

Perancangan Perbaikan Sistem *Existing* Pada Aplikasi “Enjoy Rembang” Sebagai Media Promosi Pariwisata Kabupaten Rembang Dengan Metode *Design Thinking*

1st Mutiara Pramuti Jaya
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

mutiarapramutijaya@student.telkomuni-
versity.ac.id

2nd Augustina Asih Rumanti
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

augustinaar@telkomuniversity.ac.id

3rd Afrin Fauzya Rizana
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

afrinfauzya@telkomuniversity.ac.id

Abstrak— Aplikasi “Enjoy Rembang” merupakan aplikasi mobile yang berisi panduan untuk berwisata di Kabupaten Rembang. Berdasarkan data pengukuran kualitas aplikasi existing, yang didapatkan melalui proses wawancara dan kuesioner dengan model Webqual, narasumber dan responden menilai bahwa aplikasi existing belum memiliki ketepatan waktu dalam penyediaan informasi saat dibutuhkan oleh pengguna, kesesuaian fungsi dan kapabilitas dengan kebutuhan pengguna, tampilan yang menarik, kejelasan tata letak informasi pada layar, kemudahan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh pengguna, pemberian informasi dengan tingkat detail yang lengkap, dan reputasi yang baik. Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang perbaikan sistem existing pada aplikasi “Enjoy Rembang” untuk meningkatkan kualitasnya sebagai media promosi pariwisata Kabupaten Rembang dengan metode *design thinking*. Hasil perancangan dari tugas akhir ini yaitu berupa proses bisnis *Standard Operating Procedure* (SOP) untuk pemeliharaan sistem dan prototipe perbaikan aplikasi dengan menerapkan metode RESHOT. Hasil rancangan kemudian akan dievaluasi dengan wawancara evaluasi *System Usability Scale* (SUS). Manfaat hasil perancangan dari tugas akhir ini yaitu untuk meningkatkan UX dan *user satisfaction* aplikasi “Enjoy Rembang”. Hasil perancangan juga diharapkan dapat mengoptimalkan kinerja dari aplikasi tersebut agar dapat membantu percepatan promosi wisata di Kabupaten Rembang.

Kata kunci— Aplikasi, “Enjoy Rembang”, *Design thinking*, Perancangan Perbaikan Sistem, Perancangan Perbaikan Aplikasi

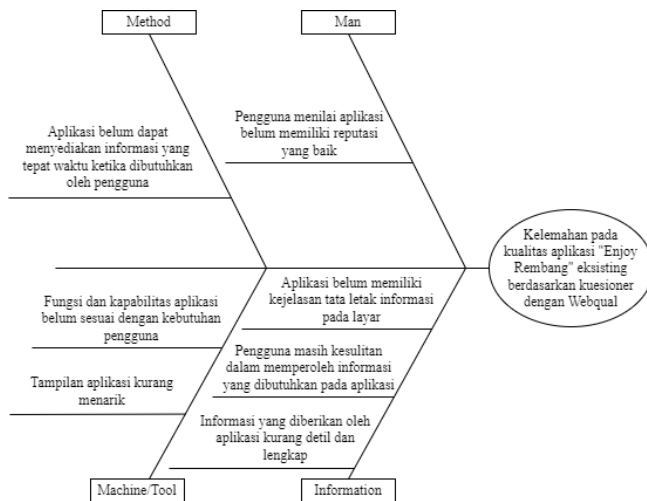
pariwisata sejarah, dan Petilasan Sunan Bonang sebagai objek pariwisata religi yang menjadi daya tarik bagi para wisatawan. Kabupaten Rembang berpotensi menjadi salah satu daerah tujuan wisata terbesar di Indonesia jika didukung dengan strategi promosi yang optimal.

Strategi promosi di era digital ini tentunya tak lepas dari peranan aplikasi, baik aplikasi berbasis *web* (situs *web*) maupun *mobile*, sebagai media informasi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui perangkat seperti komputer atau *smartphone* yang telah terkoneksi internet. Kabupaten Rembang sendiri telah memiliki aplikasi berbasis *mobile* yang berisi panduan untuk berwisata di Kabupaten Rembang, yang diberi nama “Enjoy Rembang”. Aplikasi tersebut telah resmi diluncurkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DINBUDPAR) Kabupaten Rembang pada tanggal 27 Oktober 2018 lalu dan dapat diunduh secara gratis di *Google Play Store* oleh pengguna *smartphone* dengan sistem operasi Android.

Pengukuran *user satisfaction* (kepuasan pengguna) terhadap aplikasi perlu dilakukan untuk menentukan sikap penolakan atau penerimaan dari pengguna sistem/aplikasi sebagai input sebelum dilakukan perbaikan aplikasi [1]. Data pengukuran kualitas dari aplikasi “Enjoy Rembang”, yang menjadi penentu akar masalah pada tugas akhir ini, diambil melalui kuesioner yang digambarkan dalam bentuk diagram *fishbone* (tulang ikan) pada Gambar 1.

I. PENDAHULUAN

Kabupaten Rembang merupakan salah satu daerah tujuan wisata di Indonesia yang memiliki potensi menjadi daerah tujuan wisata karena keberagaman budayanya (multikultural). Secara geografis, Kabupaten Rembang terletak di pesisir pantai utara Jawa dengan luas wilayah sebesar 101.408 hektar dengan 14 kecamatan, 287 desa, 7 kelurahan, serta populasi penduduk sejumlah 643.507 jiwa (rembangkab.go.id). Pariwisata di Kabupaten Rembang yang berpotensi, antara lain: Pantai Karang Jahe sebagai objek pariwisata bahari, Museum RA Kartini sebagai objek



GAMBAR 1

IDENTIFIKASI AKAR MASALAH DENGAN DIAGRAM FISHBONE

Pada Gambar 1, ditunjukkan bahwa menurut responden dan narasumber, masih terdapat kelemahan yang terletak pada faktor *man* (sumber daya manusia), *method* (metode), *machine/tool* (mesin/peralatan), dan *information* (informasi) yang menjadi urgensi perlunya dilakukan perbaikan sistem/aplikasi *existing*, sehingga akan dilakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN PERBAIKAN SISTEM EXISTING PADA APLIKASI “ENJOY REMBANG” SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA KABUPATEN REMBANG”**

II. KAJIAN TEORI

A. Sistem

Sistem merupakan suatu hubungan antar unit satu dengan unit lainnya yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan [2].

B. Webqual

Webqual merupakan sebuah model yang digunakan untuk mengukur kualitas dari suatu situs *web* yang terbentuk berdasarkan persepsi pengguna dari situs *web* tersebut [3]. Webqual tersusun atas 3 (tiga) dimensi, yaitu: dimensi *usability quality* (kualitas kegunaan), dimensi *information quality* (kualitas informasi), dan dimensi *service interaction quality* (kualitas layanan interaksi) [4]. Pengimplementasian model ini pada kuesioner dan penentuan atribut yang menjadi simbol untuk setiap pernyataan pada kuesioner akan dijabarkan pada Tabel 1.

TABEL 1
KUESIONER PENGUKURAN KUALITAS APLIKASI DENGAN MODEL WEBQUAL

Dimensi Kualitas Web	Kuesioner	Atribut
Kualitas Kegunaan	Menurut saya, aplikasi “Enjoy Rembang” memiliki tampilan yang menarik.	K1
	Menurut saya, aplikasi “Enjoy Rembang” mudah dipelajari.	K2
	Menurut saya, aplikasi “Enjoy Rembang” mudah untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.	K3
	Menurut saya, aplikasi “Enjoy Rembang” memiliki tata letak informasi pada layar secara jelas.	K4
	Menurut saya, aplikasi “Enjoy Rembang” memberikan semua fungsi dan kapabilitas sesuai kebutuhan.	K5
Kualitas Informasi	Menurut saya, aplikasi “Enjoy Rembang” memberikan informasi yang akurat.	I6
	Menurut saya, aplikasi “Enjoy Rembang” memberikan informasi yang dapat dipercaya.	I7
	Menurut saya, aplikasi “Enjoy Rembang” menyediakan informasi yang tepat waktu saat dibutuhkan.	I8
	Menurut saya, aplikasi “Enjoy Rembang” memberikan informasi yang mudah dimengerti.	I9
	Menurut saya, aplikasi “Enjoy Rembang” memberikan informasi dengan tingkat detail yang lengkap.	I10
Kualitas Layanan Interaksi	Menurut saya, aplikasi “Enjoy Rembang” menjaga informasi pribadi pengguna.	L11
	Menurut saya, aplikasi “Enjoy Rembang” memiliki reputasi yang baik.	L12
	Menurut saya, aplikasi “Enjoy Rembang” memberikan rasa aman bagi pengguna saat penyampaian informasi.	L13
	Menurut saya, aplikasi “Enjoy Rembang” memberikan keyakinan bagi pengguna bahwa informasi bernilai benar.	L14

C. Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* terdiri atas 2 (dua) kata, yaitu aplikasi dan *mobile*. Aplikasi merupakan suatu program siap pakai yang dibuat dengan tujuan melaksanakan suatu fungsi untuk penggunaannya, sedangkan *mobile* adalah perpindahan dari suatu tempat ke tempat lainnya [5]. Berdasarkan kedua pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa aplikasi *mobile* merupakan program yang siap pakai untuk melaksanakan fungsi-fungsi tertentu yang terpasang pada sebuah perangkat *mobile*.

D. User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan bagian dari sistem komputer interaktif yang berada di antara pengguna dan sistem. Ketiga prinsip penting dalam perancangan UI yang efektif, yaitu: menempatkan pengguna dalam kendali, mengurangi beban memori pengguna, dan membuat UI yang konsisten [6].

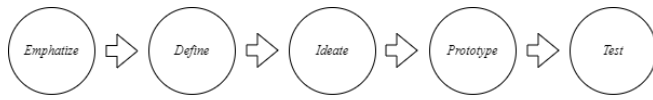
E. User Experience (UX)

User Experience (UX) adalah keseluruhan aspek yang memiliki keterkaitan dengan pengalaman pengguna ketika menggunakan suatu produk, seberapa mudah cara kerjanya untuk dapat dipahami, bagaimana perasaan pengguna saat menggunakan produk tersebut, dan bagaimana pengguna dapat mencapai tujuannya melalui produk tersebut [7]. Perbaikan rancangan UI/UX dari suatu aplikasi yang dihasilkan dari proses evaluasi dan perancangan dapat meningkatkan UX. Hal ini akan berdampak positif bagi pengguna dan keberlangsungan hidup dari aplikasi tersebut [8].

III. METODE

A. Design thinking

Design thinking merupakan sebuah proses untuk berpikir secara komprehensif dengan konsentrasi yang tertuju pada solusi [9]. *Design thinking* terdiri atas 5 (lima) tahap yang ditunjukkan pada Gambar 2.



GAMBAR 2
TAHAPAN METODE *DESIGN THINKING*

1. *Empathize* (berempati)

Memahami permasalahan yang dialami oleh pengguna melalui wawancara atau kuesioner [9].

2. *Define* (mendefinisikan)

Data yang telah dikumpulkan melalui tahap *empathize* akan dianalisis untuk menentukan permasalahan utama [9].

3. *Ideate* (menggali ide)

Menghasilkan ide atau gagasan untuk menyelesaikan masalah yang telah ditetapkan pada tahap *define* sebelum membuat prototipe [9].

4. *Prototype* (pembuatan prototipe)

Rancangan dari suatu produk akan dibuat berdasarkan ide pada tahap *ideate* [9].

5. *Test* (uji coba)

Tahap terakhir pada metode ini untuk menguji coba hasil rancangan yang telah dibuat pada tahap *prototype* [9].

B. RESHOT

RESHOT merupakan suatu metode yang diadopsi dari buku *the laws of simplicity* (hukum kesederhanaan) oleh Maeda, untuk menyederhanakan rancangan UI dari suatu layanan yang sudah ada [10]. RESHOT merupakan singkatan dari:

1. *Remove* (menghilangkan)

Menghilangkan fitur atau konten pada suatu UI, sehingga yang tersisa hanya fitur atau konten yang penting [10].

2. *Shrink* (menyusutkan)

Menyusutkan fitur atau konten untuk menarik perhatian dan memberikan dampak positif secara emosional bagi pengguna [10].

3. *Hide* (menyembunyikan)

Simplifikasi, dimana hanya fitur atau konten yang relevan saja yang akan ditampilkan, selebihnya akan disembunyikan [10].

4. *Organize* (mengatur)

Mengelompokkan fitur atau konten berdasarkan hubungan antara fitur atau konten tersebut, kemudian penamaan dari kelompok-kelompok yang telah dibuat, dan penggabungan dari beberapa kelompok yang masih berhubungan untuk penyederhanaan [10].

5. *Time* (waktu)

Berkaitan dengan kecepatan waktu proses pada suatu produk [10].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Emphatize*

Data *user satisfaction* terhadap kualitas aplikasi *existing* yang didapatkan melalui kuesioner disajikan pada Tabel 2.

TABEL 2
DATA *USER SATISFACTION* TERHADAP KUALITAS APLIKASI *EXISTING* (DALAM SKALA LIKERT)

Atribut	Skala Likert				
	1 (Sangat Tidak Setuju)	2 (Tidak Setuju)	3 (Netral)	4 (Setuju)	5 (Sangat Setuju)
K1	1	6	11	22	25
K2	0	6	9	29	21
K3	0	7	11	23	24
K4	2	4	14	25	20
K5	1	7	10	26	21
I6	1	4	13	22	25
I7	0	3	7	24	31
I8	3	4	14	21	23
I9	0	5	8	28	24
I10	2	3	17	22	21
LI11	1	3	10	22	29
LI12	1	5	16	24	19
LI13	0	6	12	24	23
LI14	1	3	9	25	27

2. *Define*

Berdasarkan analisis data, skala 1 (sangat tidak setuju) diberi bobot sebesar 10 poin dan skala 2 (tidak setuju) diberi bobot sebesar 5 poin. Skor akhir untuk tiap-tiap atribut beserta ranking prioritasnya ditunjukkan pada Tabel 3.

TABEL 3
SKOR AKHIR DAN *RANKING* PER ATRIBUT

Atribut	Skala 1 * 10	Skala 2 * 5	Skor Akhir ($\Sigma(\text{Skala } 1 \times 10) + (\text{Skala } 2 \times 5)$)	<i>Ranking</i>
K1	1 * 10	6 * 5	40	3
K2	0 * 10	6 * 5	30	8
K3	0 * 10	7 * 5	35	5
K4	2 * 10	4 * 5	40	3
K5	1 * 10	7 * 5	45	2
I6	1 * 10	4 * 5	30	8
I7	0 * 10	3 * 5	15	14
I8	3 * 10	4 * 5	50	1
I9	0 * 10	5 * 5	25	11
I10	2 * 10	3 * 5	35	5
LI11	1 * 10	3 * 5	25	11
LI12	1 * 10	5 * 5	35	5
LI13	0 * 10	6 * 5	30	8
LI14	1 * 10	3 * 5	25	11

Setelah dilakukan perhitungan pada kedua skala dengan bobot yang telah ditentukan pada Tabel 3, ketujuh atribut dengan 5 (lima) ranking teratas, yaitu I8 (ketepatan waktu dalam penyediaan informasi saat dibutuhkan oleh pengguna) dengan skor 50 poin, K5 (kesesuaian fungsi dan kapabilitas dengan kebutuhan pengguna) dengan skor 45 poin, K1 (tampilan aplikasi) serta K4 (kejelasan tata letak informasi pada layar) serta dengan skor masing-masing 40 poin, dan K3 (kemudahan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh pengguna), I10 (pemberian informasi dengan tingkat detail yang lengkap) dan LI12 (reputasi yang baik) serta dengan skor masing-masing 35 poin.

3. *Ideate*

Ide atau gagasan yang dihasilkan pada tahap ini berdasarkan permasalahan pada sistem/aplikasi yang telah ditentukan pada tahap define, yaitu berupa perancangan proses bisnis dan prototipe perbaikan aplikasi.

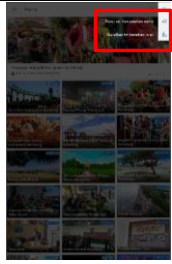

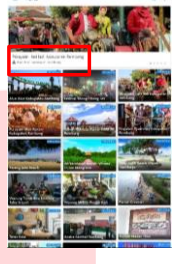

Rancangan proses bisnis berupa *Standard Operating Procedures* (SOP) untuk pemeliharaan sistem/aplikasi dan rancangan prototipe perbaikan aplikasi dengan metode RESHOT Rencana perbaikan tampilan UI, yang termasuk dalam rancangan prototipe perbaikan pada aplikasi *existing* dengan mengimplementasikan metode RESHOT, dijabarkan pada Tabel 4.

Remove	<ul style="list-style-type: none"> Menghilangkan fitur urutkan dan filter pada halaman <i>Home</i>. Menghilangkan judul dan lokasi gambar pada slider halaman <i>Home</i>. Menghilangkan fitur urutkan video berdasarkan jarak pada halaman Video. Menghilangkan tulisan “jarak” pada halaman Video. Menghilangkan menu Kategori pada <i>navigation bar</i>.
Shrink	Menyusutkan ulasan pengguna pada konten Acara, Hotel, Kuliner, Seni Budaya, Oleh-Oleh, dan Wisata.
Hide	<ul style="list-style-type: none"> Menyembunyikan fitur keluar akun/aplikasi pada <i>navigation bar</i>. Menyembunyikan menu Tentang Aplikasi pada <i>navigation bar</i>. Menyembunyikan konten-konten Acara, Hotel, Kuliner, Seni Budaya, Video, Oleh-Oleh, dan Wisata pada halaman <i>Home</i>.
Organize	<ul style="list-style-type: none"> Mengatur ulang tata letak <i>navigation bar</i>. Mengatur ulang menu-menu yang ditampilkan pada <i>navigation bar</i>. Mengatur ulang tata letak fitur/konten pada halaman <i>Home</i>, Acara, Hotel, Kuliner, Seni Budaya, Oleh-Oleh, dan Wisata. Mengatur tata letak fitur keluar dari akun dan menu Tentang Aplikasi.
Time	<ul style="list-style-type: none"> Penambahan fitur <i>filter</i> pada halaman Acara, Hotel, Kuliner, Seni Budaya, Oleh-Oleh, dan Wisata untuk mempercepat proses pencarian. Penambahan fitur <i>filter</i> pada halaman Video untuk mempercepat proses pencarian. Memindahkan <i>navigation bar</i> ke bagian bawah UI aplikasi agar lebih cepat dan mudah dijangkau.

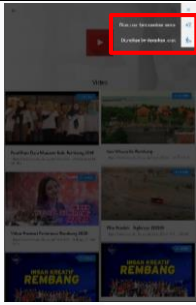

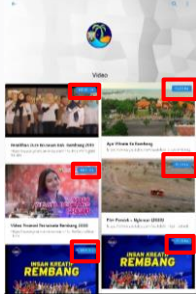
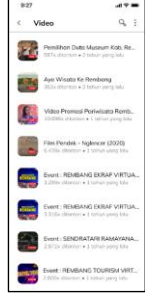


4. Prototype

Prototipe perbaikan dirancang berdasarkan rencana perbaikan tampilan UI yang telah ditentukan sebelumnya pada tahap *ideate*. Perbandingan UI antara aplikasi *existing* dan prototipe perbaikan ditampilkan pada Tabel 5.

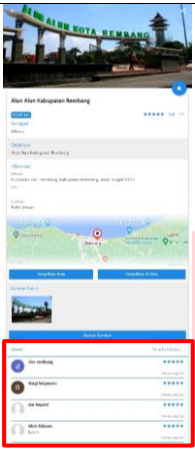
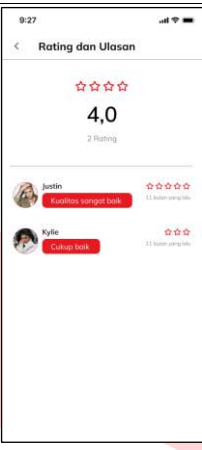
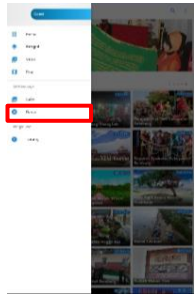

TABEL 5
PERBANDINGAN UI PADA APLIKASI *EXISTING* DAN PROTOTIPE

No.	Rencana Perbaikan Tampilan UI	Perbandingan UI	
		Aplikasi Eksisting	Prototipe Perbaikan
1.	Menghilangkan fitur urutkan dan filter pada halaman <i>Home</i> .		
2.	Menghilangkan judul dan lokasi gambar pada slider halaman <i>Home</i> .		

TABEL 5
PERBANDINGAN UI PADA APLIKASI *EXISTING* DAN PROTOTIPE PERBAIKAN (LANJUTAN-1)

No.	Rencana Perbaikan Tampilan UI	Perbandingan UI	
		Aplikasi Eksisting	Prototipe Perbaikan
3.	Menghilangkan fitur urutkan video berdasarkan jarak pada halaman Video.		
4.	Menghilangkan tulisan “jarak” pada halaman Video.		
5.	Menghilangkan menu Kategori pada <i>navigation bar</i> .		

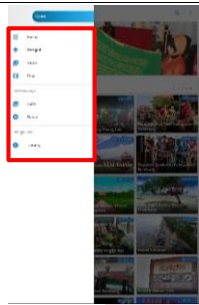


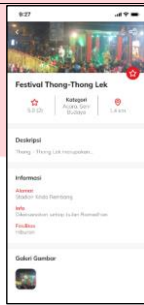
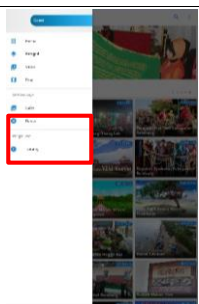

TABEL5
PERBANDINGAN UI PADA APLIKASI *EXISTING* DAN PROTOTIPE PERBAIKAN (LANJUTAN-2)

No.	Rencana Perbaikan Tampilan UI	Perbandingan UI	
		Aplikasi Eksisting	Prototipe Perbaikan
6.	Menyusutkan ulasan pengguna pada konten Acara, Hotel, Kuliner, Seni Budaya, Oleh-Oleh, dan Wisata.		
7.	Menyembunyikan fitur keluar akun/aplikasi pada navigation bar.		

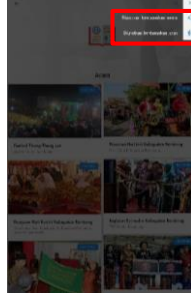

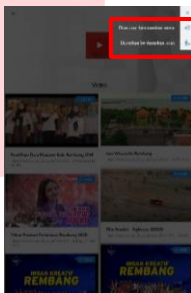

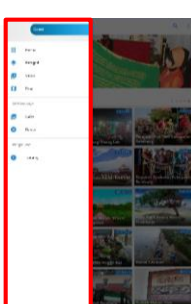

TABEL5
PERBANDINGAN UI PADA APLIKASI *EXISTING* DAN PROTOTIPE PERBAIKAN (LANJUTAN-3)

No.	Rencana Perbaikan Tampilan UI	Perbandingan UI	
		Aplikasi Eksisting	Prototipe Perbaikan
8.	Menyembunyikan menu Tentang Aplikasi pada navigation bar.		
9.	Menyembunyikan konten-konten Acara, Hotel, Kuliner, Seni Budaya, Video, Oleh-Oleh, dan Wisata pada halaman Home.		
10.	Mengatur ulang tata letak navigation bar.		

TABEL5
PERBANDINGAN UI PADA APLIKASI *EXISTING* DAN PROTOTIPE PERBAIKAN (LANJUTAN-4)

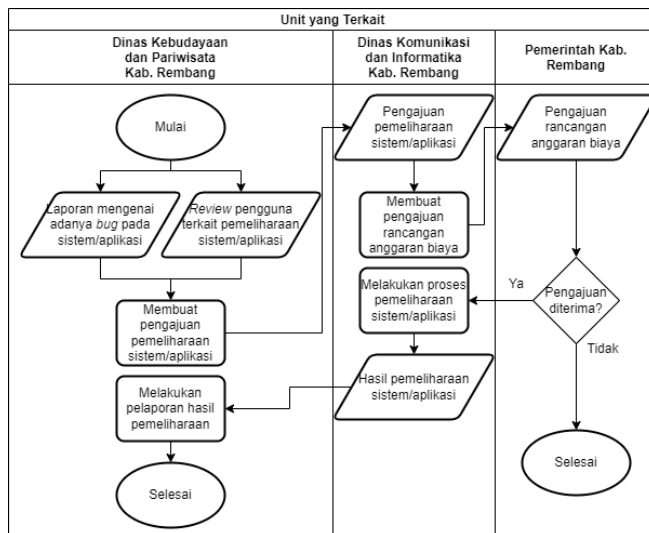
No.	Rencana Perbaikan Tampilan UI	Perbandingan UI	
		Aplikasi Eksisting	Prototipe Perbaikan
11.	Mengatur ulang menu-menu yang ditampilkan pada <i>navigation bar</i> .		
12.	Mengatur ulang tata letak fitur/konten pada halaman <i>Home</i> , Acara, Hotel, Kuliner, Seni Budaya, Oleh-Oleh, dan Wisata.		
13.	Mengatur tata letak fitur keluar dari akun dan menu Tentang Aplikasi.		

TABEL5
PERBANDINGAN UI PADA APLIKASI *EXISTING* DAN PROTOTIPE PERBAIKAN (LANJUTAN-5)

No.	Rencana Perbaikan Tampilan UI	Perbandingan UI	
		Aplikasi Eksisting	Prototipe Perbaikan
14.	Penambahan fitur <i>filter</i> pada halaman Acara, Hotel, Kuliner, Seni Budaya, Oleh-Oleh, dan Wisata untuk mempercepat proses pencarian		
15.	Penambahan fitur <i>filter</i> pada halaman Video untuk mempercepat proses pencarian		
16.	Memindahkan <i>navigation bar</i> ke bagian bawah UI aplikasi agar lebih cepat dan mudah dijangkau.		

Hasil rancangan selanjutnya yaitu berupa proses bisnis berupa SOP untuk pemeliharaan sistem/aplikasi “Enjoy Rembang” yang ditampilkan pada Gambar 3.

GAMBAR 3
RANCANGAN PROSES BISNIS



5. Test

Pada tahap ini, hasil rancangan diuji coba dengan melakukan demo prototipe perbaikan aplikasi, kemudian melakukan wawancara evaluasi *System Usability Scale* (SUS), untuk mengevaluasi kegunaan perbaikan sistem usulan berdasarkan perspektif THL DINBUDPAR Kabupaten Rembang selaku *developer* sistem/aplikasi “Enjoy Rembang” *existing*. Pertanyaan wawancara beserta jawaban dari narasumber disajikan pada Tabel 6.

TABEL 6

PERTANYAAN DAN JAWABAN WAWANCARA EVALUASI SUS

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Narasumber
		penempatan <i>icon</i> juga lebih menarik dan <i>simple</i> .
3.	Apakah menurut anda, prototipe perbaikan ini mudah untuk digunakan?	Iya, menurut saya prototipe perbaikan ini sangat mudah digunakan.
4.	Apakah anda membutuhkan bantuan orang lain dalam menggunakan prototipe perbaikan ini?	Untuk versi ini saya rasa tidak, karena sangat mudah.
5.	Apakah menurut anda, fitur-fitur yang terdapat pada prototipe perbaikan ini berjalan dengan baik seperti semestinya?	Belum dapat dipastikan karena saya belum mencobanya sendiri, akan tetapi jika dilihat dari demonya, prototipe ini efisien dan bagus.
6.	Apakah menurut anda, ada hal yang tidak konsisten atau tidak serasi pada prototipe perbaikan ini?	Belum ada, menurut saya masih aman.
7.	Apakah menurut anda, pengguna akan cepat memahami cara menggunakan prototipe perbaikan ini?	Iya, karena prototipe ini <i>simple</i> dan tidak membingungkan seperti aplikasi eksisting yang kurang konsisten. Penempatan <i>template</i> dan menu pada prototipe ini juga sesuai.
8.	Apakah menurut anda, prototipe perbaikan ini sangat membingungkan?	Tidak, menurut saya prototipe ini tidak membingungkan.
9.	Apakah menurut anda, tidak ada hambatan dalam penggunaan prototipe perbaikan ini?	Tidak, karena saya belum mencobanya secara langsung, namun jika dilihat dari demonya tidak ada hambatan sama sekali.
10.	Apakah anda perlu membiasakan diri sebelum menggunakan prototipe perbaikan ini?	Menurut saya mungkin perlu penyesuaian, namun jika dibandingkan dengan aplikasi eksisting, prototipe perbaikan ini lebih efisien, <i>simple</i> , dan mudah dipahami.

TABEL 6

PERTANYAAN DAN JAWABAN WAWANCARA EVALUASI SUS (LANJUTAN)

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Narasumber
1.	Apakah anda ingin menggunakan prototipe perbaikan ini lagi?	Iya, karena menurut saya, prototipe perbaikan ini sangat luar biasa, lebih <i>simple</i> , fitur-fiturnya menarik, dan prototipe ini cocok untuk direkomendasikan kepada tim <i>developer</i> .
2.	Apakah menurut anda, prototipe perbaikan ini sulit untuk digunakan?	Tidak, karena menurut saya tampilan dari prototipe ini lebih <i>simple</i> , enak dipandang, minimalis, dan mudah, karena sesuai dengan target penggunaannya. Penempatan-

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa hasil rancangan diterima karena dinilai layak untuk diimplementasikan pada sistem/aplikasi *existing*.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan data *user satisfaction* terhadap kualitas aplikasi “Enjoy Rembang” *existing* yang diperoleh melalui kuesioner dengan model Webqual, diperoleh kesimpulan bahwa hasil rancangan dari tugas akhir ini berupa proses bisnis SOP untuk pemeliharaan sistem/aplikasi dan prototipe perbaikan aplikasi dengan metode *design thinking*. Berdasarkan wawancara evaluasi SUS dengan THL DINBUDPAR Kabupaten Rembang selaku *developer* sistem/aplikasi, pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa hasil rancangan diterima dan akan diimplementasikan pada sistem/aplikasi *existing* setelah mengajukan anggaran biaya untuk keperluan implementasi kepada pemerintah Kabupaten Rembang.

REFERENSI

- [1] D.I. Sensuse & S.H. Prayoga. (2010). “Analisis usability pada aplikasi berbasis web dengan mengadopsi model kepuasan pengguna (user satisfaction).” *Jurnal Sistem Informasi*. [Online]. 6(1), pp.70-79. Available: <https://jsi.cs.ui.ac.id/>
- [2] M.H. Rusdiana & M. Irfan. (2014). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Pustaka Setia. [On-line]. Available: <http://digilib.uinsgd.ac.id/>
- [3] J.F. Andry, K. Christianto, & F.R. Wilujeng. (2019). “Using Webqual 4.0 and Importance Performance Analysis to Evaluate E-Commerce Website”. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*. [Online]. 5(1), pp.23-31. Available: <https://www.e-journal.unair.ac.id/>
- [4] S.J. Barnes & R.T. Vidgen. (2002). “An integrative approach to the assessment of e-commerce quality”. *J. Electron. Commer. Res.* [Online]. 3(3), pp.114-127. Available: <https://citeseerx.ist.psu.edu/>
- [5] J. Buyens. “Web Database Development Step by Step”. Internet: <https://dl.acm.org/>, Mar. 1, 2000.
- [6] S. Sridevi. (2014). “User interface design”. *International Journal of Computer Science and Information Technology Research*. [Online]. 2(2), pp.415-426. Available: <https://dl1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/>

- [7] E.A. Rahmasari & D.H. Yanuarsari. (2017). "Kajian usability dalam konsep dasar user experience pada game æabc kids-tracing and phonicsæ sebagai media edukasi universal untuk anak". Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan, [Online]. pp.49-71. Available: <https://journals.telkomuniversity.ac.id/>
- [8] R. Irwandana, dkk. (2018). "Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi Ezypos". Rekayasa. 2(2), pp.130-143.
- [9] A.A. Razi, I.R. Mutiaz, & P. Setiawan. (2018). "Penerapan Metode *Design thinking* Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer". Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan, [Online]. 3(02), pp.219-237. Available: <https://journals.telkomuniversity.ac.id/>
- [10] B. Hasian. "Menyederhanakan UI (User Interface) dengan metode RESHOT". <https://medium.com/designchitchat/menyederhanakan-ui-user-interface-dengan-metode-reshot-69545384b0ee>, Aug. 4, 2021 [Jun. 25, 2022]