



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT* UNTUK APLIKASI PEMENUHAN SDM UMKM PADA *WEBSITE* USAHANESIA**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi  
S1 SISTEM INFORMASI**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Nur Hidayatullah**

**15410100107**

---

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT* UNTUK APLIKASI PEMENUHAN SDM UMKM PADA *WEBSITE* USAHANESIA**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Oleh:

**Nama : Nur Hidayatullah**  
**NIM : 15410100107**  
**Program Studi : S1 Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

## Tugas Akhir

### ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT* UNTUK APLIKASI PEMENUHAN SDM UMKM PADA *WEBSITE* USAHANESIA

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Nur Hidayatullah**

**NIM : 15410100107**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada : Senin, 26 Juni 2023

#### Susunan Dewan Pembahas

##### Pembimbing:

I. Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng.

NIDN. 0712066801

II. Ayoubi Poerna Wardhanie, S.M.B., M.M.

NIDN. 0721068904

##### Pembahas:

Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.

NIDN. 0731017601

Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2023.08.11  
10:59:24 +07'00'

Digitally signed by Ayoubi  
Poerna Wardhanie  
Date: 2023.08.11 11:27:56  
+07'00'

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2023.08.11  
17:48:17 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2023.08.16  
09:17:32 +07'00'

**Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.**

NIDN. 0731017601

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

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

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Nur Hidayatullah**  
NIM : **15410100107**  
Program Studi : **SI Sistem Informasi**  
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**  
Jenis Karya : **Tugas Akhir**  
Judul Karya : **ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE  
DAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN SPRINT UNTUK APLIKASI PEMENUHAN SDM  
UMKM PADA WEBSITE USAHANESIA**

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 Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi 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 sebenar-benarnya.

Surabaya, 26 Juni 2023



Nur Hidayatullah  
NIM : 15410100107



*“Cepet opo suwe pahammu iku ora penting, seng penting ora leren lehma sinau*

*- Wong Ashor -”*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**



“Terimakasih atas Semangat dan Doa dari orang tua, saudara dan teman-teman  
dekat saya, dengan dukungan beliau sehingga saya dapat menyelesaikan  
Tugas Akhir ini”

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## ABSTRAK

Usahanesia adalah gagasan *startup* dibidang *sosiopreneur* yang didirikan pada awal tahun 2017 yang bertujuan untuk membantu mengembangkan pemenuhan SDM pada UMKM dengan memanfaatkan bantuan teknologi aplikasi berbasis *website*. Berdasarkan survei awal kondisi *website* Usahanesia, didapatkan hasil wawancara *usability testing* dengan nilai rata-rata C, berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa tampilan antarmuka *website* Usahanesia perlu dilakukan pembaruan atau *redesign*. Penelitian ini menggunakan metode *Design Sprint* dalam menyelesaikan permasalahan pada awal hingga *final* pembuatan *prototype website* Usahanesia. Hasil *redesign prototype website* Usahanesia adalah 67 *low fidelity wireframe*, 19 *storyboard*, 80 *high fidelity* dan 19 *Prototype*. Pengujian *prototype* menggunakan kuisisioner *Usability Testing* 4 skala likert sebagai aspek tolak ukur keberhasilan *user interface* dan *user experience*, dan 5 *Second Test* digunakan sebagai metode pendukung komponen *learnability* dari *usability testing*. Hasil pengujian *prototype* menggunakan kuisisioner *usability testing* desain ulang *website* Usahanesia menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek *usability* baik untuk *user* UMKM maupun UMUM. Peningkatan untuk *user* UMKM memperlihatkan bahwa aspek *Efficiency* mendapatkan *grade* B dari C, *Learnability* mendapatkan *grade* A dari C, *Memorability* mendapatkan *grade* B dari C, dan *Satisfaction* mendapatkan *grade* A dari C. Sedangkan hasil akhir desain ulang *website* Usahanesia *user* UMUM adalah *Efficiency* mendapatkan *grade* B dari C, *Learnability* mendapatkan *grade* B dari C, *Memorability* mendapatkan *grade* A dari C dan *Satisfaction* mendapatkan *grade* B dari C. Hasil pengujian *prototype* menggunakan konsep 5 *second test* yaitu pengguna UMKM dan UMUM dengan nilai 100% pengguna dapat mengetahui *first impression* halaman *website* Usahanesia dalam 5 detik pertama.

**Kata Kunci:** Pemenuhan SDM, User Interface, Design Sprint, Startup.



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan yang Maha Esa, Allah SWT atas segala rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT* UNTUK APLIKASI PEMENUHAN SDM UMKM PADA *WEBSITE* USAHANESIA” dengan baik meskipun penulis sadari bahwa masih ada banyak kekurangan yang ada didalamnya.

Tugas Akhir ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi Universitas Dinamika Surabaya. Laporan ini disusun sebagai bukti bahwa pengerjaan Tugas Akhir telah diselesaikan.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini tentu mendapatkan dukungan dari berbagai pihak dan secara pribadi penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa, Allah SWT karena selalu mendengarkan doa yang penulis selalu panjatkan.
2. Kedua orang tua yang saya sayangi yang mengajarkan kesabaran, mengajarkan pantang menyerah dan mendoakan sehingga terselesaikannya Tugas Akhir.
3. Ibu Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng. dan Ibu Ayouvi Poerna Wardhanie, S.M.B., M.M. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dalam memberikan bimbingan dan mendukung dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku dosen pembahas topik penelitian Tugas Akhir.
5. Tim Usahanesia, Budi Prasetyo, Yudha Arista, Achmad Hakimuddin, dan Bhisma Dwi Wandana yang senantiasa membangun bersama Usahanesia.
6. Wakanda Squad Semolowaru, Kru Tanggulangin dan Wong Ashor yang senantiasa memotivasi dan mendorong semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.



7. Sita Ukhti Anggraini, Amd.Keb. dan Teman-teman yang selalu memberikan motivasi dan semangat yang tidak dapat diungkapkan.
8. Pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik secara moril dan materil.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, baik dalam segi laporan maupun segi penerapan desain yang dihasilkan. Oleh karena itu, penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak lain yang ingin belajar tentang desain antarmuka yang serupa.

Surabaya, 26 Juni 2023

Penulis



Nur Hidayatullah

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
BAB II LANDASAN TEORI .....	4
2.1 Penelitian Pendahuluan .....	4
2.2 <i>User Interface</i> .....	5
2.3 <i>User Experience</i> .....	5
2.4 <i>Design Sprint</i> .....	6
2.5 <i>Usability Testing</i> .....	10
2.6 <i>Product UX Benchmark</i> .....	11
2.7 Analisis Deskriptif.....	11
2.8 <i>5 Second Test</i> .....	12
2.9 Teknik Analisis Validasi Produk.....	13
2.10 Populasi dan Sampel.....	13
2.11 <i>Stratified Random Sampling</i> .....	14
2.12 Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) .....	15
2.13 <i>User Story Mapping</i> .....	16
2.14 <i>Tools</i> yang digunakan.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	17
3.1 Tahap Awal.....	18
3.1.1 Studi Literatur .....	18

3.1.2 Wawancara.....	18
3.2 Tahap Pengembangan.....	19
3.2.1 <i>Understand</i> .....	19
3.2.2 <i>Diverge</i> .....	19
3.2.3 <i>Decide</i> .....	20
3.2.4 <i>Prototype</i> .....	20
3.2.5 <i>Validate</i> .....	20
3.3 Tahap Akhir .....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	22
4.1 Tahap Awal.....	22
4.1.1 Studi Literatur .....	22
4.1.2 Wawancara.....	22
4.2 Tahap Pengembangan.....	24
4.2.1 <i>Understand</i> .....	24
4.2.2 <i>Diverge</i> .....	29
4.2.3 <i>Decide</i> .....	32
4.2.4 <i>Prototype</i> .....	34
4.2.5 <i>Validate</i> .....	45
4.3 Tahap Akhir.....	48
BAB V PENUTUP.....	49
5.1 Kesimpulan .....	49
5.2 Saran .....	49
DAFTAR PUSTAKA .....	50
LAMPIRAN.....	53
Lampiran 1. Daftar pertanyaan/ Pernyataan kuisisioner UMKM.....	53
Lampiran 2. [ <i>Pre-Test</i> UMKM] Daftar jawaban responden .....	56
Lampiran 3. [ <i>Pre-Test</i> UMKM] Skor skala <i>likert</i> tiap komponen <i>usability</i> .....	57
Lampiran 4. [ <i>Pre-Test</i> UMKM] Skor <i>rating scale</i> komponen <i>usability</i> .....	58
Lampiran 5. [ <i>Pre-Test</i> UMUM] Daftar Jawaban Responden.....	59
Lampiran 6. [ <i>Pre-Test</i> UMUM] Skor skala <i>likert</i> tiap komponen <i>usability</i> .....	59
Lampiran 7. [ <i>Pre-Test</i> UMUM] Skor <i>rating scale</i> komponen <i>usability</i> .....	61
Lampiran 8. <i>User Flow</i> .....	61

Lampiran 9. Crazy 8 .....	65
Lampiran 10. Decide .....	71
Lampiran 11. Storyboard & Low-fidelity .....	77
Lampiran 12. <i>Prototype</i> .....	84
Lampiran 13. Daftar pertanyaan/ Pernyataan kuisisioner UMKM.....	106
Lampiran 14. [ <i>Post-Test</i> UMKM] Daftar jawaban responden .....	109
Lampiran 15. [ <i>Post-Test</i> UMKM] Skor skala <i>likert</i> komponen <i>usability</i> .	110
Lampiran 16. [ <i>Post-Test</i> UMKM] Skor <i>rating scale</i> komponen <i>usability</i>	111
Lampiran 17. [ <i>Post-Test</i> Umum] Daftar jawaban responden .....	112
Lampiran 18. [ <i>Post-Test</i> Umum] Skor skala <i>likert</i> komponen <i>usability</i> ...	115
Lampiran 19. [ <i>Post-Test</i> Umum] Skor <i>rating scale</i> komponen <i>usability</i> ..	116
Lampiran 20. Validate .....	117



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Design Sprint .....	6
Gambar 2.2 Tahapan <i>understand</i> .....	7
Gambar 2.3 Tahapan <i>Diverge Crazy 8</i> .....	8
Gambar 2.4 Tahapan <i>Decide</i> .....	8
Gambar 2.5 <i>User Story Mapping</i> .....	16
Gambar 3.1 Gambaran Metodologi Penelitian .....	17
Gambar 4.1 <i>User Interface</i> Registrasi <i>website</i> Usahanesia .....	25
Gambar 4.2 <i>User Interface</i> Rekomendasi Lowongan <i>website</i> Usahanesia.....	26
Gambar 4.3 <i>User Flow</i> Rekomendasi UMKM .....	28
Gambar 4.4 <i>User Flow</i> Terima Lamaran SDM .....	28
Gambar 4.5 <i>Crazy 8</i> Rekomendasi SDM.....	30
Gambar 4.6 <i>Crazy 8</i> Halaman Utama UMKM .....	30
Gambar 4.7 <i>Crazy 8 Chat</i> .....	31
Gambar 4.8 <i>Crazy 8</i> Pengaturan Profil .....	31
Gambar 4.9 <i>Decide</i> Rekomendasi SDM .....	32
Gambar 4.10 <i>Decide</i> Halaman Utama UMKM.....	33
Gambar 4.11 <i>Decide</i> Halaman <i>Chat</i> .....	33
Gambar 4.12 <i>Low Fidelity</i> Registrasi UMKM.....	34
Gambar 4.13 <i>Low Fidelity</i> Rekomendasi SDM .....	35
Gambar 4.14 <i>Low Fidelity</i> Tambah SDM.....	35
Gambar 4.15 <i>Storyboard</i> Rekomendasi SDM .....	36
Gambar 4.16 <i>High Fidelity Landing Page</i> Usahanesia.....	37
Gambar 4.17 <i>High Fidelity</i> Halaman Utama UMKM .....	38
Gambar 4.18 <i>High Fidelity Form Timeline Portfolio</i> .....	39
Gambar 4.19 <i>High Fidelity Popup</i> Notifikasi .....	39
Gambar 4.20 <i>High Fidelity</i> Rekomendasi SDM .....	40
Gambar 4.21 <i>High Fidelity</i> Profil singkat SDM .....	40
Gambar 4.22 <i>High Fidelity</i> Rekrut SDM.....	41
Gambar 4.23 <i>High Fidelity</i> Obrolan .....	41
Gambar 4.24 <i>High Fidelity</i> Registrasi SDM.....	42

Gambar 4.25 <i>High Fidelity Login</i> SDM dan UMKM.....	43
Gambar 4.26 <i>High Fidelity</i> Mencari Lowongan .....	43
Gambar 4.27 <i>High Fidelity</i> Halaman Utama SDM.....	44
Gambar 4.28 <i>High Fidelity</i> Terima Tawaran SDM .....	44
Gambar 4.29 <i>5 Second Test</i> Halaman Beranda SDM .....	45
Gambar 4.30 <i>5 Second Test</i> Halaman Beranda UMKM.....	46
Gambar 4.31 <i>User Testing</i> kepada UMKM dan Masyarakat umum .....	48

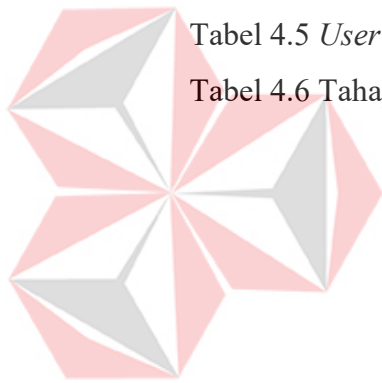


UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Penelitian Pendahuluan.....	4
Tabel 2.2 <i>Framework Product UX Benchmark</i> .....	11
Tabel 2.3 Skala Likert .....	11
Tabel 2.4 Teknik analisis validasi produk .....	13
Tabel 2.5 <i>Stratified Random Sampling</i> .....	15
Tabel 2.6 Kriteria UMKM Berdasarkan Aset dan Omset.....	15
Tabel 4.1 Hasil Wawancara <i>user</i> UMKM .....	23
Tabel 4.2 Hasil Wawancara <i>user</i> SDM.....	23
Tabel 4.3 Hasil <i>Competitor Analysis</i> .....	24
Tabel 4.4 Perhitungan <i>Stratified Random Sampling</i> .....	27
Tabel 4.5 <i>User Story</i> .....	28
Tabel 4.6 Tahap <i>Decide</i> . ....	32



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Daftar pertanyaan/ Pernyataan kuisioner UMKM .....	53
Lampiran 2. [ <i>Pre-Test</i> UMKM] Daftar jawaban responden .....	56
Lampiran 3. [ <i>Pre-Test</i> UMKM] Skor skala <i>likert</i> tiap komponen <i>usability</i> .....	57
Lampiran 4. [ <i>Pre-Test</i> UMKM] Skor <i>rating scale</i> komponen <i>usability</i> .....	58
Lampiran 5. [ <i>Pre-Test</i> UMUM] Daftar Jawaban Responden .....	59
Lampiran 6. [ <i>Pre-Test</i> UMUM] Skor skala likert tiap komponen <i>usability</i> .....	59
Lampiran 7. [ <i>Pre-Test</i> UMUM] Skor <i>rating scale</i> komponen <i>usability</i> .....	61
Lampiran 8. <i>User Flow</i> .....	61
Lampiran 9. Crazy 8 .....	65
Lampiran 10. Decide .....	71
Lampiran 11. Storyboard & Low-fidelity .....	77
Lampiran 12. <i>Prototype</i> .....	84
Lampiran 13. Daftar pertanyaan/ Pernyataan kuisioner UMKM .....	106
Lampiran 14. [ <i>Post-Test</i> UMKM] Daftar jawaban responden .....	109
Lampiran 15. [ <i>Post-Test</i> UMKM] Skor skala <i>likert</i> komponen <i>usability</i> .....	110
Lampiran 16. [ <i>Post-Test</i> UMKM] Skor <i>rating scale</i> komponen <i>usability</i> .....	111
Lampiran 17. [ <i>Post-Test</i> Umum] Daftar jawaban responden .....	112
Lampiran 18. [ <i>Post-Test</i> Umum] Skor skala <i>likert</i> komponen <i>usability</i> .....	115
Lampiran 19. [ <i>Post-Test</i> Umum] Skor <i>rating scale</i> komponen <i>usability</i> .....	116
Lampiran 20. Validate .....	117

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Usahanesia adalah gagasan *startup* dibidang *sosiopreneur* yang didirikan pada awal tahun 2017. Berawal dari keikutsertaan mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dalam ajang lomba UNITY 2017 yang diadakan oleh Universitas Negeri Yogyakarta. Visi *startup* Usahanesia adalah membantu mengembangkan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) se-Jawa Timur. Sesuai dengan visi, Usahanesia membantu mengembangkan UMKM dengan memanfaatkan bantuan teknologi aplikasi berbasis *website*.

Menurut Bahri (2019). *Website* tersebut dibangun dengan konsep *crowdsourcing* untuk membantu UMKM dalam pemenuhan Sumber Daya Manusia (SDM) sehingga UMKM tidak kesulitan dalam mencari SDM yang mempunyai kemampuan sesuai dengan bidang UMKM tersebut. Konsep *crowdsourcing* tersebut dapat merekomendasikan kebutuhan yang dibutuhkan UMKM akan SDM, dan dapat menyalurkan tenaga SDM UMKM yang sedang sepi *order* kepada UMKM lain yang membutuhkan kebutuhan SDM yang sama. Dalam proses pemenuhan SDM di Usahanesia dapat digunakan untuk semua jenis UMKM se-Jawa Timur dan tidak adanya biaya administrasi bagi para pendaftar yang ingin mendaftar sebagai pekerja atau yang ingin bergabung dengan UMKM tersebut, untuk mengetahui pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan *website* Usahanesia, penulis melakukan tes awal dan wawancara kepada 10 pelaku UMKM dan 10 pengguna umum sebagai calon pekerja menggunakan *usability testing*, dihasilkan nilai rata-rata *test website* Usahanesia adalah nilai C dengan rincian tiap komponen yaitu *learnability* mendapatkan nilai C, *efficiency* mendapatkan nilai C, *memorability* mendapatkan nilai C, dan *satisfaction* mendapatkan nilai C, untuk uraian nilai dapat dilihat pada lampiran 3 dan lampiran 7. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa tampilan antarmuka *website* Usahanesia perlu dilakukan pembaruan atau *redesign*. Owner Usahanesia mengharapkan agar sebelum dirilis kepada UMKM, *website* memiliki

tampilan *user interface* yang menarik dan pengguna merasa puas ketika berinteraksi dengan *website* Usahanesia.

Dalam membuat *design user interface* dan *user experience*, penulis akan menggunakan metode *Design Sprint*. Menurut Knapp, Zeratsky & Kowitz (2018) Metode *Design Sprint* dapat menghasilkan beberapa alternatif solusi yang ditawarkan untuk sebuah *prototype* yang akan diuji kepada *end-user*. Pengujian *prototype* menggunakan *Usability Testing & 5 Second Test* sebagai aspek tolak ukur keberhasilan *user interface* dan *user experience*, *5 Second Test* digunakan sebagai metode pendukung komponen *learnability* dari *usability testing* dan pengukuran nilai pertanyaan kuisioner *usability test* menggunakan 4 skala likert. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan *user* usahanesia. Sehingga *user* merasa nyaman dan puas ketika menggunakan *website* usahanesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana menganalisis dan merancang *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *Design Sprint* untuk aplikasi pemenuhan SDM UMKM pada *website* Usahanesia.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengguna *testing prototype* adalah pelaku UMKM kota Surabaya menurut Dinas Koperasi dan UKM Provinsi Jawa Timur (2016) memiliki populasi sebesar 385.084 dihasilkan *sample* 14 responden dan orang umum kota Surabaya sebagai calon SDM dengan kriteria umur diatas 15 tahun menurut Badan Pusat Statistik Surabaya (2020) memiliki populasi 2.283.861 orang dihasilkan *sample* 86 responden. 10 *user* UMKM dan 10 *user* calon SDM diantaranya dilakukan tes secara berkala.
2. Perancangan *prototype* tidak membahas implementasi *back-end* dan *front-end website* Usahanesia.

3. Pengukuran uji keberhasilan *prototype user interface* dan *user experience* menggunakan *5 Second Test & Usability Testing*.

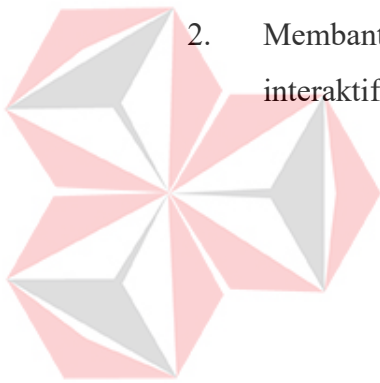
#### 1.4 Tujuan

Tujuan dalam penelitian yaitu untuk menghasilkan desain *user interface* dan *user experience* yang baru sehingga lebih mudah dipahami oleh *user* ketika berinteraksi dengan *website*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat oleh para UMKM, masyarakat umum dan tim pengembang Usahanesia adalah sebagai berikut :

1. Membangun ketertarikan pelaku UMKM dan calon SDM saat berinteraksi pada *website*.
2. Membantu pihak Usahanesia dalam merancang *user interface* yang interaktif.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Pendahuluan

Penelitian yang dilakukan saat ini memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian pendahuluan. Perbedaan tersebut akan dibandingkan melalui studi pustaka yang telah dilakukan oleh peneliti. Adapun hasil studi pustaka dari penelitian terdahulu terkait penelitian tentang *Design Sprint* maupun *Usability Testing* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Pendahuluan

No.	Judul	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
1.	<i>Usability Testing</i> Sistem pada <i>E-Academic</i> Politeknik Harapan Bersama.	Dega Surwono Wibowo. (2016)	Persentase keberhasilan yang lebih tinggi pada rancangan ulang <i>website e-academic</i> daripada <i>website</i> yang lama.
	Perbedaan : penelitian yang dilakukan Dega menggunakan komponen <i>error</i> pada <i>usability test</i> . Dimana <i>output</i> penelitian berupa implementasi <i>front-end &amp; back-end website</i> , dengan kondisi tersebut maka komponen <i>error</i> pada penelitian Dega digunakan untuk menguji kemampuan <i>error website usability test</i> . Sedangkan penulis menggunakan komponen <i>error</i> sebagai uji halaman <i>customer service(CS) online</i> pada <i>prototype website</i> usahanesia.		
2.	Pengujian <i>Usability</i> untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi <i>Mobile</i> .	Yani, Susy, Irman dan Husnul. (2013)	Hasil uji menunjukkan bahwa metode observasi langsung pada anak-anak dapat meningkatkan nilai <i>Usability M-Breakfast Nutrition</i> dari 78.4% menjadi 91.1%.
	Perbedaan : penelitian yang dilakukan Yany, Susy, Irman dan Husnul tidak menggunakan komponen <i>memorability</i> untuk menguji <i>usability</i> kepada <i>end-user</i> .		
3.	Implementasi Desain <i>Sprint</i> dalam pembuatan Sistem Informasi Prakerin Untuk SMK dan CV.	Taufiq, Sumitro. (2019)	Hasil <i>validity</i> desain baru antarmuka <i>website</i> dapat diterima oleh <i>user</i> dengan nilai baik.
	Perbedaan : Ketika pembuatan <i>prototype</i> , Taufiq dan Sumitro membuat <i>prototype</i> dengan menggunakan <i>source code</i> HTML, sedangkan penulis membuat <i>prototype</i> menggunakan <i>software Figma</i> . Diharapkan penggunaan <i>Figma</i> dapat mendekati desain <i>high-fidelity</i> pada sebuah antarmuka <i>website</i> tanpa implementasi <i>source code</i> secara langsung. Hal ini dapat menghemat waktu pembuatan <i>prototype</i> , sehingga mempercepat proses <i>validity</i> .		
4.	Pengembangan <i>Startup</i> Guna Meningkatkan Penjualan Beras Organik di Kabupaten Banyuwangi Memanfaatkan Metode <i>Design Sprint</i> .	Eko Heri Susanto dan Hadiq. (2019)	<i>Website</i> dapat men-deliver promosi produk beras organik secara <i>online</i> kepada pengguna.
	Perbedaan : Ketika tahap <i>understanding</i> , peneliti Eko dan Hadiq tidak melakukan perbandingan atau <i>benchmark</i> terhadap <i>website competitor</i> lain.		

No.	Judul	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
5.	Perancangan <i>User Interface</i> Aplikasi EzyPay menggunakan Metode <i>Design Sprint</i> .	Rahmadhana, Hanifah dan Retno. (2019)	Dari hasil pengujian <i>Usability Testing</i> dengan parameter tersebut, didapatkan nilai penerimaan sebesar 92,5% yang berarti sistem dapat diterima oleh pengguna.  Perbedaan : <i>Test subject</i> pada penelitian Rahmadhana, Hanifah dan Retno adalah <i>internal user</i> dari pengembang aplikasi EzyPay. Sedangkan penelitian penulis, <i>test subject</i> adalah <i>end-user</i> UMKM dan calon SDM UMKM.

## 2.2 User Interface

*User interface* (UI) adalah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani interaksi produk atau sistem dengan pengguna. Menurut Joo (2017), *user interface* adalah mengacu pada suatu sistem dan pengguna berinteraksi satu sama lain melalui perintah atau teknik untuk mengoperasikan sistem, memasukkan data, dan menggunakan konten.

Menurut Herdiyanti (2019), Berikut adalah aspek dari *User Interface* :

1. Konsistensi warna, *font*, ikon simbol dan tombol diperlukan. Tentu hal ini membuat kemudahan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi. Supaya menciptakan pengalaman yang baik ketika berinteraksi dengan aplikasi.
2. Tidak menggunakan gaya, elemen, atau visual yang rumit dalam aplikasi, hal ini dapat menghilangkan niat pengguna untuk memakainya. Konten yang memainkan peran dalam desain sederhana namun lengkap.
3. Keseragaman dalam UI keseluruhan dari aplikasi seluler diperlukan agar membantu pengguna untuk menentukan pola penggunaan aplikasi, yang memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi.

## 2.3 User Experience

Menurut definisi dari ISO 9241-210, *user experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah sistem, produk, dan jasa. Untuk menunjang konsep *user experience* pada *website* Usahanesia, penulis menggunakan konsep Gestalt. Menurut Gordon (2020) Gestalt adalah konsep yang menyederhanakan dan mengatur gambar kompleks yang terdiri dari banyak elemen, dan mengatur bagian elemen menjadi terorganisir.

Menurut Kurniawan & Rani (2022) Diantaranya konsep Gestalt yaitu:

1. *Figure and Ground* : Figure dan ground adalah sebuah bidang persepsi dibagi menjadi objek perhatian (figur) dan sebuah bidang difusi yang menjadi latar belakang (background).
2. *Continuity* : semua bentuk elemen-elemen yang teratur secara visual seakan-akan mengikuti garis lurus ataupun garis kurva yang selaras, akan diartikan menjadi sebuah kelompok atau satuan yang saling terintegrasi atau terkait.
3. *Proximity* : jarak relatif antara objek yang memengaruhi persepsi terhadap bagaimana objek diatur dalam sub grup.

## 2.4 Design Sprint

Menurut Knapp, Zeratsky & Kowitz (2018), *Design Sprint* adalah suatu metode untuk membangun konsep produk dan *prototype* yang memiliki 5 tahapan yang komunikatif dan interaktif untuk mendapatkan semua ide, inspirasi, hingga permasalahan yang ada, solusi yang diwujudkan dalam *prototype* yang diuji kepada calon pengguna yang ditentukan. Lima tahapan dalam *Design Sprint* tersebut adalah *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype*, *validate*. Lima tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Tahapan Design Sprint

(Sumber: Knapp, Zeratsky, & Kowitz, 2018)

Proses unik lima hari tahapan tersebut yaitu:

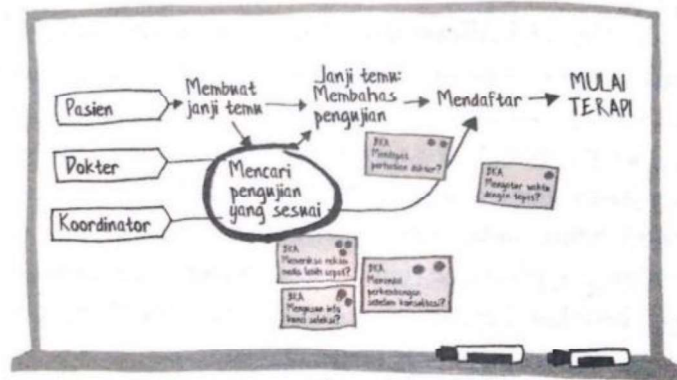
1. Tahap 1 : *Understand*.

Pada tahap *Understanding*, tim akan menghadapi akar permasalahan berdasarkan hasil wawancara, kondisi *website*, kondisi *user*, *user flow*, dan *user story*. Akar permasalahan tersebut digunakan sebagai acuan untuk membangun komponen *user interface* dan *user experience* pada tahap berikutnya. Contoh tahap *understand* dapat dilihat pada Gambar 2.2



## 2. Tahap 2 : *Diverge*.

Pada tahap *diverge* yang berperan adalah *designer*. Pada tahap ini *designer* menggabungkan dan mengembangkan permasalahan yang didapat dari tahap *understand*.



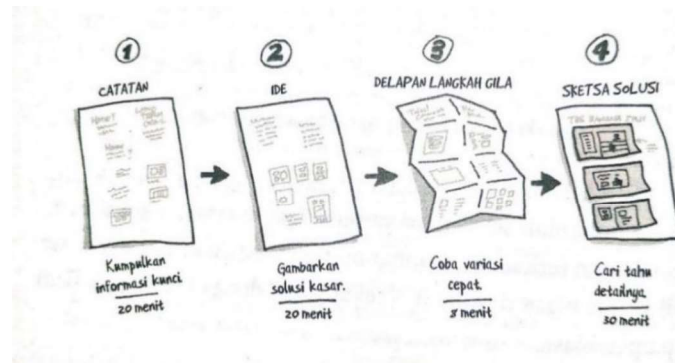
Gambar 2.2 Tahapan *understand*

(Sumber: Knapp, Zeratsky, & Kowitz, 2018)

Tahap *diverge* ada 4 langkah membuat sketsa. Sketsa 4 langkah terdiri sebagai berikut :

- Mengumpulkan informasi permasalahan dan ide yang akan diseleksi.
- Menuliskan ide pada selembar kertas (*letter* atau A4). Ide tersebut dapat berupa diagram, gambaran solusi kasar, atau suatu visual lain yang mampu menggambarkan ide tersebut.
- Menggambar ide yang dipilih menggunakan teknik *Crazy 8*. *Crazy 8* adalah teknik untuk membuat sketsa menjadi 8 bagian. Ide tersebut dituangkan dalam satu lembar kertas yang dilipat menjadi 8 bagian.
- Berdasarkan ide tersebut dapat menjadi beberapa ide utama untuk permasalahan tersebut.

Berdasarkan tahapan tersebut dapat menghasilkan beberapa *sketch* solusi yang jelas dan rinci untuk permasalahan yang terjadi atau akan diselesaikan dan difokuskan pada tahap berikutnya. Tahap *diverge* dapat dilihat pada Gambar 2.3.

Gambar 2.3 Tahapan *Diverge Crazy 8*

(Sumber: Knapp, Zeratsky, &amp; Kowitz, 2018)

### 3. Tahap 3 : *Decide*.

Pada tahap ini, menggunakan teknik untuk memusatkan dan menyatukan semua alternatif ide menjadi satu ide utama. Memusatkan yang berarti menjadikan satu poin dan menggabungkan menjadi satu *goal*. Teknik tersebut adalah *Heatmap Voting*. Teknik *Heatmap Voting* dilakukan tim partisipan *sprint* dimana pada setiap partisipan memiliki 9 hak suara *voting* pada satu ide atau *crazy 8*. *Voting* akan diberikan *point* atau titik dengan tanda stiker bulat. Apabila partisipan mempunyai pertanyaan maka ditulis catatan pada *sticky note* kemudian ditempel dibawah panel ide. Setelah semua partisipan selesai memilih ide yang ditawarkan, maka *Designer* membuat keputusan akhir dengan menentukan ide yang paling banyak *voting* akan dibangun *storyboard*. *Heatmap voting* dapat dilihat pada gambar 2.4.

Gambar 2.4 Tahapan *Decide*

(Sumber: Knapp, Zeratsky, &amp; Kowitz, 2018)

*Storyboard* ini bertujuan untuk sebagai gambaran umum *prototype* untuk solusi yang akan diimplementasikan, sehingga bisa melihat masalah dan titik

kebingungan sebelum *prototype* dibuat.

#### 4. Tahap 4 : *Prototype*.

Pada tahap ini penulis akan membuat *prototype* dari tahap sebelumnya dimana *prototype* tersebut akan divalidasi ke target *user* yang telah ditentukan diawal. Terdapat 4 prinsip yang perlu diperhatikan untuk dapat membuat *prototype* menjadi maksimal :

##### i. *Pick the right tools*

Pada tugas akhir ini penulis menggunakan *tools Inkscape dan Figma* sebagai pembuatan desain antarmuka (*user interface*) maupun interaksi pengguna.

##### ii. *Divide and conquer*

Pada prinsip ini akan membagi beberapa bagian penting untuk memudahkan dan memfokuskan dalam membuat *prototype*. Bagian penting tersebut adalah komponen *website* layaknya membuat *user interface* yang baik, mulai dari menentukan warna, layar, halaman setiap alur, bentuk pada setiap komponen, dan lain sebagainya. Nantinya semua komponen tersebut akan disatukan menjadi serangkaian alur yang baik. Biasanya proses ini disebut *wireframing*.

##### iii. *Stitch it together*

Disini komponen yang sudah dibuat akan disatukan menjadi satu alur yang tersusun. Selain itu juga memastikan tanggal, waktu, nama dan konten lainnya konsisten pada *prototype*. Mencari kesalahan ketik dan memperbaiki kesalahan kecil. Sehingga nantinya dapat membuat *prototype* yang konsisten dari awal sampai akhir dan memastikan bahwa setiap langkah *realistic* mungkin.

##### iv. *Do a trial run*

Ini adalah satu pemeriksaan terakhir untuk memastikan *prototype* sesuai dengan kebutuhan atau biasa disebut sebagai *mini prototyping* yang akan membantu mendapatkan hasil yang sesuai dari validasi kepada *user*.

#### 5. Tahap 5 : *Validate*.

Dalam tahap ini, akan melakukan validasi dengan *user* apakah mereka bisa berinteraksi dengan baik pada *prototype* yang telah dibuat dan apakah *prototype* sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Metodologi ini secara konsep merupakan pembagian dari tahap *Understanding* dan *Validate*.

Teknik yang dapat digunakan untuk tahap validasi dengan cara kuesioner

dan wawancara atau *interview*. *Interview* digunakan karena *first experience user* terhadap *prototype* atau produk yang disajikan merupakan hal penting yang harus diperhatikan, apakah merasa kesusahan atau sebaliknya dan yang tak kalah penting kedekatan dengan user, sehingga dapat memberikan solusi yang sangat tepat terhadap permasalahan yang terjadi atau sesuai dengan kebutuhan user.

## 2.5 Usability Testing

Menurut Saputri, Mardhiah & Surya (2017) *Usability testing* adalah teknik yang digunakan untuk mengetahui tingkat kesuksesan suatu *user interface* ketika diuji atau diterapkan langsung kepada pengguna. Menurut Krug (2014), Ada 5 komponen yang ada pada teknik *usability testing* yaitu:

1. *Learnability*

Kriteria yang mengukur tingkat kemudahan suatu aplikasi untuk dipelajari, terutama oleh pengguna yang baru pertama kali mencoba aplikasi tersebut.

2. *Efficiency*

Kriteria yang mengukur tingkat kecepatan yang diperlukan oleh pengguna menyelesaikan tugas saat menggunakan aplikasi.

3. *Memorability*

Kriteria yang mengukur seberapa kuat ingatan pengguna dalam menggunakan fungsionalitas yang ada pada suatu aplikasi.

4. *Errors*

Kriteria yang mengukur nilai kesalahan yang dilakukan oleh pengguna ketika melakukan tugas yang diberikan saat *usability testing* berlangsung.

5. *Satisfaction*

Pengukuran kualitatif yang dirasakan atau juga ditunjukkan oleh pengguna, ketika aplikasi yang dibuat mampu memberikan rasa puas karena mudah digunakan dan cepat dalam menyelesaikan permasalahan dari pengguna.

Keberhasilan dari *usability testing* dilihat dari seberapa baik sebuah aplikasi/*website* dalam memberikan kualitas pelayanan kepada *user*, mengurangi kemungkinan kesalahan pada sistem, memudahkan proses pembelajaran *user* terhadap aplikasi secara efisien sehingga *user* merasa puas dengan aplikasi tersebut. Untuk dapat mengetahui kualitas aplikasi dalam berinteraksi dengan *user*

adalah dengan cara melakukan evaluasi dari aspek *usability*.

## 2.6 Product UX Benchmark

Menurut Nielsen Norman Group (2006). *Product User Experience (UX) Benchmark* adalah proses mengevaluasi pengalaman pengguna produk atau layanan dengan menggunakan *framework* untuk mengukur kinerja relatif terhadap standar sebuah produk. *Framework* tersebut dijabarkan pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 *Framework Product UX Benchmark*.

<i>Framework</i>	Deskripsi	<i>Metrics</i>
<i>Happiness</i>	Ukuran sikap atau persepsi pengguna	- <i>Ease-of-use</i> - <i>Satisfaction</i>
<i>Engagement</i>	Tingkat keterlibatan pengguna	- <i>Average time on task</i> - <i>Feature usage</i>
<i>Adoption</i>	Penyerapan awal produk atau fitur	- <i>New visitor</i> - <i>Sales</i>
<i>Retention</i>	Aktif dalam penggunaan produk	- <i>Returning users</i> - <i>Churn</i>
<i>Task Effectiveness and efficiency</i>	Efisiensi, aktif dan <i>error</i>	- <i>Error Count</i> - <i>Success rate</i>

(Sumber: *Framework Product UX Benchmark*, 2006)

## 2.7 Analisis Deskriptif

Berdasarkan kutipan dari Irsyadi (2012) Analisis deskriptif merupakan analisis statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang dinyatakan dalam angka dan dianalisis dengan teknik statistik.

Teknik pengolahan data untuk variabel bebas menggunakan pengukuran dengan skala *Likert*. Penelitian ini menggunakan skala likert dengan interval 1-4. Menurut Maulana (2021), Perubahan skala likert dimaksudkan untuk menghilangkan kecenderungan menjawab nilai tengah. Berikut ini tabel skala Likert dan bobot skor disajikan dalam Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Skala Likert

No.	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Setelah didapatkan skor untuk tiap pertanyaan responden. Maka dilakukan perhitungan indeks jawaban responden dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{((F1 \times 4) + (F2 \times 3) + (F3 \times 2) + (F4 \times 1))}{4}$$

Keterangan :

- F1 : Frekuensi jawaban responden yang menjawab 4 (Sangat Setuju)
- F2 : Frekuensi jawaban responden yang menjawab 3 (Setuju)
- F3 : Frekuensi jawaban responden yang menjawab 2 (Tidak Setuju)
- F4 : Frekuensi jawaban responden yang menjawab 1 (Sangat Tidak Setuju)

### 2.8 5 Second Test

*5 Second Test* adalah metode *user validation* yang membantu mengukur informasi inti yang ditangkap oleh *user* pada 5 detik pertama dari sebuah desain aplikasi. Menurut Gronier (2016) *5 Second Test* adalah metode yang singkat dan terjangkau yang dapat diintegrasikan dengan proses awal desain maupun proses desain secara berkelanjutan (*iteratively*). Menurut UsabilityHub (2020) *5 Second Test* biasa digunakan untuk uji sebuah halaman *website* yang halaman tersebut adalah tempat informasi inti untuk *user*. Menurut Nielsen (2006) Uji setidaknya kepada 20 *user* untuk mendapatkan interval *reasonable* yang cukup ketat.

Berikut adalah beberapa pertimbangan yang dibutuhkan saat menggunakan *5 Second Test*:

1. *5 Second Test* menangkap momen pertama dari pengguna ketika berinteraksi dengan *computer*. Momen ini yang dapat mempengaruhi selama desain berlangsung.
2. *First Impression* didasarkan pada elemen tertentu dari antarmuka yaitu warna, *icon*, *copywriting*, grafis dan identitas *website*.
3. *5 Second Test* diterapkan pada halaman *web* statis, *informational website* atau *mockup* dengan ketelitian tinggi. Halaman ditampilkan tepat selama 5 detik. Setelah 5 detik, muncul visual atau layar lain dengan menampilkan pertanyaan yang menutupi halaman.
4. Pengguna diminta untuk menjelaskan yang mereka ingat dan bagaimana mereka bisa mencapai tugas tertentu.



Penulis menggunakan metode *5 Second Test* untuk mendukung uji *usability testing* pada komponen *learnability*, sehingga dapat mengetahui reaksi *first impression user* terhadap website Usahanesia.

## 2.9 Teknik Analisis Validasi Produk

Skor yang diperoleh dari hasil kuisioner akan dikonversikan menjadi data kualitatif berdasarkan acuan menurut Sukardjo (2008).

Tabel 2.4 Teknik analisis validasi produk

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > \bar{X}_l + 1,80 SB_i$	A	Sangat Baik
$\bar{X}_l + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_l + 1,80 SB_i$	B	Baik
$\bar{X}_l - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_l + 0,60 SB_i$	C	Cukup
$\bar{X}_l - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_l - 0,60 SB_i$	D	Kurang
$X \leq \bar{X}_l - 1,80 SB_i$	E	Sangat Kurang

(Sumber: Kumpulan materi evaluasi pembelajaran, 2008)

Keterangan :

Rerata ideal ( $\bar{X}_l$ ) :  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku ( $SB_i$ ) :  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

$X$  : Skor Aktual

Skor minimal ideal = jumlah responden x nilai pertanyaan terendah x banyaknya pertanyaan

Skor maksimal ideal = jumlah responden x nilai pertanyaan tertinggi x banyaknya pertanyaan

Teknik analisis validasi produk digunakan oleh penulis untuk menilai hasil akhir wawancara *usability testing*, dimana *output* teknik tersebut adalah nilai akhir wawancara berdasarkan perhitungan pada Tabel 2.4.

## 2.10 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2012) Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang



dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek yang diteliti tersebut.

Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi karena keterbatasan dana, tenaga, waktu atau hal yang lain, maka dapat menggunakan sampel untuk mengatasi kondisi tersebut. Oleh sebab itu pengambilan sampel dari populasi harus benar-benar representatif atau mewakili keseluruhan populasi. Pada penelitian ini menggunakan teknik *slovin* untuk mendapatkan sampel. Berikut adalah rumus yang digunakan:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

$n$  = Jumlah sampel.

$N$  = Jumlah populasi.

$e$  = Batas Toleransi Kesalahan (*error tolerance*) = 0,01.

### 2.11 Stratified Random Sampling

Menurut Adha (2014), *stratified random sampling* merupakan proses pengambilan sampel melalui proses pembagian populasi kedalam strata, memilih sampel acak sederhana dari setiap stratum, dan menggabungkannya ke dalam sebuah sampel untuk menaksir parameter populasinya.

Proses pembagian populasi kedalam stratum bertujuan agar sampel yang diambil dari setiap stratum dapat merepresentasikan karakteristik populasi yang berukuran besar dan heterogen. Terdapat tiga tahapan yang harus dilakukan dalam mengambil sampel dengan menggunakan metode *stratified random sampling*, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Tahap Pertama

Populasi yang berukuran  $N$  dibagi menjadi sub-sub populasi yang masing-masing terdiri atas  $N_1, N_2, N_3, \dots, N_L$  elemen. Diantara dua sub populasi tidak boleh ada yang saling tumpang tindih sehingga  $N_1 + N_2 + N_3 + \dots + N_L = N$ . Setiap stratum dapat dipandang sebagai populasi tersendiri (sub populasi).

#### 2. Tahap Kedua

Sampel diambil dari setiap stratum secara terpisah (independen) dengan ukuran sampel dari masing-masing stratum adalah  $n_1, n_2, n_3, \dots, n_L$  dengan syarat  $n_1 + n_2 + n_3 + \dots + n_L = n$ .

### 3. Tahap Ketiga

Setelah diperoleh sampel, selanjutnya dilakukan penaksiran terhadap parameter yang diperlukan dan selanjutnya dibuat kesimpulan untuk populasi berdasarkan hasil penaksiran sampel.

Tabel 2.5 *Stratified Random Sampling*

No.	Populasi	$N$	$n$	Proporsi	$n$ Sampel
1	UMKM	$N_1$	$n$	$P1 = \frac{N_1}{N_{tot}}$	$P1.n$
2	Umum	$N_2$		$P2 = \frac{N_2}{N_{tot}}$	$P2.n$
Jumlah		$N_{tot}$			

## 2.12 Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)

UMKM merupakan usaha yang memiliki peran yang cukup tinggi terutama di Indonesia yang masih tergolong negara berkembang. Selain itu UMKM dapat dijadikan sebagai sumber pendapatan khususnya di daerah berpendapatan rendah.

Peran UMKM tidak dapat di ragukan lagi dalam mendukung peningkatan pendapatan masyarakat tetapi pengertian dari UMKM tersebut masih beragam. Makna dari UMKM sendiri berbeda beda. Definisi yang berkaitan dengan UMKM antara lain dikutip pada Lembaga Pengembangan Perbankan Indonesia & Bank Indonesia (2015) UMKM dapat dikelompokkan dalam tiga jenis, yaitu:

1. Usaha Mikro (jumlah karyawan 10 orang)
2. Usaha Kecil (jumlah karyawan 30 orang)
3. Usaha Menengah (jumlah karyawan 300 orang)

Tabel 2.6 Kriteria UMKM Berdasarkan Aset dan Omset

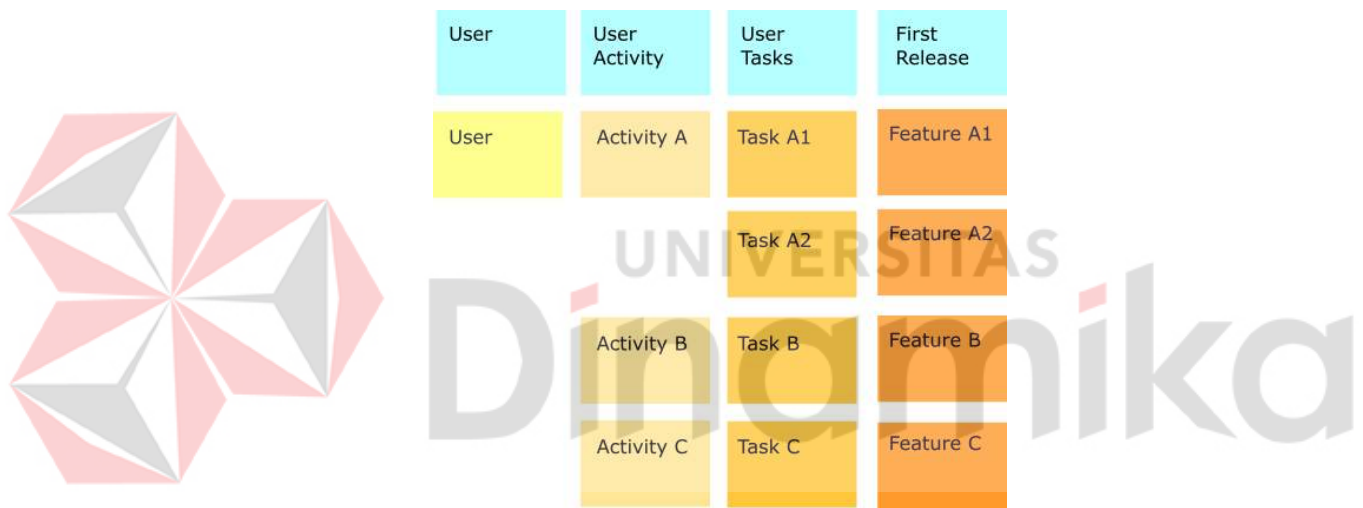
Ukuran Usaha	Kriteria	
	Aset	Omset
Usaha Mikro	Maksimal Rp 50 juta	Maksimal Rp 300 Juta
Usaha Kecil	>Rp 50 juta – Rp 500 juta	>Rp 300 juta – Rp 2,5 M
Usaha Menengah	>Rp 500 juta – Rp 10 M	>Rp 2,5 M – Rp 50 M

(Sumber: Lembaga Pengembangan Perbankan Indonesia & Bank Indonesia, 2015)

### 2.13 User Story Mapping

Menurut Daniela (2022) *User Story Mapping* adalah teknik yang meningkatkan peluang pengembangan produk dengan fitur yang relevan dan bermanfaat bagi pengguna akhir.

Hasil *mapping* ini berfungsi sebagai kerangka kerja untuk memandu seluruh tim proyek seperti *developers*, *designers*, *project managers* dan membuat tetap fokus pada kebutuhan *end-user*. Seperti pada Gambar 2.7 *User story* dapat menentukan tahapan mulai dari *activity*, *task user*, dan *feature* bagi pengguna. *Feature* yang dimaksud dapat berperan sebagai halaman aplikasi, kata perintah, notifikasi maupun *pop-up notification* menyesuaikan berdasarkan aktivitas pengguna.



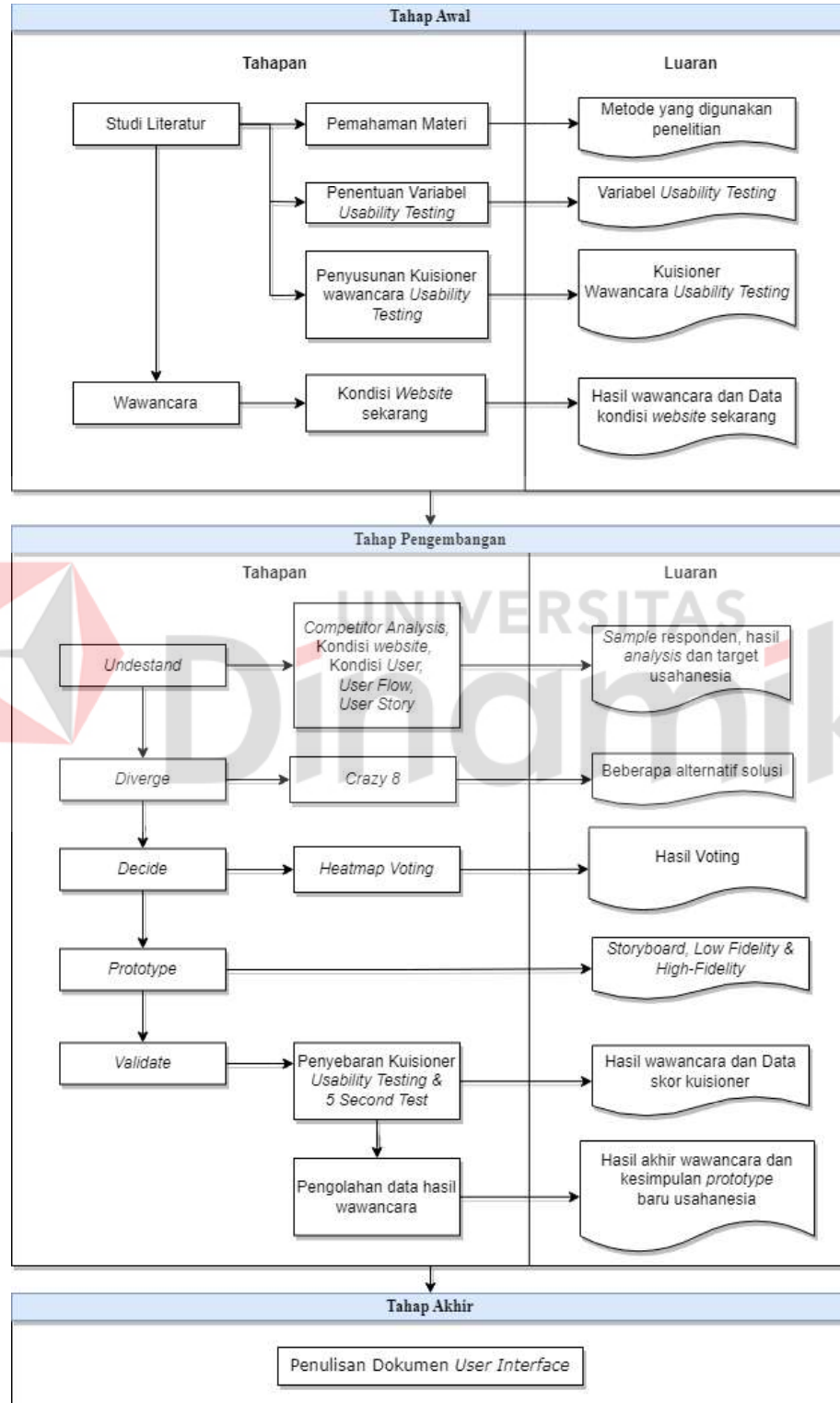
Gambar 2.5 User Story Mapping

(Sumber: Daniela, 2022)

### 2.14 Tools yang digunakan

Penulis menggunakan *tools* untuk membuat *prototype user interface/user experience* pada *website* Usahanesia. *Tools* tersebut adalah Figma. Figma digunakan untuk membuat desain dari *wireframe low-fidelity*, *high-fidelity*, dan *prototyping*. Dalam mendukung *prototype testing*, penulis menggunakan *platform* UsabilityHub sebagai alat untuk uji *5 Second Test* kepada *target user*. *Google Form* digunakan oleh penulis sebagai alat untuk pembagian tugas *usability testing* dan kuisioner *usability testing*.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 3.1 Gambaran Metodologi Penelitian

Pada bab ini menjelaskan tentang detail tahapan yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian. Penelitian dengan menggunakan metode Design Sprint ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu tahap awal, tahap pengembangan dan tahap akhir. Pada tahap awal meliputi 2 (dua) tahapan yaitu Studi Literatur dan Wawancara. Selanjutnya, pada tahap pengembangan pada metode *Design Sprint* menurut Knapp, Zeratsky dan Kowitz (2018) terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu *understand, diverge, decide, prototype & validate*. Selanjutnya, pada tahap akhir yaitu penulisan dokumen *user interface*. Gambaran dari tahapan penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.1 diatas.

### 3.1 Tahap Awal

Bagian ini menjelaskan tentang tahap awal dalam menyelesaikan penelitian. Tahap awal meliputi 2 (dua) tahapan, yaitu studi literatur dan wawancara.

#### 3.1.1 Studi Literatur

Pada tahap studi literatur hal yang dilakukan pertama adalah mengetahui perbedaan dan keunggulan terhadap penelitian sebelumnya yang berupa jurnal. Selanjutnya penulis menelaah metode yang akan digunakan untuk membantu selama penelitian berlangsung yaitu metode *Design Sprint*, konsep *usability testing*, *5 second test*, statistika (populasi dan sampel) sebagai pendukung pada tahapan selanjutnya.

Pada tahap awal penelitian, komponen *usability testing* yang digunakan oleh penulis adalah 4 komponen yaitu *learnability, efficiency, memorability*, dan *satisfaction*. Dari penentuan variabel *usability* tersebut disusunlah kuisisioner yang kuisisioner tersebut digunakan untuk tahap wawancara.

#### 3.1.2 Wawancara

Subyek wawancara awal penelitian adalah 10 pelaku UMKM dan 10 pengguna umum yang menggunakan kuisisioner secara daring. Perhitungan skor hasil wawancara dilakukan dengan tahap berikut:

1. Mengelompokkan skor pertanyaan tiap responden.
2. Menghitung nilai / *rating scale* tiap pertanyaan dengan rumus :

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{((F1 \times 5) + (F2 \times 4) + (F3 \times 3) + (F4 \times 2) + (F5 \times 1))}{5}$$

3. Menjumlahkan nilai total skor pertanyaan tiap komponen *usability test*.

4. Menghitung nilai kuisioner tiap komponen *usability test* dengan mengkonversi data kuantitatif menjadi data kualitatif (Sukardjo, 2008).

Wawancara juga dilakukan kepada CEO dan CTO Usahanesia dengan tujuan untuk mengetahui *user story*, *user flow*, dan kondisi *website* usahanesia, informasi harapan yang ingin dicapai kedepan serta memungkinkan dilakukan wawancara kembali pada beberapa waktu lain selama penelitian ini berlangsung.

### 3.2 Tahap Pengembangan

Bagian ini menjelaskan tentang tahap pengembangan meliputi metode *Design Sprint* dari Knapp, Zeratsky dan Kowitz terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype* & *validate*.

#### 3.2.1 Understand

Pada tahap *Understand* bertujuan untuk memahami lebih dalam tentang kondisi *website*, *user flow*, *user story*, *analysis competitor* dan populasi *sample user* potensial. *User* potensial usahanesia dihitung dengan menggunakan teknik rumus *slovin*, hasil perhitungan teknik *slovin* kemudian dihitung menggunakan teknik *stratified random sampling*. Teknik tersebut digunakan untuk mendapatkan hasil spesifik antara pengguna UMKM dan pengguna calon SDM.

Selain itu, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data *user flow* & *user story* Usahanesia sebagai bahan kajian ulang terhadap *improvisation user experience* dan mengumpulkan informasi terkait 4 kondisi *website competitor* yaitu Jobstreet.co.id, Karir.com, Jobsdb.com dan jobindo.com. Hasil *analysis* dari masing-masing *website competitor* digunakan untuk bahan pertimbangan desain ulang aplikasi dan pengembangan desain *user interface website* Usahanesia.

#### 3.2.2 Diverge

Pada tahap ini penulis menggabungkan dan mengembangkan permasalahan yang didapat dari tahap *understand* dengan beberapa langkah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan informasi permasalahan yang akan diseleksi.
- b. Menuliskan ide pada selemba kertas(*letter* atau A4). Ide tersebut dapat berupa diagram, gambaran solusi kasar, atau suatu visual lain yang mampu menggambarkan ide tersebut.

- c. Menggambar ide yang dipilih menggunakan teknik *Crazy 8*. *Crazy 8* adalah teknik untuk membuat sketsa menjadi 8 bagian. Ide tersebut dituangkan dalam satu lembar kertas yang dilipat menjadi 8 bagian.

Berdasarkan tahapan tersebut dapat menghasilkan beberapa *sketch* dan alternatif solusi yang jelas dan rinci untuk permasalahan yang akan diselesaikan dan difokuskan pada tahap berikutnya.

### 3.2.3 Decide

Berdasarkan *sketch* yang sudah ada perlu difokuskan untuk mendapatkan ide yang benar – benar valid untuk diimplementasikan kepada *user*. Dalam penelitian ini untuk dapat memfokuskan ide atau solusi tersebut maka digunakan teknik *Heatmap Voting*. Teknik *Heatmap Voting* dilakukan oleh penulis dan tim Usahanesia yaitu *chief executive officer (CEO)* dan *chief technology officer (CTO)* dimana pada setiap partisipan menggunakan titik *voting* sebanyak yang dibutuhkan pada setiap alternatif ide. *voting* akan diberikan *point* atau titik dengan tanda stiker bulat. Pertanyaan, pernyataan dan saran dari partisipan dapat ditulis pada *sticky note* kemudian ditempel pada sekitar alternatif ide. Yang mendapatkan stiker terbanyak maka akan dipilih untuk dilanjutkan ke tahap pembuatan *low fidelity* dan *storyboard*. Maka luaran dari fase *decide* adalah hasil akhir *voting* tim Usahanesia.

### 3.2.4 Prototype

Pada tahap *prototype* penulis atau *designer* akan menggunakan *tools Inkscape* untuk pembuatan *icon*, *assets*, dan *component* desain. *Tools Figma* digunakan untuk menghasilkan *low-fidelity*, *stooryboard* dan *high-fidelity prototype* usahanesia supaya menyerupai antarmuka aplikasi siap guna.

Luaran pada tahap *prototype* adalah *prototype website* usahanesia yang siap diuji / validasi kepada *end-user*, baik dari segi komposisi warna, *copywriting*, hingga interaksi pada tiap proses berikutnya.

### 3.2.5 Validate

Pada tahap *validate*, *designer* akan menguji *prototype* yang telah dibuat akan ditunjukkan kepada *user* untuk mengetahui pengalaman pengguna apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Memverifikasi *prototype* dengan menggunakan konsep *Usability Testing* dan konsep *5 Second Test* yakni



melakukan pengujian *prototype* baru yang telah dibangun dan dilakukan *interview* mengamati *user* terhadap *prototype* tersebut. Penulis menggunakan *platform* UsabilityHub sebagai alat untuk uji *5 Second Test* dan kuisisioner *Google Form* sebagai alat untuk pembagian tugas dan *usability testing*. Skor tiap pertanyaan kuisisioner yang digunakan adalah 4 Skala *Likert*, yaitu Sangat Setuju (A), Setuju (B), Tidak Setuju (C), dan Sangat Tidak Setuju (D). Komponen yang diuji *usability testing* adalah komponen *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *satisfaction*.

Setelah hasil *interview* terkumpul, maka dilakukan analisis pengolahan data untuk mengukur tingkat keberhasilan uji *prototype* yang baru dengan cara sebagai berikut:

1. Mengelompokkan skor pertanyaan tiap responden.
2. Menghitung nilai responden tiap pertanyaan dengan rumus:

$$\text{Nilai Indeks} = \frac{((F1 \times 4) + (F2 \times 3) + (F3 \times 2) + (F4 \times 1))}{4}$$

3. Menjumlahkan nilai total skor pertanyaan per komponen *usability test*.
4. Menghitung nilai kuisisioner tiap komponen *usability test* dengan mengkonversi data kuantitatif menjadi data kualitatif (Sukardjo, 2008).

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan *user* usahanesia. Sehingga *user* merasa nyaman dan puas ketika menggunakan *website* usahanesia.

### 3.3 Tahap Akhir

Pada tahap ini akan melakukan dokumentasi dari penelitian yang telah dilakukan dimana akan mendapatkan kesimpulan terkait *user interface* / *user experience* dan saran yang diperlukan.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi metodologi penelitian, ada 3 tahapan pada bab ini yaitu tahap awal, tahap pengembangan, tahap akhir. Tahap awal terdiri dari hasil kajian studi literatur dan hasil wawancara. Selanjutnya, pada Tahap pengembangan terdiri dari 5 tahapan yaitu *understand*, *diverge*, *decide*, *prototype & validate*. Tahap akhir penulisan dokumen *user interface*.

#### 4.1 Tahap Awal

Bagian ini menjelaskan tentang tahap awal dalam menyelesaikan penelitian. Tahap awal meliputi 2 (dua) tahapan, yaitu studi literatur dan wawancara.

##### 4.1.1 Studi Literatur

Pada tahap awal penelitian penulis menggunakan beberapa referensi literatur sebagai pendukung selama kegiatan penelitian berlangsung. Metode tersebut adalah *Design Sprint*, *Usability Testing* dan *5 Second Test*.

Metode *Design Sprint* digunakan karena tim berkolaborasi dan berfokus pada titik permasalahan, hasil diskusi tim difokuskan kepada kebutuhan *sketching* dan *prototyping* suatu produk. Menurut Knapp (2018) *Testing prototype* dapat mengurangi pembengkakan biaya daripada menggunakan produk jadi. Menurut Krug (2014) Penentuan variabel *usability testing* untuk tahap *validate* menggunakan 5 variabel *usability testing*.

Menurut Gronier (2016) metode *5 Second Test* untuk mendukung uji *usability testing* pada komponen *learnability*, sehingga dapat mengetahui reaksi *first impression user* dalam 5 detik pertama terhadap desain *website* Usahanesia. Setelah selesai *testing* kepada *user*, penulis menghitung nilai kuisisioner tiap komponen *usability test* dengan mengkonversi data kuantitatif menjadi data kualitatif.

##### 4.1.2 Wawancara

Hasil wawancara data awal kepada 10 pelaku UMKM berdasarkan *Usability Test* diperoleh skor 136 untuk komponen *efficiency*, 90 untuk komponen

*learnability*, 102 untuk komponen *Memorability*, dan 123 untuk komponen *Satisfaction*. Konversi nilai wawancara untuk *user* UMKM terdapat pada Tabel 4.1. Untuk proses pengolahan data dapat dilihat pada lampiran 2 hingga lampiran 7.

Tabel 4.1 Hasil Wawancara *user* UMKM

Komponen	Rating Scale				
	E	D	C	B	A
<i>Efficiency</i>	$X \leq 60$	$61 < X \leq 120$	$121 < X \leq 180$ $X = 136$	$181 < X \leq 240$	$241 \leq X$
<i>Learnability</i>	$X \leq 40$	$41 < X \leq 80$	$81 < X \leq 120$ $X = 90$	$121 < X \leq 160$	$161 \leq X$
<i>Memorability</i>	$X \leq 50$	$51 < X \leq 100$	$101 < X \leq 150$ $X = 102$	$151 < X \leq 200$	$201 \leq X$
<i>Satisfaction</i>	$X \leq 50$	$51 < X \leq 100$	$101 < X \leq 150$ $X = 123$	$151 < X \leq 200$	$201 \leq X$

Skor dari 10 pengguna umum diperoleh skor 144 untuk komponen *efficiency*, 103 untuk komponen *learnability*, 121 untuk komponen *Memorability*, dan 112 untuk komponen *Satisfaction*. Konversi nilai wawancara untuk *user* SDM terdapat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Wawancara *user* SDM

Komponen	Rating Scale				
	E	D	C	B	A
<i>Efficiency</i>	$X \leq 60$	$61 < X \leq 120$	$121 < X \leq 180$ $X = 144$	$181 < X \leq 240$	$241 \leq X$
<i>Learnability</i>	$X \leq 40$	$41 < X \leq 80$	$81 < X \leq 120$ $X = 103$	$121 < X \leq 160$	$161 \leq X$
<i>Memorability</i>	$X \leq 50$	$51 < X \leq 100$	$101 < X \leq 150$ $X = 121$	$151 < X \leq 200$	$201 \leq X$
<i>Satisfaction</i>	$X \leq 50$	$51 < X \leq 100$	$101 < X \leq 150$ $X = 112$	$151 < X \leq 200$	$201 \leq X$

Berdasarkan Tabel 4.1 dan Tabel 4.2 maka didapat hasil nilai rata-rata *test website* Usahanesia adalah nilai C dengan rincian *usability test* yaitu *learnability* mendapatkan nilai C, *efficiency* mendapatkan nilai C, *memorability* mendapatkan nilai C, dan *satisfaction* mendapatkan nilai C. Dengan dikerjakannya *redesign*, besar harapan bahwa *website* Usahanesia dapat menjembatani UMKM dengan SDM yang sesuai dengan kebutuhan UMKM.

## 4.2 Tahap Pengembangan

Bagian ini menjelaskan tentang tahap pengembangan meliputi metode *Design Sprint* dari Knapp, Zeratsky dan Kowitz terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu *understand, diverge, decide, prototype & validate*.

### 4.2.1 Understand

Menyesuaikan dengan metodologi penelitian, Bagian ini menjelaskan tentang implementasi *analysis competitor*, kondisi *website*, kondisi *user*, *user flow*, dan *user story*.

#### A. Competitor Analysis

Penulis menggunakan salah satu *framework* dari Nielsen Norman Group (2020) yaitu *happiness* dengan menggunakan matriks *ease-of-use rating*. *Task* yang diuji dari tiap *competitor* adalah indikator *crowdsourcing* usahanesia, yaitu registrasi, rekomendasi dan lowongan pekerjaan. Hasil *benchmark competitor* dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil *Competitor Analysis*

Nama	Lowongan	Rekomendasi	Registrasi
Jobstreet	Mudah	Mudah	Mudah
Karir	Mudah	Mudah	Mudah
Jobindo	Mudah	-	Sulit

Berdasarkan Tabel 4.3 hasil luaran *benchmark competitor* menjadi beberapa fitur yang difokuskan yaitu lowongan, rekomendasi dan registrasi. Pada proses registrasi, *website* jobstreet dan *website* karir memiliki alur yang mudah karena menggunakan alternatif akun dengan *facebook*, *google*, maupun *linkedin*. Sedangkan *website* jobindo registrasi menggunakan *input* tanpa alternatif akun dari social media. Namun sama-sama ada *progress bar* registrasi akun.

Fitur rekomendasi lowongan pekerjaan pada *website* Jobstreet dan Karir mudah digunakan namun memiliki perbedaan, *website* Jobstreet menggunakan halaman terpisah yaitu LiNa Job Alert. Sedangkan *website* Karir menu rekomendasi lowongan kerja tergabung dengan halaman utama *dashboard*. Dan *website* Jobindo tidak ada fitur rekomendasi lowongan kerja untuk pengguna.

Halaman lowongan pekerjaan pada *website* Jobstreet mudah digunakan karena menggunakan tata letak *1 page 2 layout* yaitu 1 halaman lowongan dibagi *2 layout* antara daftar lowongan dan detail lowongan pekerjaan. Sedangkan halaman lowongan pekerjaan pada *website* Karir dan Jobindo, ketika *user* ingin

mengetahui detail lowongan pekerjaan, *website* akan membuka halaman baru dari daftar lowongan pekerjaan yang tersedia.

## B. Kondisi *Website*

Berdasarkan hasil wawancara kepada tim Usahanesia, didapatkan beberapa temuan yang tidak sesuai dengan kaidah *user interface & user experience*, kondisi tersebut adalah sebagai berikut:



Harap Isi Profil Anda Terlebih Dahulu.

### Isi Profil UMKM Anda

Nama UMKM

Alamat UMKM

Kota

Provinsi

Email address

Telepon

Bidang

Jenis

Tahun Berdiri

Deskripsi

Upload Foto  
 Tidak ada file yang dipilih.

Gambar 4.1 *User Interface* Registrasi *website* Usahanesia

*Continuity* : Pada Gambar 4.1 Halaman Registrasi tidak menerapkan *progress bar* antara tahapan registrasi profil UMKM dan struktur organisasi. Sehingga pengguna tidak mengetahui ada berapa tahapan pada progres registrasi.



Gambar 4.2 *User Interface* Rekomendasi Lowongan *website* Usahanesia

*Proximity* : Pada gambar 4.2 tim Usahanesia membuat komponen rekomendasi terkelompok menjadi satu namun informasi lowongan yang ditampilkan terbatas.

Berkaitan dengan kondisi tersebut akan dibuat sebagai acuan untuk membuat desain baru *website* Usahanesia.

### C. Kondisi User

User potensial usahanesia adalah pelaku UMKM dengan populasi 85.085 UMKM menurut Dinas Koperasi dan UKM Provinsi Jawa Timur (2016) dan orang pencari kerja kota Surabaya memiliki kriteria umur diatas 15 tahun dengan populasi 2.283.861 menurut Badan Pusat Statistik Surabaya (2020). Maka total populasi adalah 2.668.945 responden dimana akan diambil sampel dengan menggunakan rumus :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel.

N = Jumlah populasi.

e = Batas Toleransi Kesalahan (*error tolerance*) = 0,01.

Maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{2.668.945}{1 + (2.668.945 \times 0,1^2)}$$

$$n = \frac{2.668.945}{1 + (2.668.945 \times 0,01)}$$

$$n = \frac{2.668.945}{1 + 26.689,45}$$

$$n = \frac{2.668.945}{26.690,45} = 100$$

Dari perhitungan menggunakan teknik *slovin*, didapatkan total sampel dari populasi 2.668.945 responden adalah 100 sampel *user* potensial. Untuk mengetahui rincian 100 sampel antara *user* UMKM dan calon SDM, maka dilakukan perhitungan menggunakan *Stratified Random Sampling*. Dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Perhitungan *Stratified Random Sampling*

No.	Populasi	N	Proporsi	n Sampel
1	UMKM	385.084	$P1 = \frac{385.084}{2.668.945} = 0,14$	$0,14 \times 100 = 14$
2	Umum	2.283.861	$P2 = \frac{2.283.861}{2.668.945} = 0,86$	$0,86 \times 100 = 86$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut didapatkan rincian sebagai berikut:

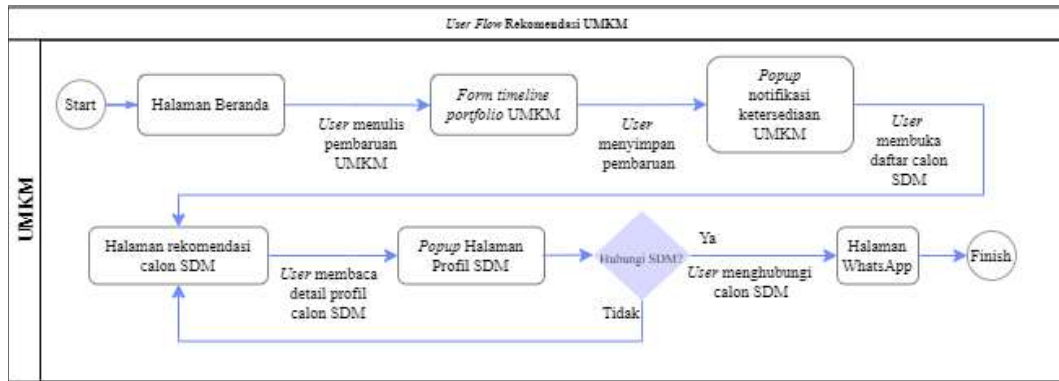
1. Sampel responden UMKM sebesar 14 responden.
2. Sampel responden orang umum sebesar 86 responden.

Sampel tersebut akan menjadi fokus utama untuk melakukan survei berupa kuisioner serta dilakukan wawancara pada tahap *validate*.

#### **D. User Flow**

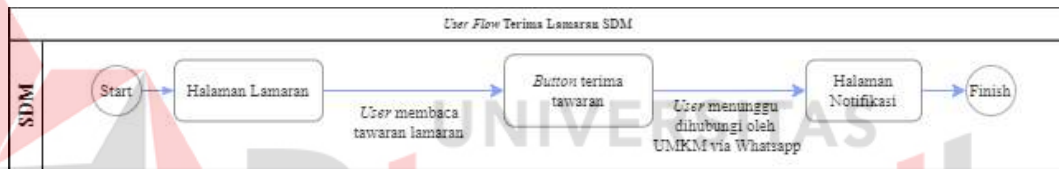
Terdapat total 9 *user flow* pada aplikasi Usahanesia, salah satu proses bisnis yaitu Rekomendasi SDM dimulai dari pengguna menulis pembaruan UMKM pada *form portfolio*, setelah disimpan selanjutnya aplikasi menampilkan *popup* notifikasi rekomendasi SDM kepada pengguna, setelah itu pengguna membuka daftar rekomendasi dan melihat profil SDM yang telah direkomendasikan usahanesia. *User flow Rekomendasi SDM* terdapat pada Gambar 4.3.





Gambar 4.3 User Flow Rekomendasi UMKM

User flow Terima Lamaran dimulai dari pengguna menekan tombol Lamaran, kemudian pengguna membaca tawaran lamaran, apabila pengguna setuju dengan tawaran maka pengguna menekan tombol terima lamaran. User flow Terima Lamaran dapat dilihat pada Gambar 4.4. User flow yang lain terdapat pada Lampiran 8.



Gambar 4.4 User Flow Terima Lamaran SDM

### E. User Story

User Story Mapping dibuat dengan hasil diskusi dari *designer* dan *developer* hasil kerangka *mapping* tersebut digunakan untuk tahap *wireframe crazy* 8.

Berikut *user story mapping* Usahanesia dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 User Story

User	User Activity	User Task	First Release
UMKM	Registrasi	Mendaftarkan UMKM	Halaman Registrasi UMKM
		Memasukkan Struktur Organisasi UMKM	Halaman Struktur Organisasi
	Login	Masuk Akun UMKM	Halaman Login UMKM
	Membuat Portfolio Baru	Memasukkan <i>Portfolio</i> baru atau pembaruan kegiatan UMKM Memasukkan kebutuhan SDM	<i>Form Timeline Portfolio</i> Halaman Rekomendasi SDM
	Membuka Lowongan Baru	Membuat lowongan pekerjaan SDM baru	Halaman Lowongan UMKM

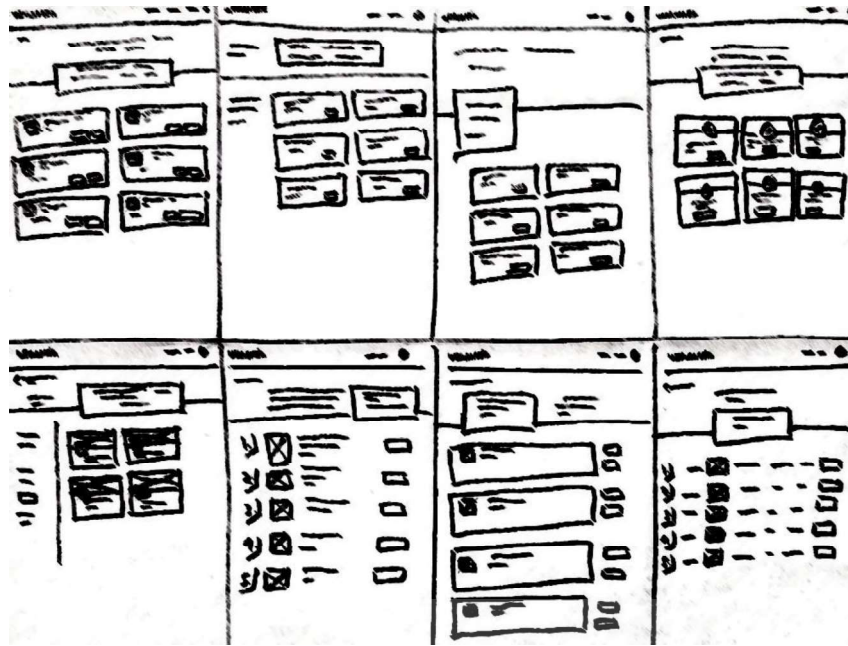


<i>User</i>	<i>User Activity</i>	<i>User Task</i>	<i>First Release</i>
SDM	Mencari SDM	Mencari SDM berdasarkan keahlian dan pengalaman bekerja	Kolom pencarian SDM
	Melihat pembaruan UMKM	Melihat pembaruan UMKM	Halaman Utama UMKM Halaman Profil UMKM
	Kirim Pesan	Kirim pesan ke UMKM	Halaman Pesan UMKM
		Kirim pesan kepada SDM	Halaman Pesan SDM
	Mencari Bantuan	Mencari bantuan sesuai dengan kategori permasalahan pengguna	Halaman Bantuan Kolom pencarian bantuan Kategori bantuan
	Setting profil UMKM	Mengubah detail informasi UMKM	Halaman Pengaturan Profil UMKM
		Mengubah detail SDM Struktur Organisasi	Halaman pengaturan struktur organisasi UMKM
	Registrasi	Daftar akun SDM	Registrasi SDM
	Login	Masuk akun SDM	Login SDM
	Mencari Lowongan	Mencari lowongan berdasarkan keahlian, lokasi, waktu dan gaji pekerjaan	Kolom pencarian SDM Halaman Utama SDM
	Lamar lowongan UMKM	Melihat lowongan dan mengirim lamaran kepada UMKM	Halaman Lamaran SDM
	Menerima Tawaran	Melihat Tawaran UMKM dan menerima tawaran pekerjaan	Halaman tawaran SDM
	Mencari Bantuan	Mencari bantuan sesuai dengan kategori permasalahan pengguna	Halaman Bantuan Kolom pencarian bantuan Kategori Bantuan
	Setting profil SDM	Mengubah detail profil SDM	Halaman Pengaturan Profil SDM

#### 4.2.2 Diverge

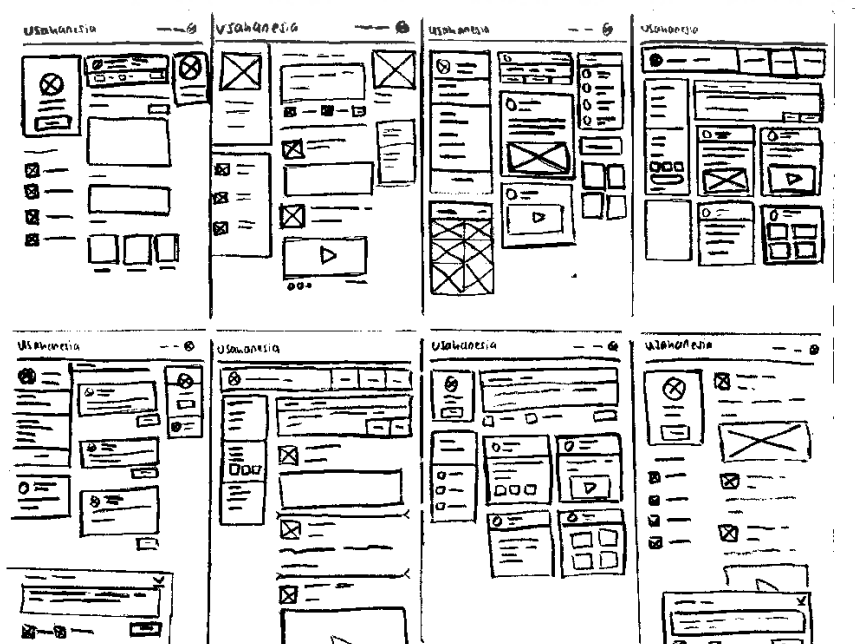
Berdasarkan *user flow* dan *user story* terdapat keseluruhan 15 *Crazy 8* telah dikerjakan. Salah satu *Crazy 8* Rekomendasi SDM terdapat pada Gambar 4.5. Panel ide 1 dan 4 terdapat perbedaan *layout* pada daftar SDM. profil SDM yang ditampilkan pada ide ke 1 ditampilkan secara vertikal, sehingga pengguna membaca profil SDM dari kiri ke kanan, sedangkan ide ke 4 profil SDM yang

ditampilkan berurutan, sehingga pengguna membaca profil SDM dari atas ke bawah. *Crazy 8* yang lain terdapat pada Lampiran 9.

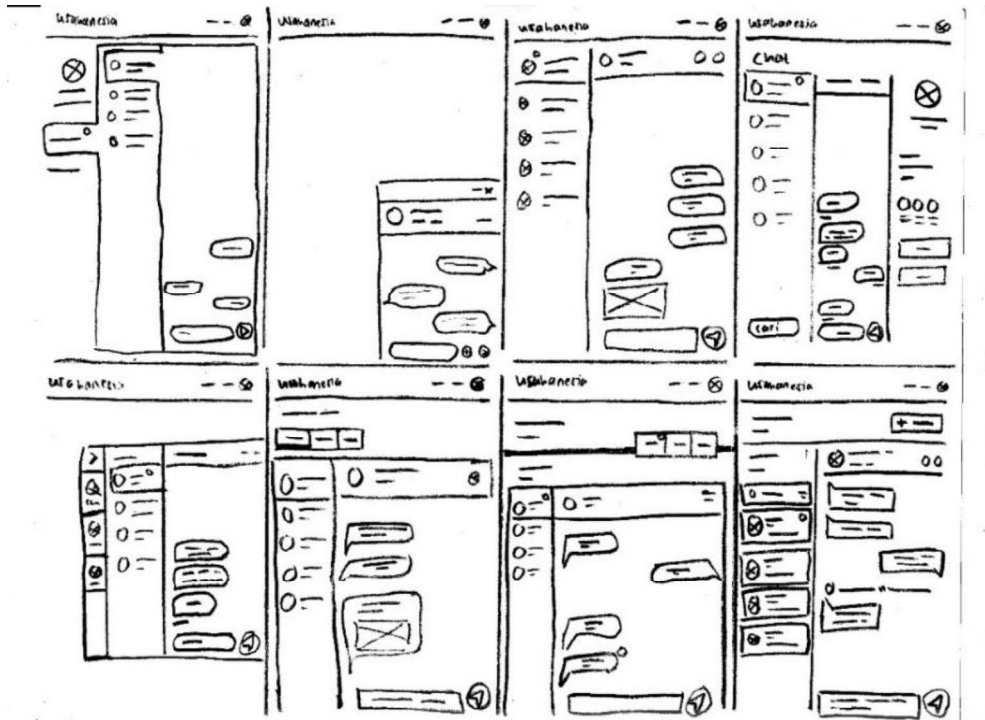


Gambar 4.5 *Crazy 8* Rekomendasi SDM

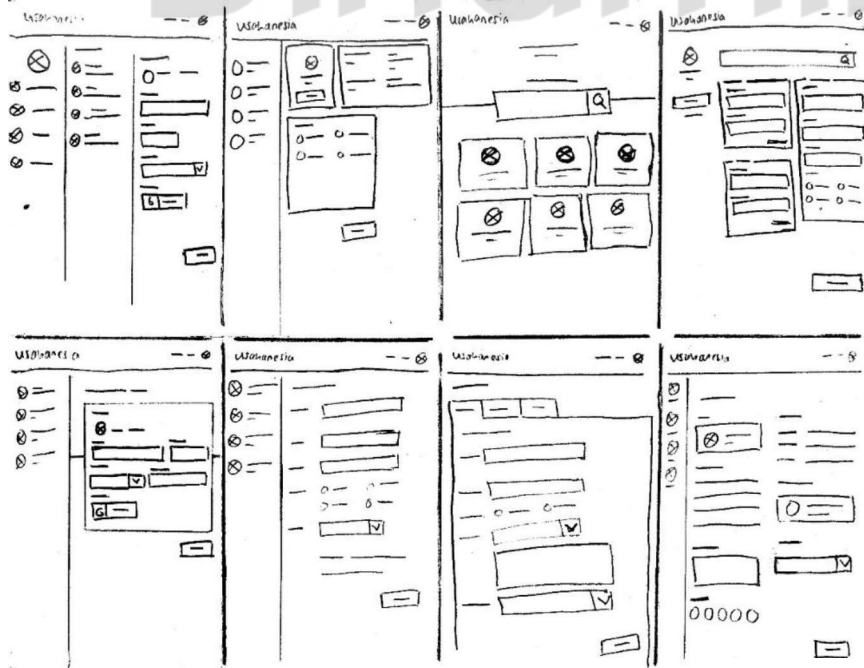
Pada Gambar 4.6 alternatif ide pada halaman utama UMKM mendapatkan beberapa *layout*. Terdapat kesamaan seperti pada panel ide ke 5 dan 8, yaitu menu *update timeline portfolio* diletakkan pada tengah halaman, sehingga harapannya mendapatkan perhatian dari *user*.



Gambar 4.6 *Crazy 8* Halaman Utama UMKM

Gambar 4.7 *Crazy 8 Chat*

Alternatif ide pada Gambar 4.7 halaman *chat* UMKM mendapatkan beberapa *layout*. Terdapat kesamaan seperti pada panel ide ke 1 dan 4, yaitu desain pada halaman *chat* penuh satu halaman namun dengan perbedaan penempatan kolom profil dan kolom *chat*.

Gambar 4.8 *Crazy 8 Pengaturan Profil*

### 4.2.3 Decide

*Voting* dilakukan dengan cara bertemu secara langsung bersama tim, kemudian tim memilih alternatif ide dengan cara menempelkan *sticky note* pada setiap panel *crazy 8*. Tahap ini dilakukan oleh tim *sprint* yaitu CEO, CTO dan *Designer* dengan masing-masing memiliki 9 hak suara pada tiap *crazy 8*.

Terdapat total 15 hasil *voting crazy 8*. Pada Gambar 4.8 adalah salah satu hasil *voting* rekomendasi SDM yaitu mendapatkan 12 *vote* ide 1, 6 *vote* ide 2, dan 9 *vote* pada ide 4. Maka ide 1 yang akan diterapkan pada *wireframe storyboard* usahanesia. Hasil lengkap *voting* terdapat pada tabel 4.6 dan lampiran 10.

Tabel 4.6 Tahap *Decide*.

Antarmuka Pengguna	Ide ke								Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Login UMKM	-	-	14	-	-	12	4	-	Gambar 10.1
Registrasi	-	16	4	-	7	-	-	3	Gambar 10.2
Pencarian Lowongan	-	9	-	3	18	-	-	-	Gambar 10.3
Notifikasi	-	4	9	-	14	-	3	-	Gambar 10.4
Halaman Utama	4	20	-	-	-	6	-	-	Gambar 10.5
Pencarian SDM	-	-	9	-	21	-	-	-	Gambar 10.6
Login SDM	4	9	-	-	17	-	-	-	Gambar 10.7
Landing Page	10	-	3	3	10	-	4	-	Gambar 10.8
Chat	-	13	17	-	-	-	-	-	Gambar 10.9
Buka Lowongan	-	-	-	3	-	24	-	3	Gambar 10.10
Halaman Profil	-	-	-	25	3	-	-	-	Gambar 10.11
Halaman Pengaturan Profil	-	-	-	3	-	16	7	4	Gambar 10.12
Rekomendasi SDM	12	6	-	9	-	-	-	-	



CEO

ide ke 4 sebenarnya bagus, tapi ukuran terlalu kecil untuk informasi profil SDM

Designer

CTO

Tidak memilih ide ke 5 karena profil SDM tidak perlu foto banner

Gambar 4.9 *Decide* Rekomendasi SDM



Pada Gambar 4.9 hasil *voting* mendapatkan 12 *vote* ide 1, 6 *vote* ide 2 dan 9 *vote* ide 4. Maka ide 1 yang akan diterapkan pada *wireframe storyboard* Rekomendasi SDM Usahanesia.



Gambar 4.10 *Decide* Halaman Utama UMKM

Pada Gambar 4.10 hasil *voting* mendapatkan 4 *vote* ide 1, 20 *vote* ide 2 dan 6 *vote* ide 5. Maka ide 2 yang akan diterapkan pada *wireframe storyboard* usahanesia.



Gambar 4.11 *Decide* Halaman Chat



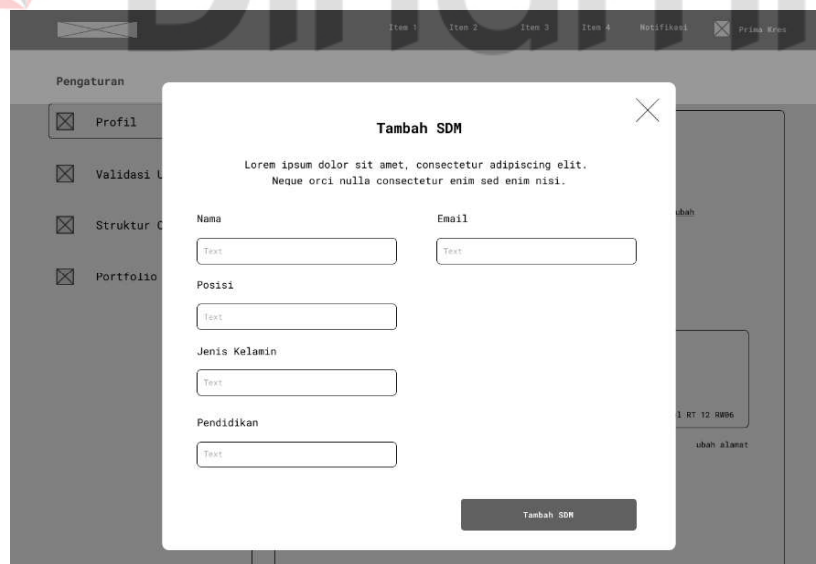


Gambar 4.13 *Low Fidelity* Rekomendasi SDM

Pada Gambar 4.13 adalah penerapan dari beberapa konsep *user interface* & *user experience* yaitu:

*Figure and Ground*: *pop-up* rekomendasi profil diletakkan tengah halaman dan diberi *background* hitam transparan sehingga membuat perhatian *user* fokus terhadap konten rekomendasi yang telah dipilih.

*Proximity*: Informasi profil Singkat SDM dan Pengalaman SDM dipisah dan diurutkan dalam satu konten rekomendasi SDM. Sehingga pengguna membaca konten berurutan dari atas kebawah.

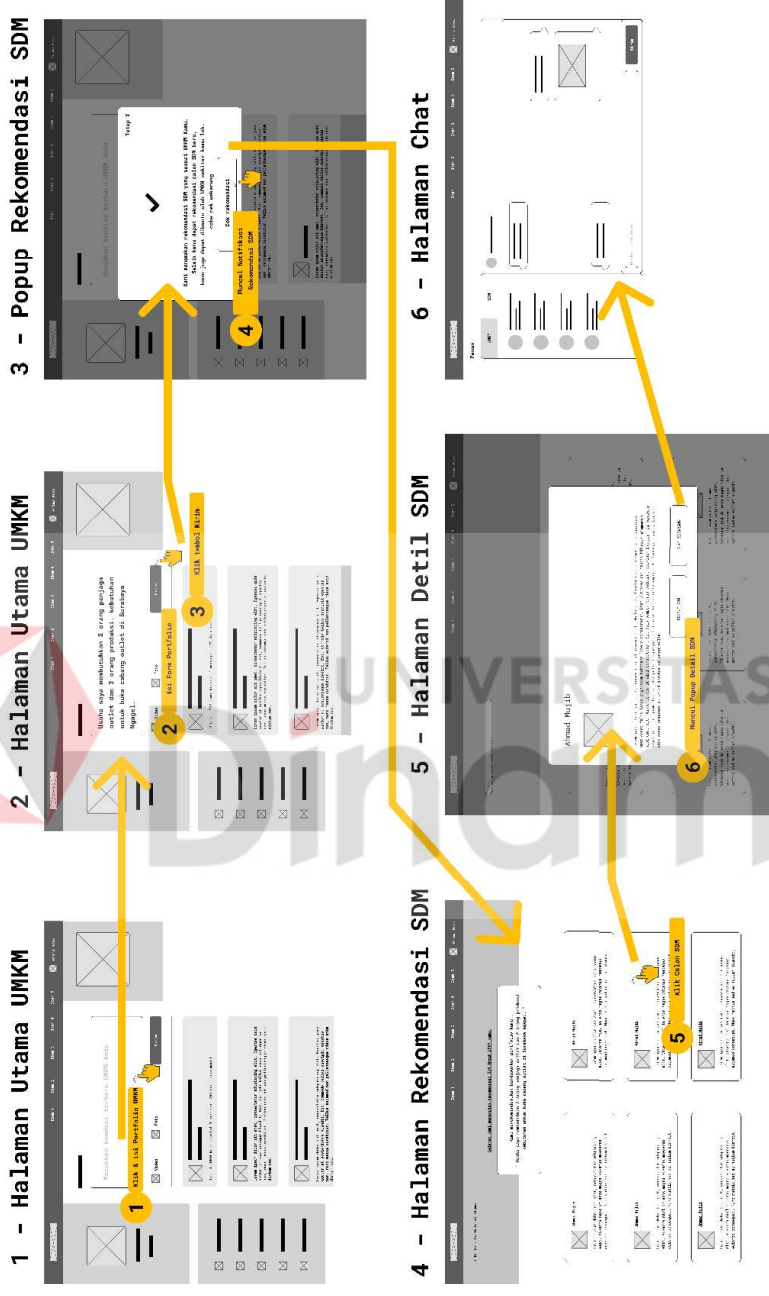


Gambar 4.14 *Low Fidelity* Tambah SDM

Hal yang sama juga diterapkan pada Gambar 4.14 yaitu *pop-up* tambah SDM diletakkan tengah halaman dan diberi *background* hitam transparan sehingga membuat perhatian *user* fokus terhadap konten yang telah dipilih.

## B. Storyboard

Terdapat total 67 *low fidelity* dan 19 *storyboard* usahanesia. Pada Gambar 4.15 adalah hasil *low fidelity* & *Storyboard* Rekomendasi SDM Usahanesia. Untuk *storyboard* yang lain dapat dilihat pada lampiran 11 *Storyboard* & *Low-fidelity*.



Gambar 4.15 *Storyboard* Rekomendasi SDM



### C. High Fidelity

Terdapat total 80 *high fidelity* dan 19 *prototype* usahanesia yang selesai dan segera uji *testing* kepada pengguna UMKM dan SDM. Untuk *High Fidelity* yang lain dapat dilihat pada lampiran 12 *Prototype*.

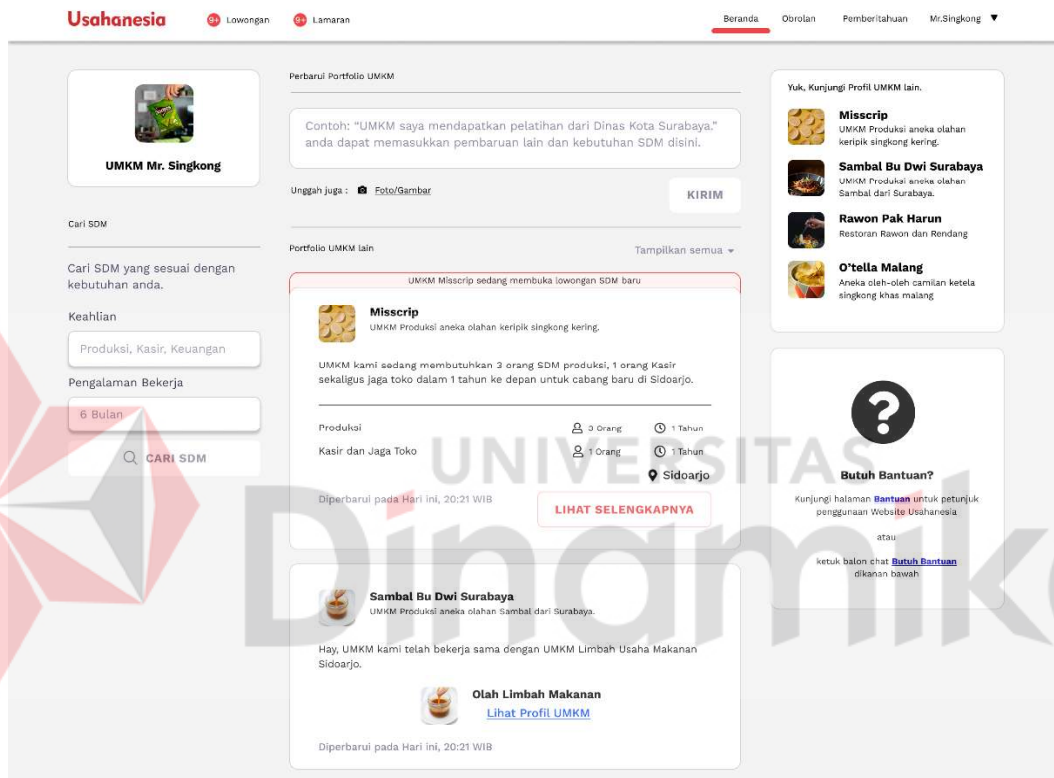
#### a. High Fidelity Landing Page



Gambar 4.16 *High Fidelity Landing Page* Usahanesia

Pada Gambar 4.16 adalah hasil *High Fidelity Landing Page* Usahanesia. Dalam gambar tersebut terdapat beberapa *section*, yang pertama adalah *welcome statement*, *section* yang kedua berupa penjelasan fitur aplikasi usahanesia, *section* ketiga merupakan ajakan kepada UMKM, SDM dan tenaga ahli untuk *join* atau registrasi aplikasi usahanesia, *section* keempat adalah penjelasan tentang aplikasi usahanesia, *section* terakhir yaitu tim usahanesia.

#### b. *High Fidelity* Halaman Utama UMKM



Gambar 4.17 *High Fidelity* Halaman Utama UMKM

Pada Gambar 4.17 adalah hasil *High Fidelity* Halaman Utama pengguna UMKM. Dalam gambar tersebut terdapat menu *navigation bar* terletak diatas halaman, Pada bagian kiri bawah terdapat kolom pencarian SDM yang *non scrollable* sehingga pengguna dapat mencari SDM tanpa perlu kembali *scroll* atas. Kemudian bagian tengah terdapat *form timeline portfolio* untuk memperbarui status, kondisi, perkembangan dari umkm tersebut. Dibawah *form timeline* terdapat status dan perkembangan umkm lain.

**c. High Fidelity Form Timeline Portfolio**

Pada Gambar 4.18 Pada *form* tersebut pengguna dapat memasukkan kondisi terbaru serta kebutuhan UMKM. Seperti kebutuhan SDM baru atau membutuhkan bantuan dari UMKM lain.

The screenshot shows the 'Usahanesia' website interface. At the top, there are navigation links: 'Beranda', 'Lowongan', 'Lamaran', 'Otolan', 'Pemberitahuan', and 'Mr.Singkong'. The main content area is titled 'Perbarui Portfolio UMKM'. It features a profile picture of 'UMKM Mr. Singkong' and a text box where the user can describe their business needs. Below this, there is a section for 'Cari SDM' (Find Staff) and a section for 'Pilih UMKM lain' (Choose other UMKM). The 'Cari SDM' section includes a search bar and a list of recommended staff. The 'Pilih UMKM lain' section includes a list of recommended UMKM.

Gambar 4.18 High Fidelity Form Timeline Portfolio

**d. High Fidelity Popup Notifikasi**

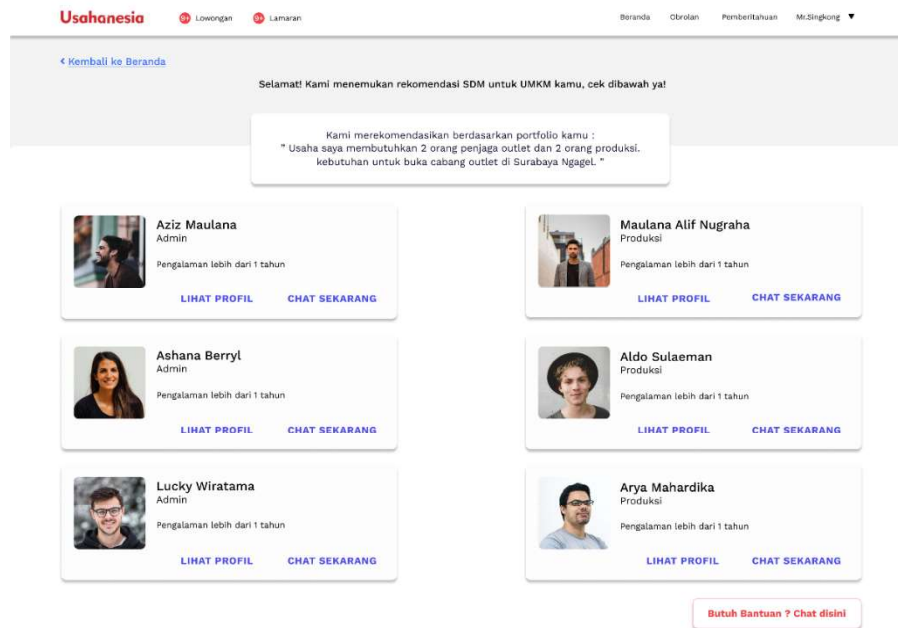
Pada Gambar 4.19 *Popup* Notifikasi tersebut muncul apabila pengguna UMKM memasukkan kata kunci yang sesuai dengan *crowdsourcing* SDM usahanesia, maka aplikasi akan merekomendasikan SDM tersebut.

The screenshot shows the 'Usahanesia' website interface with a 'Selamat!' (Congratulations!) notification popup. The popup contains a checkmark icon and text indicating that the user has found recommended staff. The background shows the website interface with a search bar and a list of recommended staff. The popup text reads: 'Kami menemukan rekomendasi SDM yang sesuai UMKM Kamu. Selain kamu dapat rekomendasi calon SDM baru, kamu juga dapat dibantu oleh UMKM sekitar kamu loh. coba cek sekarang'. Below the text is a button labeled 'CEK REKOMENDASI'.

Gambar 4.19 High Fidelity Popup Notifikasi

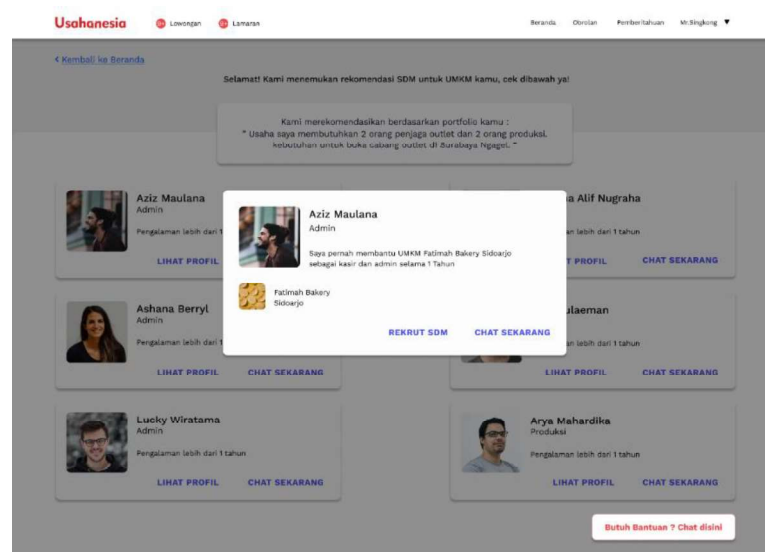
**e. High Fidelity Rekomendasi SDM**

Pada Gambar 4.20 Halaman tersebut menampilkan beberapa kandidat SDM. Masing-masing kandidat mempunyai beragam pengalaman namun *skill* atau keahlian yang direkomendasikan sesuai dengan *portfolio* UMKM.

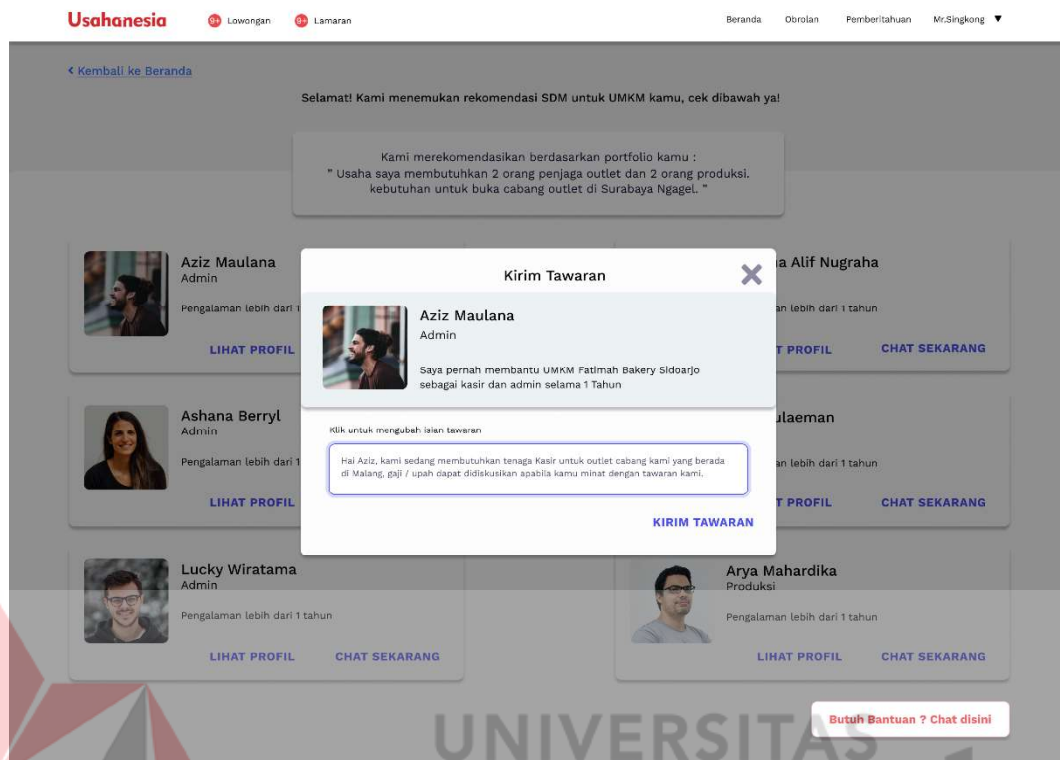
Gambar 4.20 *High Fidelity* Rekomendasi SDM

#### f. *High Fidelity* Rekrut SDM

Pada Gambar 4.21 dibuat dengan desain *Popup page* menampilkan profil singkat SDM terdiri dari nama SDM, keahlian dan deskripsi singkat tentang pengalaman SDM. Pada halaman tersebut terdapat 2 tombol yang berfungsi untuk rekrut SDM, tombol rekrut SDM digunakan untuk rekrut SDM melalui aplikasi sehingga pengguna mendapat notifikasi pada halaman Tawaran. Sedangkan tombol obrolan digunakan supaya pengguna UMKM dapat berdiskusi kepada calon SDM terlebih dahulu.

Gambar 4.21 *High Fidelity* Profil singkat SDM

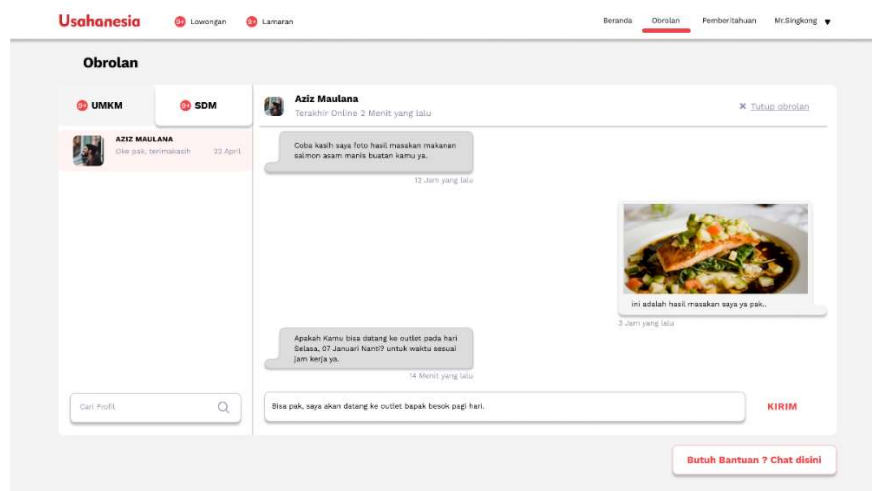
Pada Gambar 4.22 yaitu *Popup page* menampilkan *field input* untuk tawaran rekrutmen kepada SDM.



Gambar 4.22 *High Fidelity* Rekrut SDM

#### g. *High Fidelity* Obrolan

Pada Gambar 4.23 terbagi menjadi 2 bagian, bagian kiri adalah daftar pengguna pesan, dan bagian kanan adalah bagian isi pesan. Pada bagian kiri dibuat menjadi 2 pengguna secara terpisah, pembagian tersebut supaya daftar pengguna tidak tercampur dengan sesama pengguna UMKM dan SDM.



Gambar 4.23 *High Fidelity* Obrolan

#### h. *High Fidelity* Registrasi SDM

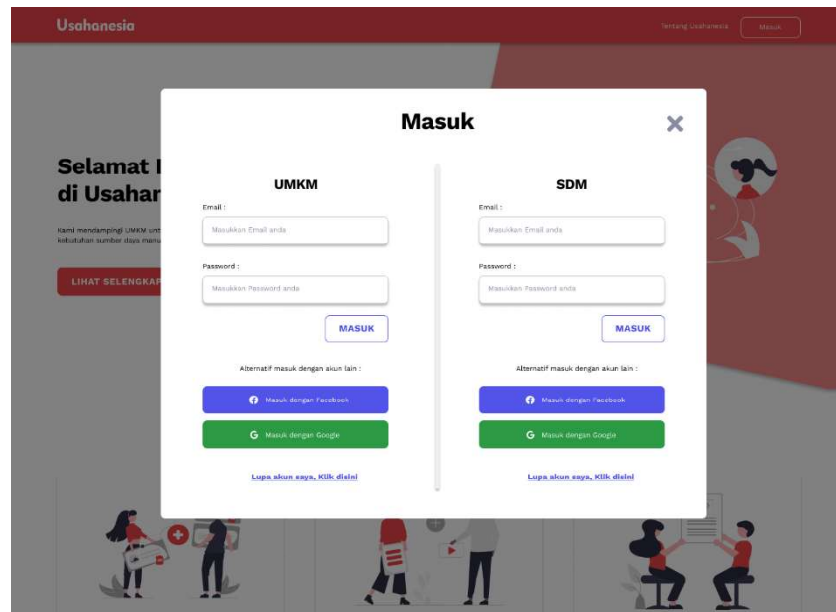
Pada Gambar 4.24 registrasi SDM dibagi menjadi 3 bagian yaitu registrasi profil umum SDM, registrasi keahlian SDM dan ringkasan registrasi SDM. *Progress bar* Registrasi didesain angka dengan latar gelap untuk menandakan bahwa pengguna sedang berada pada halaman tersebut. Halaman registrasi ini dapat diakses ketika pengguna mengeklik tombol Gabung Sebagai SDM pada *Landing Page* Usahanesia seperti pada Gambar 4.16.

Gambar 4.24 *High Fidelity* Registrasi SDM

#### i. *High Fidelity* Login SDM

Pengguna SDM dan UMKM dapat *login* atau masuk dalam satu halaman yang sama, *login* menggunakan *email* dan *password*, selain itu pengguna dapat *login* melalui akun *facebook* atau *google*. *Login* dapat dilihat pada Gambar 4.25.

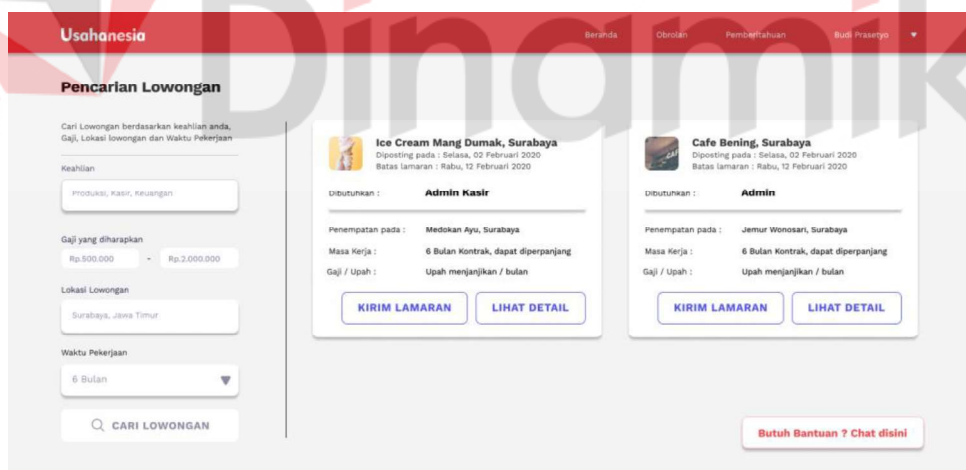




Gambar 4.25 High Fidelity Login SDM dan UMKM

#### j. High Fidelity Mencari Lowongan

Konten hasil pencarian ditampilkan pada samping filter pencarian lowongan. Konten tersebut berisi informasi singkat keahlian SDM yaitu keahlian, lokasi lowongan, masa kerja dan gaji. Dapat dilihat pada Gambar 4.26.

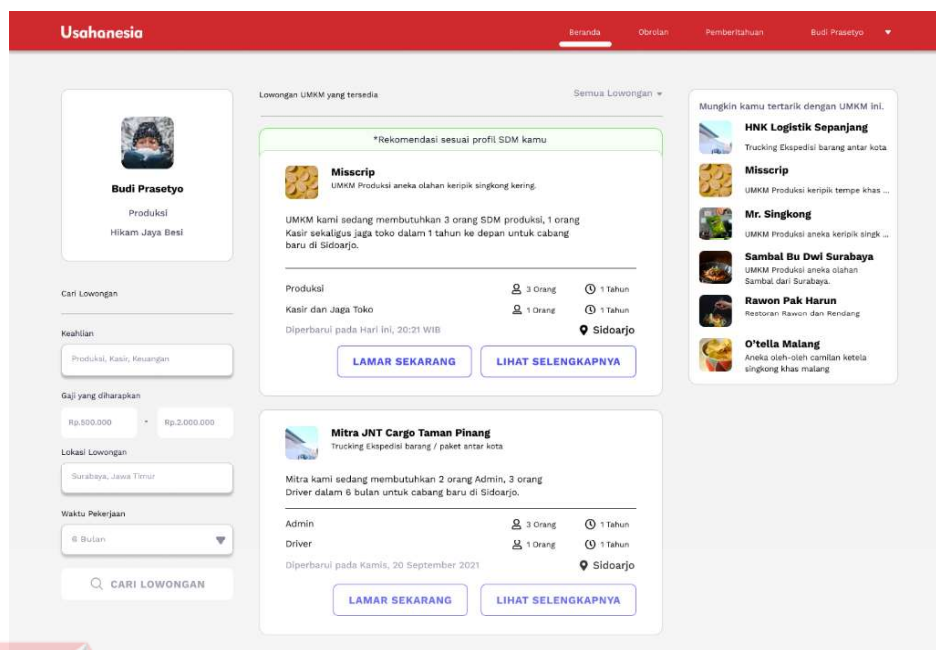


Gambar 4.26 High Fidelity Mencari Lowongan

#### k. High Fidelity Halaman Utama SDM

Pada Gambar 4.27 adalah High Fidelity Halaman Utama pengguna SDM. Dalam gambar tersebut terdapat menu *navigation bar* terletak diatas halaman, Pada bagian kiri bawah terdapat kolom pencarian Lowngann UMKM yang *non scrollable* sehingga pengguna SDM dapat mencari lowongan tanpa perlu kembali *scroll* atas. Kemudian bagian tengah terdapat rekomendasi lowongan UMKM

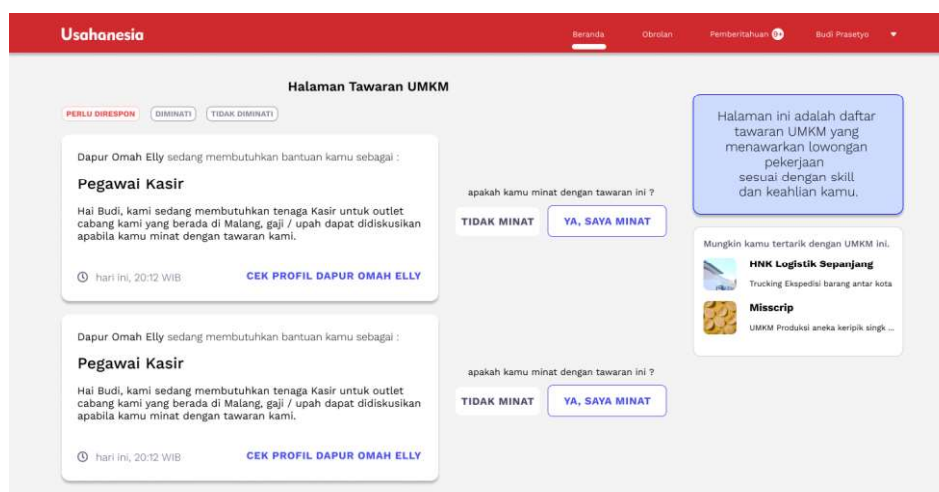
yang sesuai dengan profil keahlian SDM. Didalam konten tersebut berisikan profil singkat UMKM dan informasi tentang lowongan UMKM. Bagian kanan adalah daftar UMKM yang direkomendasikan untuk SDM.



Gambar 4.27 High Fidelity Halaman Utama SDM

### 1. High Fidelity Terima Tawaran SDM

Halaman ini adalah halaman tawaran dari UMKM untuk SDM, apabila UMKM menemukan keahlian SDM yang sesuai maka UMKM dapat mengirim tawaran keahlian tersebut kepada SDM. Maka pada halaman ini adalah SDM mendapatkan tawaran dari UMKM. SDM dapat menerima atau menolak tawaran dari UMKM. Dapat dilihat pada Gambar 4.28.



Gambar 4.28 High Fidelity Terima Tawaran SDM



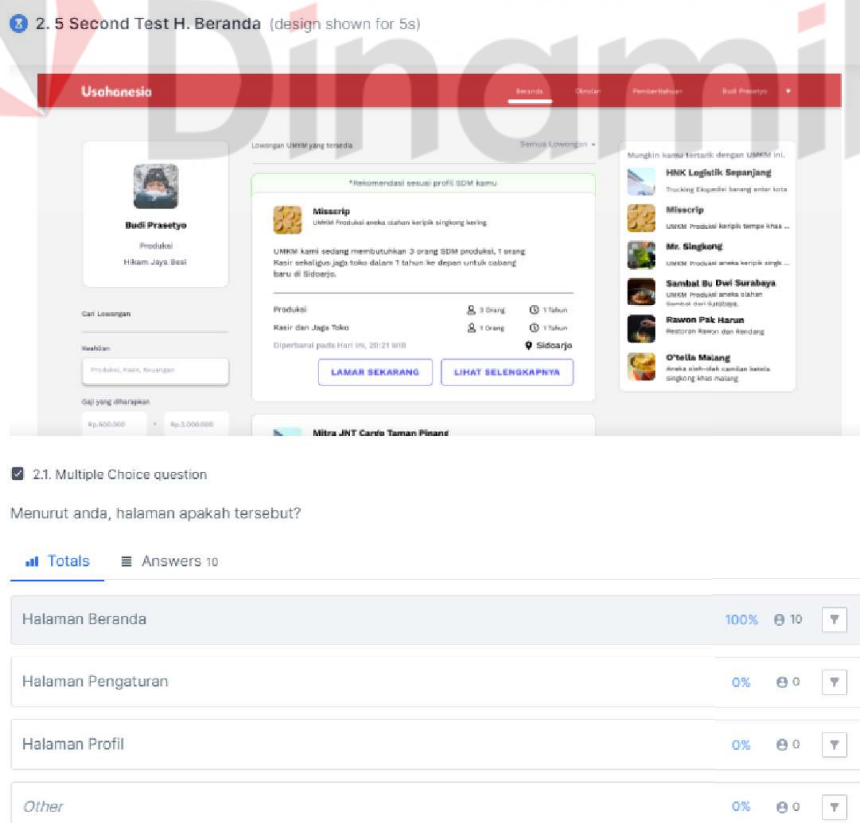
#### 4.2.5 Validate

Menyesuaikan dengan metodologi penelitian, Tahapan *validate* terdapat 2 langkah yaitu penyebaran kuisioner dan pengolahan data.

##### A. Penyebaran Kuisioner

Wawancara dilakukan penulis dengan menyebarkan kuisioner *usability test* secara daring menggunakan *platform google form* kepada target *user*. *User* tersebut terdiri dari 14 UMKM dan 86 masyarakat umum sebagai calon SDM. Survei UMKM dilakukan dengan datang langsung kepada pelaku UMKM tersebut, dengan cara disebar tiap tim usahanesia. Sementara penyebaran kuisioner masyarakat umum dikirim tautan *google form* dari satu responden kemudian disebar kepada responden yang lain.

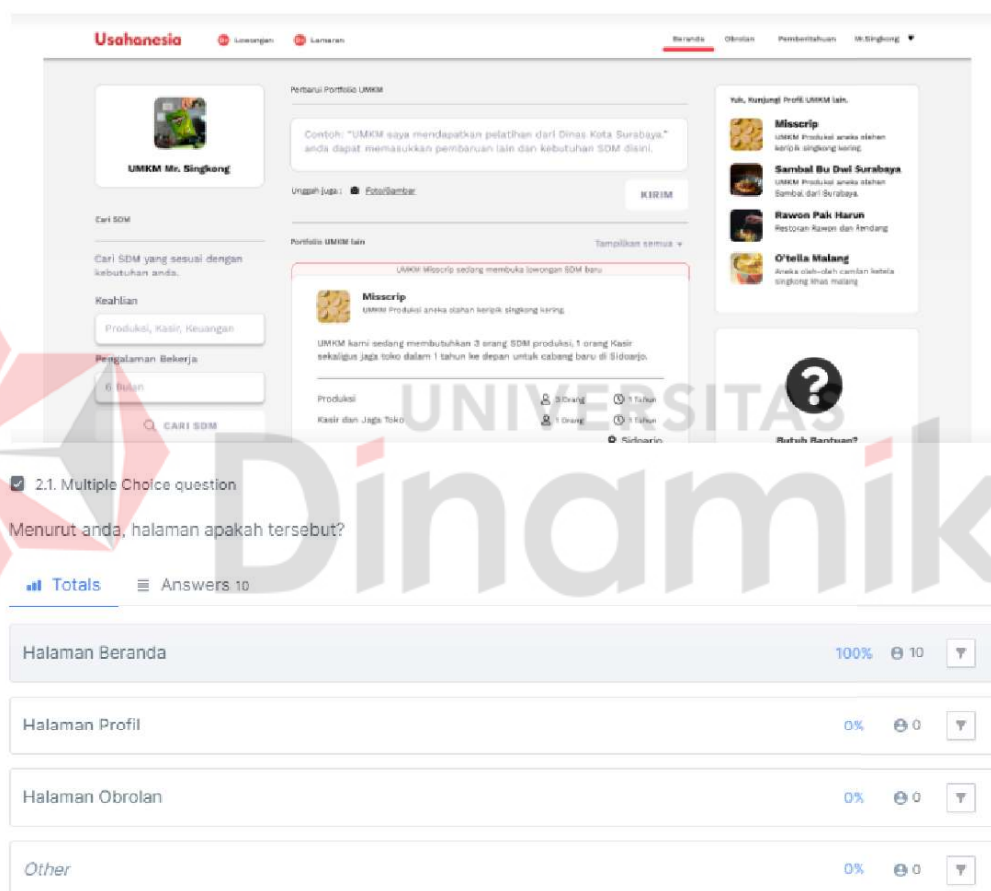
Sedangkan untuk *validate 5 second testing*, berdasarkan Nielsen (2006) Uji *5 second test* ditujukan kepada pengguna minimal 20 *user*. Dalam hal ini, penulis menguji dengan 10 pengguna UMKM dan 10 pengguna UMUM. Pengujian tersebut dilakukan dengan cara membagikan *link 5 second test* kepada pengguna menggunakan tools *UsabilityHub*. Hasil uji *5 second test* adalah sebagai berikut:



Gambar 4.29 5 Second Test Halaman Beranda SDM

Hasil pengujian pada Gambar 4.29 *5 second test* Halaman Beranda SDM adalah sebesar 100% menjawab benar sesuai dengan halaman *user interface* yang diujikan. Pengujian *5 Second Test* dilakukan dengan 5 pertanyaan *user interface* diantaranya *Landing Page* Usahanesia, Halaman Obrolan, Halaman Rekomendasi Lowongan dan Halaman Tawaran UMKM. Hasil pengujian *5 Second Test* yang lain dapat dilihat pada lampiran 20 *Validate*.

## 2. 5 Second Test H. Beranda (design shown for 5s)



Gambar 4.30 *5 Second Test* Halaman Beranda UMKM

Hasil pengujian pada Gambar 4.30 *5 second test* Halaman Beranda UMKM adalah sebesar 100% menjawab benar sesuai dengan halaman *user interface* yang diujikan. Pengujian *5 Second Test* dilakukan dengan 5 pertanyaan *user interface* diantaranya *Landing Page* Usahanesia, Halaman Obrolan, Halaman Rekomendasi SDM dan Halaman Lowongan. Hasil pengujian *5 Second Test* yang lain dapat dilihat pada lampiran 20 *Validate*.

## B. Pengolahan data hasil penyebaran Wawancara

Hasil wawancara *Usability test* yang terkumpul telah dilakukan analisis pengolahan data. Pada tabel 4.7 hasil akhir pengolahan skor *rating scale usability testing* pengguna UMKM dan tabel 4.8 adalah hasil akhir pengolahan skor *rating scale usability testing* pengguna UMUM. Untuk proses pengolahan data dapat dilihat pada lampiran 16 hingga lampiran 19

Tabel 4.7 Hasil *rating scale* komponen *usability user* UMKM

Komponen Usability	Rating Scale				
	E	D	C	B	A
<i>Efficiency</i>	$X \leq 135$	$135 < X \leq 185$	$185 < X \leq 236$	$236 < X \leq 287$ $X = 242$	$287 \leq X$
<i>Learnability</i>	$X \leq 90$	$90 < X \leq 123$	$123 < X \leq 157$	$157 < X \leq 190$	$190 \leq X$ $X = 192$
<i>Memorability</i>	$X \leq 112$	$112 < X \leq 153$	$153 < X \leq 196$	$196 < X \leq 238$ $X = 214$	$238 \leq X$
<i>Satisfaction</i>	$X \leq 112$	$112 < X \leq 153$	$153 < X \leq 196$	$196 < X \leq 238$	$238 \leq X$ $X = 239$

Diketahui hasil akhir nilai *rating scale* dari *user* UMKM adalah *Efficiency* mendapatkan skor 242 atau *grade* B, *Learnability* mendapatkan skor 192 atau *grade* A, *Memorability* mendapatkan skor 214 atau *grade* B dan *Satisfaction* mendapatkan skor 239 atau *grade* A.

Tabel 4.8 Hasil *rating scale* komponen *usability user* UMUM

Komponen Usability	Rating Scale				
	E	D	C	B	A
<i>Efficiency</i>	$X \leq 825$	$825 < X \leq 1135$	$1135 < X \leq 1445$	$1445 < X \leq 1754$ $X = 1453$	$1754 \leq X$
<i>Learnability</i>	$X \leq 550$	$550 < X \leq 756$	$756 < X \leq 963$	$963 < X \leq 1170$ $X = 1013$	$1170 \leq X$
<i>Memorability</i>	$X \leq 688$	$688 < X \leq 946$	$946 < X \leq 1204$	$1204 < X \leq 1462$	$1462 \leq X$ $X = 1484$
<i>Satisfaction</i>	$X \leq 688$	$688 < X \leq 946$	$946 < X \leq 1204$	$1204 < X \leq 1462$ $X = 1318$	$1462 \leq X$

Sedangkan hasil akhir nilai *rating scale* dari *user* UMUM adalah *Efficiency* mendapatkan skor 1453 atau *grade* B, *Learnability* mendapatkan skor 1013 atau *grade* B, *Memorability* mendapatkan skor 1484 atau *grade* A dan *Satisfaction* mendapatkan skor 1318 atau *grade* B.

### 4.3 Tahap Akhir

Tahap akhir berisi dokumentasi penelitian, dimana wawancara penelitian dilaksanakan dengan berbagai pihak yaitu UMKM dan masyarakat UMUM.



Gambar 4.31 *User Testing* kepada UMKM dan Masyarakat umum

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dihasilkan dalam penelitian “Analisis dan Perancangan *User Interface* dan *User Experience* menggunakan Metode *Design Sprint* Untuk Aplikasi Pemenuhan SDM UMKM pada *Website* Usahanesia” yaitu:

1. Permasalahan pada *website* pemenuhan SDM Usahanesia adalah dibutuhkannya *redesign* pada *website* Usahanesia, maka diselesaikan dengan menggunakan metode *Design Sprint* dan pengujian menggunakan *Usability Testing* 4 skala likert dan 5 *second testing*.
2. Hasil *redesign prototype website* Usahanesia adalah 67 *low fidelity wireframe*, 19 *storyboard*, 80 *high fidelity* dan 19 *Prototype*.
3. Hasil pengujian *prototype* menggunakan kuisioner *usability testing*, desain ulang *website* Usahanesia menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek *usability* baik untuk *user* UMKM maupun UMUM. Peningkatan untuk *user* UMKM memperlihatkan bahwa aspek *Efficiency* mendapatkan *grade B* dari *C*, *Learnability* mendapatkan *grade A* dari *C*, *Memorability* mendapatkan *grade B* dari *C*, dan *Satisfaction* mendapatkan *grade A* dari *C*. Sedangkan hasil akhir desain ulang *website* Usahanesia *user* UMUM adalah *Efficiency* mendapatkan *grade B* dari *C*, *Learnability* mendapatkan *grade B* dari *C*, *Memorability* mendapatkan *grade A* dari *C* dan *Satisfaction* mendapatkan *grade B* dari *C*.
4. Hasil pengujian *prototype* menggunakan konsep 5 *second test* yaitu pengguna UMKM dan UMUM dengan nilai 100% pengguna dapat mengetahui *first impression* halaman *website* Usahanesia dalam 5 detik pertama.

#### 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan kepada penelitian selanjutnya adalah *prototype* dibangun dalam *platform mobile* atau *android*, sehingga *user* ketika berinteraksi dengan aplikasi tidak hanya menggunakan versi *website*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adha, F. (2014). *Analisis Quick Count Dengan Menggunakan Metode Stratified Random Sampling (Studi Kasus Kasus Pemilu Walikota Bandung 2013)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from <http://repository.upi.edu/15528/>
- Badan Pusat Statistik Surabaya. (2020, Januari 09). *Tenaga Kerja Surabaya*. Retrieved April 30, 2020, from <https://surabayakota.bps.go.id/statistictable/2020/01/09/626/penduduk-kota-surabaya-usia-15-tahun-atau-lebih-menurut-jenis-kegiatan-utama-agustus-2018-dan-agustus-2019.html>
- Bahri, A. H. (2019). *Penerapan Crowdsourcing untuk Pemenuhan SDM UMKM pada Startup Usahanesia*. Surabaya: Universitas Dinamika. Retrieved May 02, 2020, from <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3596/>
- Dinas Koperasi dan UKM Provinsi Jawa Timur. (2016). *Data UKM*. Retrieved October 6, 2019, from Dinas Koperasi dan UKM Provinsi Jawa Timur: <http://diskopukm.jatimprov.go.id/info/data-ukm>
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. Berkeley: California: New Riders.
- Gordon, K. (2020, March 1). *5 Principles of Visual Design in UX*. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/principles-visual-design/#:~:text=Summary%3A%20The%20principles%20of%20scale,increase%20usability%20when%20applied%20correctly.>
- Gronier, G. (2016). Measuring the First Impression: Testing the Validity of the 5 Second Test. *Journal of Usability Studies*, 8-25.
- Herdiyanti, M. (2019, April 10). *Pentingnya Desain UI / UX Dalam Pengembangan Aplikasi Seluler*. Retrieved from PT Docotel Teknologi Celebes: <https://dtc.co.id/blog/pentingnya-desain-ui-ux-dalam-pengembangan-aplikasi-seluler>
- Irsyadi, A. Y. (2012). Pengaruh Bimbingan Karir dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemandirian Siswa Dalam Memilih Karir Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK N 1 Sedayu. *Jurnal Penelitian*.



- Jelvix. (2022, December 26). *Jelvix*. Retrieved from Jelvix: <https://jelvix.com/blog/user-story-mapping>
- Joo, H. (2017). A Study on Understanding of UI and UX. *International Journal of Applied Engineering Research*, pp. 9931-9935.
- Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2018). *Sprint: 5 Hari Sukses Pecahkan Masalah dan Uji Ide Baru*. Yogyakarta: Bentang.
- Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, A Common Sense Approach to Web Usability*. United States of America: New Riders.
- Kurniawan, P., & Rani, S. (2022). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi PeduliPanti Menggunakan Metode Human-Centered Design (HCD). *Automata*, 382.
- Lembaga Pengembangan Perbankan Indonesia & Bank Indonesia. (2015). *Buku Profil Bisnis Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)*. Retrieved Agustus 2, 2018, from <http://www.bi.go.id/id/umkm/penelitian/nasional/kajian/Documents/Profil%20Bisnis%20UMKM.pdf>
- Maulana, A. L. (2021). *PENGARUH BEBAN KERJA DAN PENGEMBANGAN KARIR TERHADAP KEPUASAN KERJA KARYAWAN PT. SARANA UTAMA ADIMANDIRI (SUA) DIVISI ENGINEERING*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. Retrieved from <http://repository.fe.unj.ac.id/10312/>
- Nielsen Norman Group. (2006, June 25). *Quantitative Studies: How Many Users to Test?* Retrieved November 29, 2020, from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/quantitative-studies-how-many-users/>
- Nielsen Norman Group. (2020, September 13). *7 Steps to Benchmark Your Product's UX*. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/product-ux-benchmarks/>
- Nurhadryani, Y., Sianturi, S. K., Hermadi, I., & Khotimah, H. (2013). Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile. *Jurnal Ilmu Komputer Agri-Informatika*, 83-93. Retrieved from <https://doi.org/10.29244/jika.2.2.83-93>
- Ramadan, R., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2019). Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi



- Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 9, 8831-8840.
- Rusu, C., Rusu, V., Roncagliolo, S., & Soledad, C. (2015). Usability and User Experience: What Should We Care About? *International Journal of Information Technologies and Systems Approach*, 1-12.
- Saputri, I. S., Mardhiah, F., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD(User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol 3, No 2.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2008). *Kumpulan materi evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanto, E. H., & Hadiq, H. (2019). Pengembangan Startup Guna Meningkatkan Penjualan Beras Organik di Kabupaten Banyuwangi Memanfaatkan Metode Design Sprint. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 300 - 307.
- Taufiq, M., & Sumitro, A. H. (2019). Implementasi Desain Sprint dalam pembuatan Sistem Informasi Prakerin Untuk SMK dan CV. *Seminar Nasional Sistem Informasi & Teknik Informatika SENSITif 2019* (pp. 643-657). Banyuwangi: STIKOM PGRI Banyuwangi.
- UsabilityHub. (2020, September 25). *Five Second Test*. Retrieved from Usability Hub: <https://fivesecondtest.com/>
- Wibowo, D. S. (2016). Usability Testing Sistem Pada E-Academic Politeknik Harapan Bersama. *Journal Emitter*, 16-22.