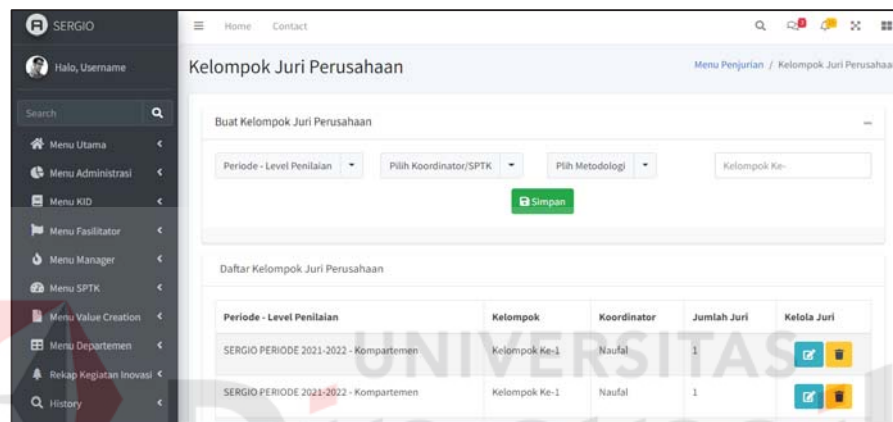
Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman kelompok juri kompartemen yang menampilkan tentang nama-nama karyawan yang telah dikelompokkan sebagai juri kompartemen pada acara KIK (Konvensi Inovasi Kompartemen) pada periode yang sedang berjalan



Gambar 4.80 *Prototype* Halaman Menu Kelompok Juri Kompartemen

### 32. *Prototype* Halaman Menu Kelompok Juri Perusahaan

Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman kelompok juri perusahaan yang menampilkan tentang nama-nama karyawan yang telah dikelompokkan sebagai juri perusahaan dalam penilaian internal pada acara KIPG (Konvensi Inovasi Petrokimia Gresik) pada periode yang sedang berjalan

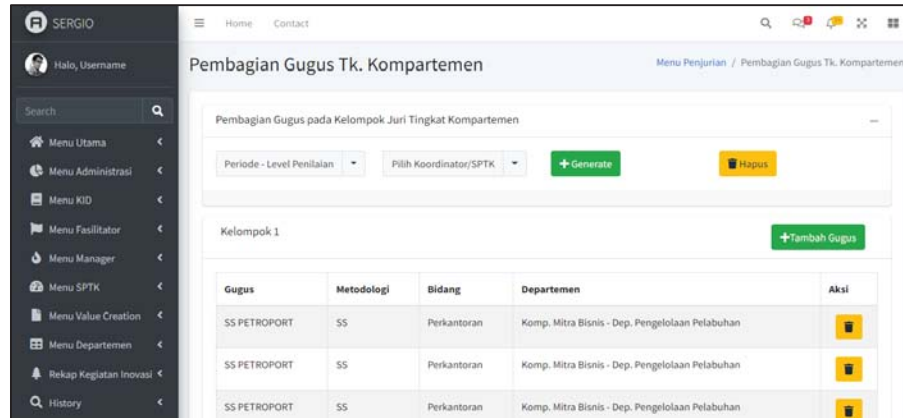


Gambar 4.81 *Prototype* Halaman Menu Kelompok Juri Perusahaan

### 33. *Prototype* Halaman Menu Pembagian Gugus Tk. Kompartemen

Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman pembagian gugus tingkat kompartemen yang menampilkan tentang nama-nama gugus inovasi yang telah dikelompokkan pada acara KIK (Konvensi Inovasi Kompartemen) pada periode yang sedang berjalan

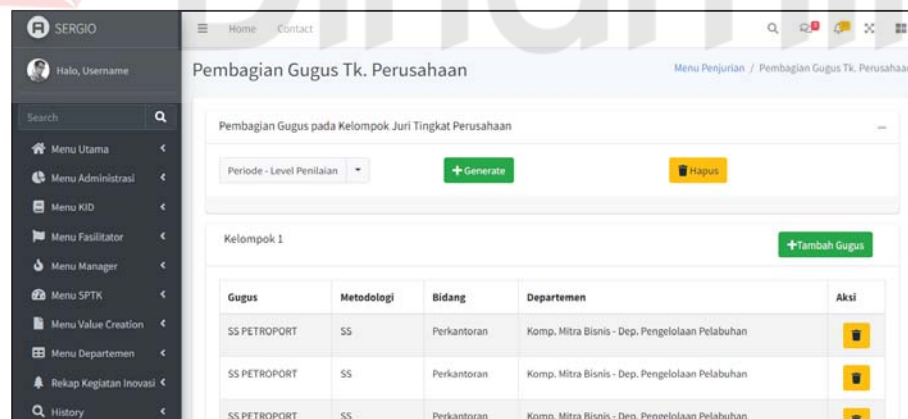




Gambar 4.82 *Prototype* Halaman Menu Pembagian Gugus Tk. Kompartemen

### 34. *Prototype* Halaman Menu Pembagian Gugus Tk. Perusahaan

Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman pembagian gugus tingkat perusahaan yang menampilkan tentang nama-nama gugus inovasi yang telah dikelompokkan pada acara KIPG (Konvensi Inovasi Petrokimia Gresik) pada periode yang sedang berjalan

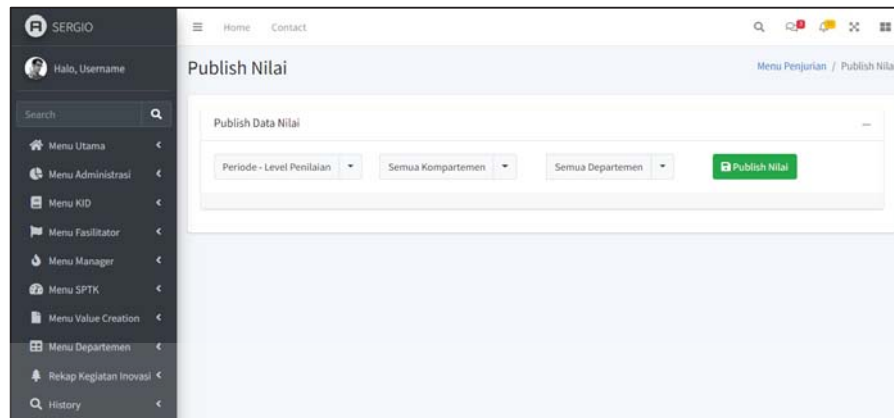


Gambar 4.83 *Prototype* Halaman Menu Pembagian Gugus Tk. Perusahaan



### 35. *Prototype* Halaman Menu *Publish* Nilai

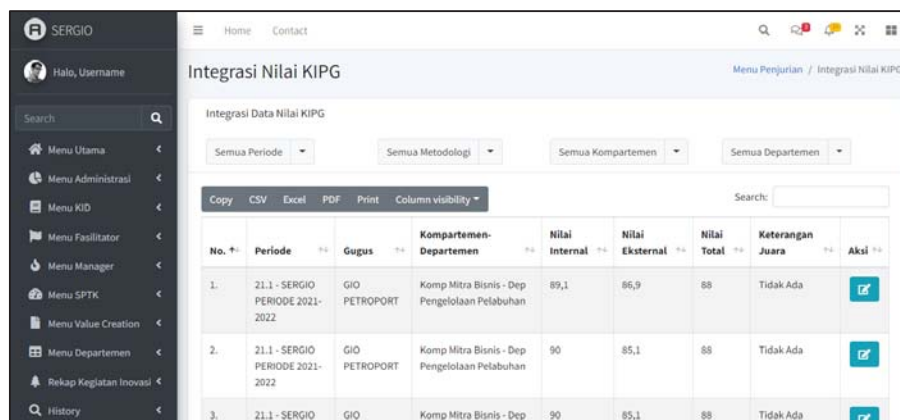
Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman *publish* nilai yang memberikan informasi terkait nilai-nilai yang diperoleh tiap gugus inovasi pada periode yang sedang berjalan



Gambar 4.84 *Prototype* Halaman Menu *Publish* Nilai

### 36. *Prototype* Halaman Menu Integrasi Nilai KIPG

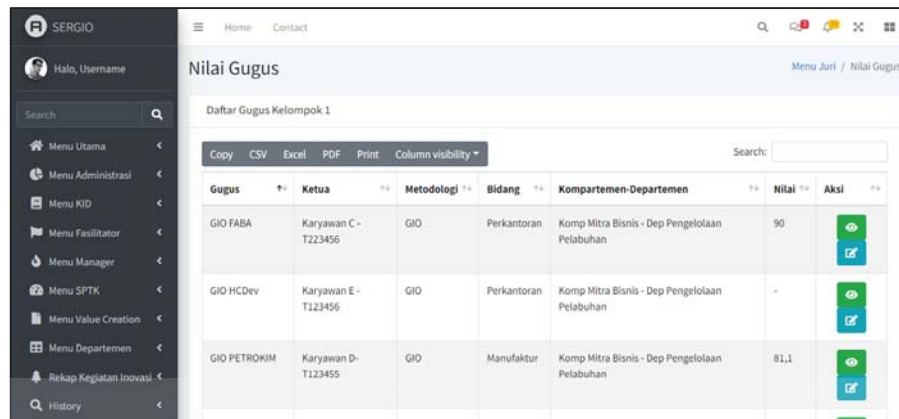
Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman integrasi nilai KIPG yang memberikan informasi terkait nilai-nilai yang akan diintegrasikan pada acara KIPG (Konvensi Inovasi Petrokimia Gresik)



Gambar 4.85 *Prototype* Halaman Menu Integrasi Nilai KIPG

### 37. *Prototype* Halaman Menu Nilai Gugus

Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman nilai gugus yang hanya dapat diakses oleh juri dalam melakukan penilaian gugus inovasi

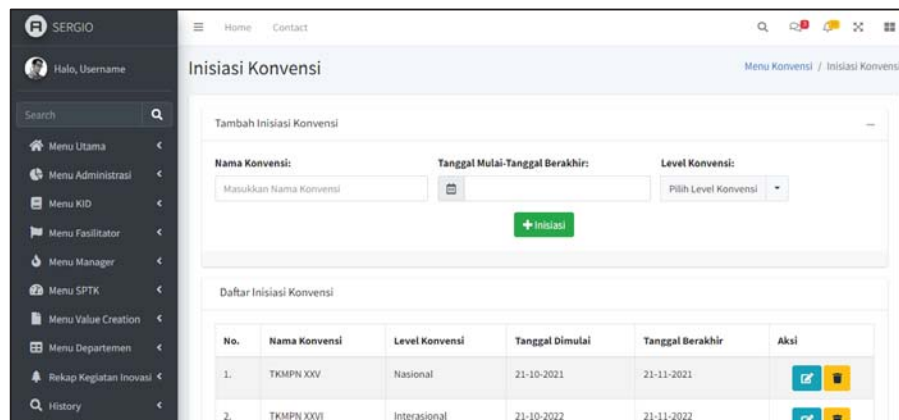


Gugus	Ketua	Metodologi	Bidang	Kompartemen-Departemen	Nilai	Aksi
GIO FABA	Karyawan C - T223456	GIO	Perkantoran	Komp Mitra Bisnis - Dep Pengelolaan Pelabuhan	90	[Edit] [Delete]
GIO HCDev	Karyawan E - T123456	GIO	Perkantoran	Komp Mitra Bisnis - Dep Pengelolaan Pelabuhan	-	[Edit] [Delete]
GIO PETROKIM	Karyawan D - T123455	GIO	Manufaktur	Komp Mitra Bisnis - Dep Pengelolaan Pelabuhan	81,1	[Edit] [Delete]

Gambar 4.86 *Prototype* Halaman Menu Nilai Gugus

### 38. *Prototype* Halaman Menu Inisiasi Konvensi

Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman inisiasi konvensi yang dapat diakses untuk melakukan inisiasi konvensi untuk periode yang sedang berjalan



**Tambah Inisiasi Konvensi**

Nama Konvensi:  Tanggal Mulai-Tanggal Berakhir:  Level Konvensi:

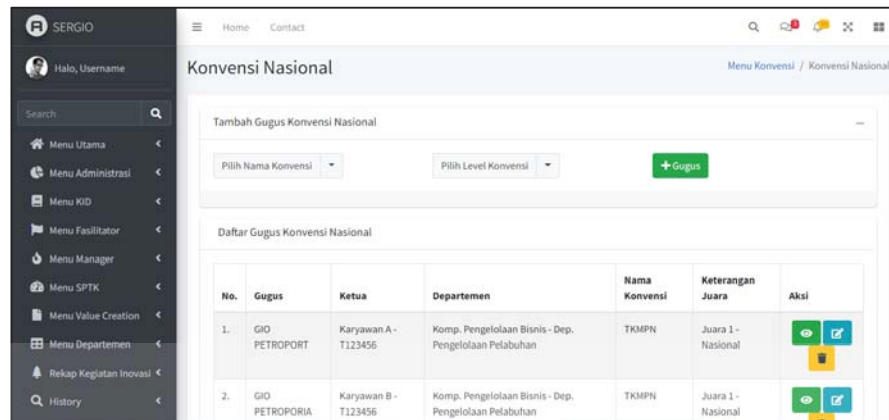
**Daftar Inisiasi Konvensi**

No.	Nama Konvensi	Level Konvensi	Tanggal Dimulai	Tanggal Berakhir	Aksi
1.	TKMPN XXV	Nasional	21-10-2021	21-11-2021	[Edit] [Delete]
2.	TKMPN XXVI	Internasional	21-10-2022	21-11-2022	[Edit] [Delete]

Gambar 4.87 *Prototype* Halaman Menu Inisiasi Konvensi

### 39. *Prototype* Halaman Menu Konvensi Nasional

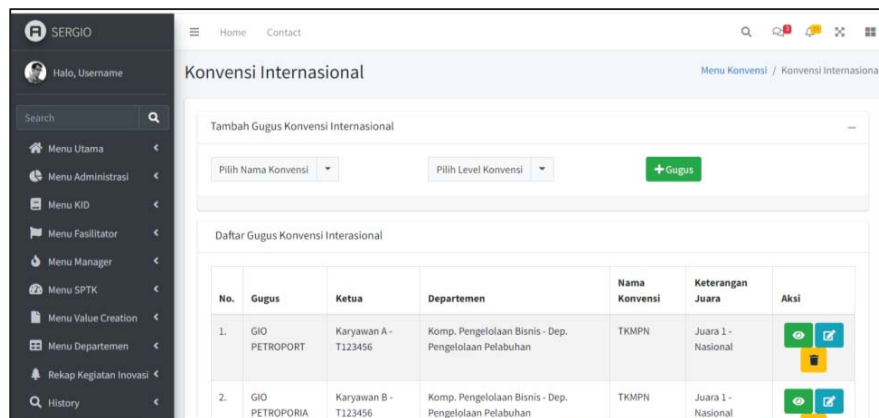
Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman konvensi nasional yang memberikan daftar konvensi nasional yang berjalan pada periode tersebut



Gambar 4.88 *Prototype* Halaman Menu Konvensi Nasional

### 40. *Prototype* Halaman Menu Konvensi Internasional

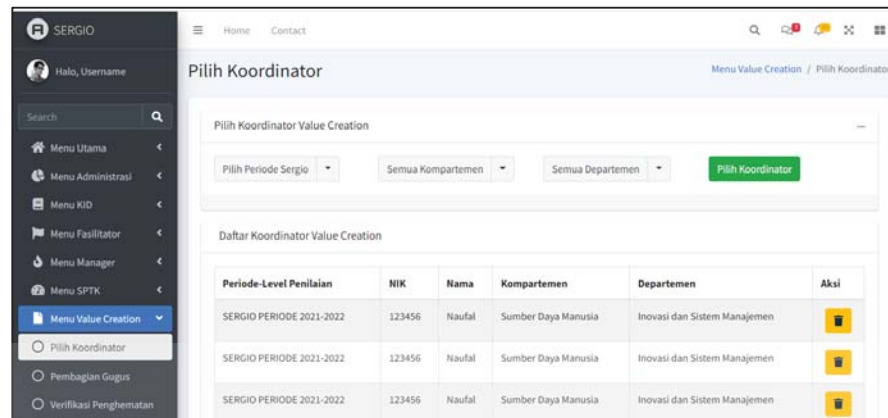
Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman konvensi internasional yang memberikan daftar konvensi internasional yang berjalan pada periode tersebut



Gambar 4.89 *Prototype* Halaman Menu Konvensi Internasional

#### 41. *Prototype* Halaman Menu Pilih Koordinator

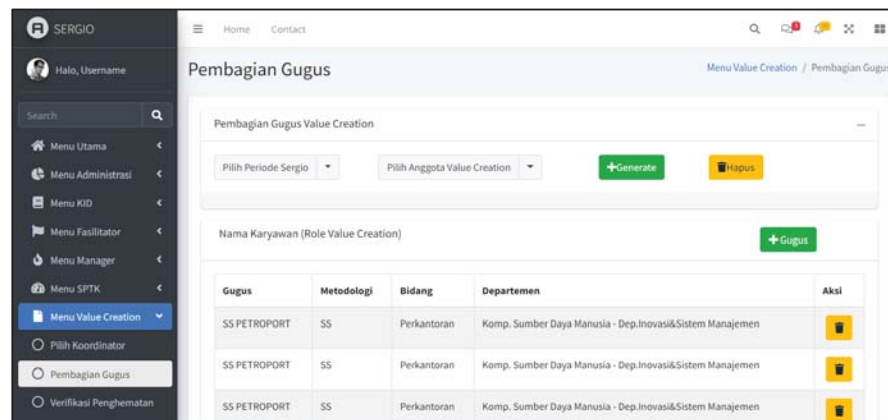
Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman pilih koordinator yang menampilkan tentang nama-nama karyawan yang dapat dipilih sebagai koordinator pada periode yang sedang berjalan



Gambar 4.90 *Prototype* Halaman Menu Pilih Koordinator

#### 42. *Prototype* Halaman Menu Pembagian Gugus

Pada gambar dibawah ini merupakan *prototype* halaman pembagian gugus yang menampilkan tentang semua daftar pembagian gugus inovasi PT. Petrokimia Gresik



Gambar 4.91 *Prototype* Halaman Menu Pembagian Gugus

#### 4.4 Tahapan *Evaluate Design Against User Requirements*

Pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian rancangan *user interface website* ini dengan kebutuhan dan keinginan *user*. Dalam proses evaluasi yang dilakukan ini kembali menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan melakukan uji coba *prototype* dengan melibatkan secara langsung pengguna yang terlibat pada aplikasi SERGIO dengan jumlah responden yaitu 30 orang. Hasil pengisian penyebaran kuesioner dapat dilihat di lampiran 7 pada tabel L7.1

Setelah melakukan penyebaran kuisisioner SUS sebagaimana dapat dilihat di lampiran 7 pada tabel L7.1, nantinya akan dihitung untuk diberikan pembobotan sesuai dengan SUS *score*. Namun terdapat aturan dalam menghitung SUS *score*, berikut ini aturan-aturan saat pembobotan skor pada data skor asli hasil kuisisioner:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor akhirnya merupakan hasil pengurangan skor responden (x) dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhirnya didapat hasil pengurangan 5 dikurangi skor responden (x).
3. Pembobotan SUS *score* didapat dari hasil penjumlahan keseluruhan skor responden dikali 2,5

Hasil dari perhitungan skor kuesioner masing – masing responden dengan ketentuan aturan SUS seperti yang dijelaskan sebelumnya dapat dilihat di lampiran 7 tabel L7.2 dan L7.3.

Aturan SUS yang telah dijelaskan sebelumnya berlaku untuk 1 (satu) responden, sehingga didapat keseluruhan SUS *score*. Untuk perhitungan selanjutnya, SUS *score* dari masing-masing responden diambil rata-rata skor

dengan cara menjumlahkan keseluruhan skor dan dibagi dengan jumlah responden, berikut rumusnya:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Dari hasil perhitungan diatas didapatkan jumlah total nilai 30 responden adalah 2520, selanjutnya skor tersebut dirata-rata dan menghasilkan nilai akhir skor SUS yaitu 84 dengan kategori “*acceptable*” dan *rating* “*Excellent*”. Pada hasil penyebaran kuesioner sebelum dilakukan perancangan diketahui bahwa hasil evaluasi awal tampilan *website* berada pada *rating* “*Ok*”. Setelah dilakukan perbaikan tampilan *website*, hasil evaluasi akhir berada pada *rating* “*Excellent*” yang artinya tampilan sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

Berdasarkan pada hasil tersebut, metode *User Centered Design* (UCD) dapat mendukung perancangan desain antar muka aplikasi SERGIO dan berhasil menghasilkan *prototype* desain UI yang sesuai dengan kebutuhan. Selain itu penelitian ini juga berhasil menghasilkan rekomendasi desain antar muka yang dapat segera digunakan oleh Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen pada proses *redesign website* SERGIO.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner pada bagian Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen PT. Petrokimia Gresik maka dapat ditarik kesimpulan atas pembuatan proyek pada Kerja Praktik ini yang berjudul “Perancangan Desain Antar Muka Aplikasi SERGIO (Sistem Registrasi Inovasi *Online*) Pada PT. Petrokimia Gresik” sebagai berikut:

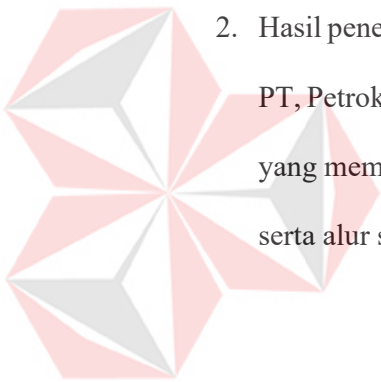
1. Hasil perancangan *User Interface* (UI) memuat solusi permasalahan yang ditemukan yaitu dengan mengintegrasikan ketiga sistem yang ada pada Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen yaitu SERGIO (Sistem Registrasi Inovasi *Online*), SG (Sumbang Gagasan), dan *Knowledge Management*.
2. Dengan adanya desain perancangan *User Interface* (UI) yang dapat mengintegrasikan ketiga sistem yang ada pada Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen dengan baik dapat memudahkan *user* yang terlibat dalam menjalankan aplikasi tersebut.
3. Evaluasi awal dan akhir menggunakan *System Usability Scale* dengan penghitungan SUS score dan melakukan wawancara langsung dengan departemen terkait serta user testing kepada responden. Berdasarkan hasil kuisioner SUS pada evaluasi awal mendapatkan rating “OK” dengan skor 60,5 sehingga aplikasi SERGIO perlu dilakukan perbaikan dan perancangan ulang. Setelah dilakukan perancangan *User Interface* (UI) aplikasi SERGIO , hasil kuisioner SUS pada evaluasi akhir menghasilkan skor 84 dengan rating

“Excellent” yang artinya tampilan aplikasi SERGIO sudah lebih baik dan dapat diterima serta memudahkan pengguna yang terlibat dalam menggunakan aplikasi tersebut.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil pada penelitian ini dapat lebih dikembangkan lagi sesuai dengan perkembangan teknologi. Adapun beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Hasil *prototype* ini dapat dilanjutkan untuk digunakan dan diimplementasikan bersamaan dengan pengembangan *front end* dan *back end* aplikasi SERGIO
2. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi departemen lain pada PT, Petrokimia Gresik maupun eksternal perusahaan untuk membuat *website* lain yang memiliki aktifitas serupa dengan tampilan *visual* yang simpel dan modern serta alur sistem yang mudah dipahami oleh pengguna.



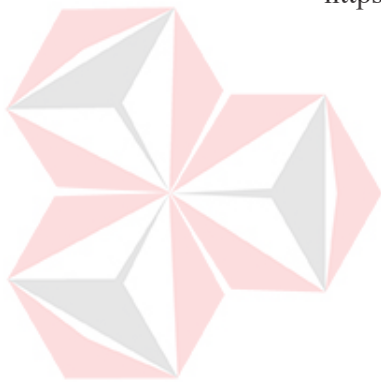
UNIVERSITAS  
Dinamika



## DAFTAR PUSTAKA

- Albani, L., & Lombardi, G. (2010). *User Centred Design for EASYREACH*.
- Bangor, A., Staff, T., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. 114-123.
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). Warna Dan Prinsip Desain User Interface (UI) Dalam Aplikasi Seluler Bukaloka. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 105-119.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal of Informatic Pelita Nusantara*, 82-86.
- Kaban, E., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2020). Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3281-3290.
- Krisnoanto, A., Brata, A. H., & Ananta, M. T. (2018). Penerapan Metode User Centered Design Pada Aplikasi E-Learning Berbasis Android (Studi Kasus: SMAN 3 Sidoarjo). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6495-6501.
- Manajemen, D. I. (2009). *Pedoman Pengelolaan Inovasi dan Sistem Manajemen*. Gresik: Departemen Inovasi dan Sistem Manajemen.
- Maricar, M. A., & Pramana, D. (2020). Usability Testing pada Sistem Peramalan Rentang Waktu Kerja Alumni ITB STIKOM Bali. *JURNAL EKSPLORA INFORMATIKA*, 124-129.
- Munanto, T. C., Hartanto, R., & Fauziati, S. (2020). Pengujian Usabilitas Website Sistem Seleksi Calon Pegawai Negeri Sipil Nasional (SSCN) Badan Kepegawaian Negera (BKN). *Jurnal ELTIKOM : Jurnal Teknik Elektro, Teknologi Informasi dan Komputer*, 1-10.
- Rahman, Y. A., Wahyuni, E. D., & Pradana, D. S. (2020). Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design. *REPOSITOR*, 503-510.
- Riyantini. (2017). Pendekatan PDCA dalam Kegiatan Pemantauan Pengendalian Mutu di Lembaga Kursus dan Pelatihan. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS* , 143-153.
- Rochmawati, I. (2019). Analisis User Interface Situs Web iwearup.com. *Visualita*, 31-44.

- Rofaida, R., Suryana, Aryanti, A. N., & Perdana, Y. (2019). Strategi Inovasi pada Industri Kreatif Digital: Upaya Memperoleh Keunggulan Bersaing pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 402-414.
- Roth, R. (2017). User Interface and User Experience (UI/UX) Design. *Geographic Information Science & Technology Body of Knowledge*.
- Supardianto, & Tampubolon, A. B. (2020). Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau. *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* , 74~83.
- Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. *JNTETI*, 150-157.
- Waryanto. (2018, January 22). *Pengertian Website Lengkap dengan Jenis dan Manfaatnya*. Retrieved from niagahoster.co.id: <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**