

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE*
WEBSITE YAKURIR (OJEK LOKAL PROBOLINGGO)
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI



oleh

Alvioni Tineke Risqianti

NIM E41200048

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

POLITEKNIK NEGERI JEMBER

2024

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE*
WEBSITE YAKURIR (OJEK LOKAL PROBOLINGGO)
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI



Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sains Terapan
Komputer (S.Tr. Kom) di Program Studi Teknik Informatika
Jurusan Teknologi Informasi

oleh

Alvioni Tineke Risqianti

NIM E41200048

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER**

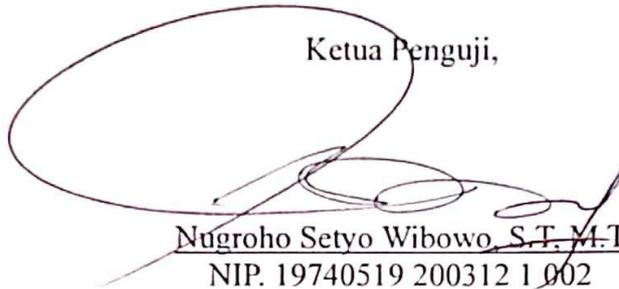
2024

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE*
YAKURIR (OJEK LOKAL PROBOLINGGO) MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***

Alvioni Tineke Risqianti (E41200048)

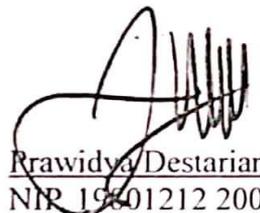
Telah Diuji pada tanggal 21 Maret 2024
Dan Dinyatakan Memenuhi Syarat

Ketua Penguji,



Nugroho Setyo Wibowo, S.T., M.T
NIP. 19740519 200312 1 002

Sekretaris Penguji,



Pravidya Destarianto, S.Kom, M.T
NIP. 19801212 200501 1 001

Anggota Penguji,



Aji Seto Arifianto, S.ST., M.T
NIP. 19851128 200812 1 002

Dosen Pembimbing



Pravidya Destarianto, S.Kom, M.T
NIP. 19801212 200501 1 001

Mengesahkan
Ketua Jurusan Teknologi Informasi



Hendra Yufit Riskiawan, S.Kom, M.Cs
NIP. 19830203 200604 1 003

SURAT PERNYATAAN MAHASISWA

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Alvioni Tineke Risqianti

NIM : E41200048

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa segala pernyataan dalam Laporan Akhir/Skripsi/Tesis saya yang berjudul "*ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE YAKURIR (OJEK LOKAL PROBOLINGGO) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*" merupakan gagasan dan hasil karya saya sendiri dengan arahan komisi pembimbing, dan belum pernah diajukan dalam bentuk apa pun pada perguruan tinggi mana pun.

Semua data dan informasi yang digunakan telah dinyatakan secara jelas dan dapat diperiksa kebenarannya. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam naskah dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir Laporan Akhir/Skripsi/Tesis ini.

Jember, 22 Januari 2024



Alvioni Tineke Risqianti

E41200048



**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA TULIS ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Alvioni Tineke Risqianti
NIM : E41200048
Program Studi : Teknik Informatika
Jurusan : Teknologi Informasi

Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada UPT.Perpustakaan Politeknik Negeri Jember, Hak Bebas Royalti NonEksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas Karya Ilmiah berupa Laporan Skripsi saya yang berjudul :

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE*
YAKURIR (OJEK LOKAL PROBOLINGGO) MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN THINKING***

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT. Perpustakaan Politeknik Negeri Jember berhak menyimpan, mengalih media atau format, mengelola dalam bentuk Pangkalan Data (Database), mendistribusikan karya dan menampilkan atau mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Politeknik Negeri Jember, Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas Pelanggaran Hak Cipta dalam Karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jember
Pada Tanggal : 18 Maret 2024



Nama : Alvioni Tineke Risqianti
NIM : E41200048

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al Insyirah; 5)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al Baqarah; 286)

“Jangan merasa tertinggal setiap orang punya proses dan rezekinya masing
masing”

(alvioni.tr)

PERSEMBAHAN

Skripsi saya yang berjudul “Analisis dan Perancangan User Interface Website Yakurir (Ojek Lokal Probolinggo) Menggunakan Metode Design Thinking”, Saya persembahkan kepada:

1. Kepada orang tua tercinta Bapak Suef Effendi & Ibu Anita Ristanti atas dukungan dan doa yang selalu kalian langitkan, serta cinta dan kasih sayang yang kalian berikan. Skripsi ini saya persembahkan kepada kalian sebagai tanda bakti dan hormat saya kepada kedua orang tua. Terima kasih telah memberikan rasa percaya kepada saya untuk menyelesaikan pendidikan di kota orang.
2. Kepada Abang saya Alfahmi Risdianto serta kepada keluarga besar saya, yang selalu menjadi penyemangat saya untuk menyelesaikan skripsi ini, terima kasih atas doa, dukungan, dan kasih sayang dari kalian sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada diri saya sendiri, Alvioni Tineke Risqianti atas semangat dan kerja kerasnya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk tidak pernah menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah berusaha semaksimal mungkin, skripsi ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.
4. Kepada Dosen Jurusan Teknologi Informasi atas ilmu yang telah diberikan hingga saat ini, khususnya kepada Dosen Pembimbing saya Bapak Prawidya Destarianto, S.Kom, M.T, terima kasih atas bimbingan dan motivasi yang Anda berikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Kepada Dosen Ketua Penguji Bapak Nugroho Setyo Wibowo, ST. MT dan Dosen Anggota Penguji Bapak Aji Seto Arifianto, S.ST., M.T atas kritik dan sarannya dalam proses penulisan skripsi ini.
5. Politeknik Negeri Jember almamater tercinta sebagai tempat menimba ilmu yang luar biasa ini.
6. Kepada Aslam Ali Yafi, selaku Direktur Utama Yakurir Probolinggo, Andri Nur R dan Edwin Wicaksono, selaku CEO Yakurir Probolinggo serta seluruh

pihak Yakurir Probolinggo yang telah memberikan izin dan membantu saya untuk melakukan penelitian serta pengambilan data dalam penelitian skripsi ini.

7. Kepada kedua sahabat saya Vivi Handayani dan Hyuan Ind Shee Svadiva Bastyane Firmansyah yang telah menemani saya dalam keadaan suka maupun duka. Terima kasih sudah menjadi sahabat terbaik saya, yang selalu saya reportkan, dan yang selalu mendengarkan tangis serta keluh kesah saya. Semoga persahabatan kita hingga tua nanti.
8. Kepada teman seperjuangan dan semua teman teman saya yang turut serta membantu dan memberikan dukungan kepada saya dalam penyelesaian skripsi ini.

Analisis dan Perancangan User Interface Website Yakurir (Ojek Lokal Probolinggo) Menggunakan Metode Desain Thinking (*Analysis and Design of User Interface Website Yakurir (Local Ojek Probolinggo) Using Design Thinking Method*)

Alvioni Tineke Risqianti

Study Program of Informatics Engineering

Major of Information Technology

Program Studi Teknik Informatika

Jurusan Teknologi Informasi

ABSTRACT

Yakurir (Probolinggo Local Motorbike Taxi) is one of the online motorbike taxi transportation service providers based on Jl. KH. Wahid Hasyim No.1, Jrebeng Lor, Kec. Kanigaran, Probolinggo City, East Java 67213, Indonesia, established since 2020. Although it has grown rapidly, However, the Yakurir website experienced several problems such as a monotonous appearance, the inability to serve direct orders through the website, and the courier's need for Google Maps for more precise navigation. To overcome these problems, website development is recommended by updating several key features such as product catalog, product details, order tracking, shipping features, payment methods, as well as price information and available promos. This research uses the Design Thinking method which consists of five stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test, followed by usability evaluation using the System Usability Scale (SUS) method. The test results show that the user interface of the Yakurir website gets an average score of 87,12 which falls into the Grade Scale B category, indicating good performance. The maze test also showed that most participants experienced ease in navigating the website, with a Usability Score of 90. Thus, it can be concluded that the Yakurir website has a good usability score.

Keywords: Analysis, Design, User Interface, Website, Yakurir, Probolinggo Local Motorbike Taxi, Design Thinking.

RINGKASAN

Analisis dan Perancangan User Interface Website Yakurir (Ojek Lokal Probolinggo) Menggunakan Metode Design Thinking, Alvioni Tineke Risqianti, NIM E41200048, Tahun 2024, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Prawidya Destarianto, S.Kom, M.T. (Pembimbing).

Transportasi ojek *online* adalah layanan transportasi yang memungkinkan pengguna untuk memesan ojek melalui aplikasi di *smartphone*. Layanan ini awalnya hanya menawarkan layanan ojek, namun seiring dengan waktu, telah berkembang menjadi layanan transportasi yang lebih luas seperti taksi *online*, mobil rental, dan lain-lain. Yakurir (Ojek Lokal Probolinggo) merupakan salah satu layanan transportasi ojek *online* yang berada di Jl. KH. Wahid Hasyim No.1, Jrebeng Lor, Kec. Kanigaran, Kota Probolinggo, Jawa Timur 67213, Indonesia yang berdiri sejak tahun 2020. *Website* Yakurir saat ini sedang berkembang dan berusaha untuk maju dengan berbagai strategi pemasarannya, namun dengan sistem yang berjalan sekarang, terdapat beberapa permasalahan seperti tampilan *website* yang monoton dan kurang menarik. Kemudian tidak dapat melayani pemesanan melalui *website* Yakurir sehingga pemesanan dilakukan dari *website* Yakurir kemudian diarahkan ke *WhatsApp* Admin Yakurir. Selain itu, kurir membutuhkan *google maps* karena terkadang titik lokasi tidak sesuai dengan alamat yang dituju.

Berdasarkan permasalahan tersebut direkomendasikan beberapa solusi pengembangan *website* dengan pembaruan beberapa fitur seperti fitur katalog produk, detail produk, *order tracking*, fitur ongkir, metode pembayaran, dan informasi harga beserta promo yang tersedia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* memiliki 5 tahapan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Lalu diakhir menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi *usability* atau kemudahan penggunaan sistem atau produk.

Hasil pengujian menggunakan metode SUS menunjukkan bahwa *user interface website* Yakurir memperoleh jumlah skor 11152,5 dengan total responden

128 dengan skor rata rata sebesar 87,12 dan masuk kedalam *Grade* Skala B yang menunjukkan kinerja baik. Skala *Adjective "Excellent"* menunjukkan bahwa prototype yang dibuat "sangat bagus". Dan *Acceptability Ranges* dalam kategori "*Acceptable*" yang artinya diterima. Sedangkan hasil pengujian menggunakan *maze* menunjukkan sebagian besar partisipan mengalami kemudahan dalam menavigasi website dan menemukan fitur-fitur yang relevan dengan *Usability Score* yang dihasilkan sebesar 90. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *website* Yakurir memiliki antarmuka pengguna yang menarik, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan serta harapan pengguna, sehingga dapat meningkatkan penggunaan layanan ojek lokal di Probolinggo.

Kata kunci: Analisis, Perancangan, User Interface, Website, Yakurir, Ojek Lokal, Probolinggo, Desain Thinking

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan karya tulis ilmiah berjudul “Analisis dan Perancangan *User Interface Website* Yakurir (Ojek Lokal Probolinggo) Menggunakan Metode *Design Thinking*” dapat diselesaikan dengan baik.

Tulisan ini adalah laporan hasil penelitian yang dilaksanakan mulai tanggal 12 Juli 2023 sampai dengan 29 Februari 2024 bertempat di Jl. KH. Wahid Hasyim No.1, Jrebeng Lor, Kec. Kanigaran, Kota Probolinggo, Jawa Timur 67213, Indonesia., sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sains Terapan Komputer (S.Tr.Kom) di Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi.

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya sebagai berikut.

1. Direktur Politeknik Negeri Jember.
2. Ketua Jurusan Manajemen Agribisnis.
3. Ketua Program Studi Manajemen Agroindustri.
4. Dr. Muksin, M.P. selaku Pembimbing I.
5. Ir. Dian Hartatie, M.P. selaku Pembimbing II.
6. Rekan-rekanku dan semua pihak yang telah ikut membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan ini.

Laporan Karya Tulis Ilmiah ini masih kurang sempurna, mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna perbaikan di masa mendatang. Semoga tulisan ini bermanfaat.

Jember, 21 Maret 2024



Alvioni Tineke Risqianti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN MAHASISWA	iv
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRACT	ix
RINGKASAN	x
PRAKATA	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Ojek	5
2.2 Profil Perusahaan Yakurir	5
2.2.1 Visi dan Misi Yakurir	6
2.2.2 Struktur Kepengurusan Yakurir	6
2.2.3 Layanan Yakurir.....	7
2.2.4 Logo Yakurir	8
2.2.5 Halaman utama <i>website</i> Yakurir	8
2.3 <i>Website</i>	9
2.4 <i>User Pesona</i>	10

2.5	<i>User Interface</i>	10
2.6	<i>User Experience</i>	11
2.7	Populasi dan Sampel	11
2.8	Metode <i>Design Thinking</i>	12
2.8.1	<i>Empathize</i>	13
2.8.2	<i>Define</i>	13
2.8.3	<i>Ideate</i>	13
2.8.4	<i>Prototype</i>	14
2.8.5	<i>Test</i>	14
2.9	<i>Usability Testing</i>	15
2.10	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	16
2.11	<i>Information Architecture</i>	18
2.12	<i>State Of The Art</i>	19
BAB 3 METODE PENELITIAN		23
3.1	Waktu dan Tempat Pelaksanaan	23
3.2	Alat dan Bahan	23
3.2.1	Alat Penelitian	23
3.2.2	Bahan Penelitian	24
3.3	Metode Penelitian	24
3.4.1	<i>Empathize</i>	25
3.4.2	<i>Define</i>	26
3.4.3	<i>Ideate</i>	27
3.4.4	<i>Prototype</i>	27
3.4.5	<i>Test</i>	28
3.4.6	Analisis Hasil	29
3.4.7	Kesimpulan dan Saran	29
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		30
4.1	<i>Empathize</i>	30
4.2	<i>Define</i>	31
4.3	<i>Ideate</i>	33
4.3.1	<i>Information Architecture</i>	34
4.3.2	<i>User Flow Y-Food</i>	35

4.3.3	<i>User Flow Y-Bike</i>	36
4.3.4	<i>User Flow Y-Print</i>	37
4.3.5	<i>User Flow Y-Mart</i>	38
4.3.6	<i>User Flow Y-Pulsa</i>	39
4.3.7	<i>User Flow Y-Jasa Antar</i>	40
4.3.8	<i>Wireframe</i>	41
4.4	Prototype	59
4.4.1	Design System Menggunakan Metode Gestalt	60
4.4.2	High Fidelity	63
4.4.3	<i>Prototype</i>	90
4.5	Test.....	95
4.5.1	Usability Testing Menggunakan Maze	95
4.5.2	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	98
4.6	Analisis Hasil	104
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		106
5.1	Kesimpulan.....	106
5.2	Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA		108
LAMPIRAN		110

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Tim Founder Yakurir	7
Gambar 2. 2 Logo Yakurir	8
Gambar 2. 3 Halaman Utama Website.....	8
Gambar 2. 4 Halaman Fitur Keranjang	9
Gambar 2. 5 Halaman Fitur Search.....	9
Gambar 2. 6 Tahapan Design Thinking	12
Gambar 3.1 Diagram alur.....	25
Gambar 3.2 High Fidelity Homepage	28
Gambar 4.1 Empathy Map	31
Gambar 4.2 User Persona.....	32
Gambar 4.3 User Journey Map	33
Gambar 4.4 Information Architecturer	34
Gambar 4.5 User Flow Y-Food.....	36
Gambar 4.6 User Flow Y-Bike	37
Gambar 4.7 User Flow Y-Print	38
Gambar 4.8 User Flow Y-Mart	39
Gambar 4.9 User Flow Y-Pulsa	40
Gambar 4. 10 User Flow Y-Jasa Antar	41
Gambar 4. 11 Wireframe Login	42
Gambar 4. 12 Wireframe Input Nomor HP.....	43
Gambar 4. 13 Wireframe Kode OTP	43
Gambar 4. 14 Wireframe Halaman Utama	44
Gambar 4. 15 Wireframe Halaman Layanan Kami	45
Gambar 4. 16 Wireframe Halaman Tentang Kami	46
Gambar 4. 17 Wireframe Halaman Kontak Kami	47
Gambar 4. 18 Wireframe Halaman Search	48
Gambar 4. 19 Wireframe Halaman Keranjang	49
Gambar 4. 20 Wireframe Halaman Y-Food.....	50

Gambar 4. 21 Wireframe Halaman Y-Bike	51
Gambar 4. 22 Wireframe Halaman Y-Mart	51
Gambar 4. 23 Wireframe Halaman Y-Print	52
Gambar 4. 24 Wireframe Halaman Y-Pulsa	52
Gambar 4. 25 Wireframe Halaman Y-Jasa Antar	53
Gambar 4. 26 wireframe Menu Y-food.....	54
Gambar 4. 27 Wireframe Detail Menu Y-Food	55
Gambar 4. 28 Wireframe Keranjang Menu Y-Food	56
Gambar 4. 29 Wireframe Detail Pesanan Y-Food	57
Gambar 4. 30 Wireframe Metode Pembayaran Y-Food	58
Gambar 4. 31 Wireframe Proses pesanan Y-Food.....	59
Gambar 4. 32 Penempatan Elemen Layanan	60
Gambar 4. 33 Design System Warna	61
Gambar 4. 34 Design System Icon.....	61
Gambar 4. 35 Design System Header	61
Gambar 4. 36 Potongan Gambar dan Icon	62
Gambar 4. 37 Design System Button.....	63
Gambar 4. 38 Hifi Halaman Login	64
Gambar 4. 39 Hifi Halaman Input Nomor HP	64
Gambar 4. 40 Hifi Halaman Kode OTP.....	65
Gambar 4. 41 Hifi Halaman Utama	66
Gambar 4. 42 Hifi Halaman Layanan Kami	67
Gambar 4. 43 Hifi Halaman Tentang Kami	68
Gambar 4. 44 Hifi Halaman Kontak Kami	69
Gambar 4. 45 Hifi Halaman Search	70
Gambar 4. 46 Hifi Halaman Keranjang	71
Gambar 4. 47 Hifi Halaman Layanan Y-Food.....	72
Gambar 4. 48 Hifi Halaman Layanan Y-Bike	73
Gambar 4. 49 Hifi Halaman Cari Lokasi Y-Bike	73
Gambar 4. 50 Hifi Halaman Pesan Layanan Y-Bike	74
Gambar 4. 51 Hifi Halaman Layanan Y-Mart	75

Gambar 4. 52 Hifi Halaman Menu Layanan Y-Mart.....	76
Gambar 4. 53 Hifi Halaman Layanan Y-Print	77
Gambar 4. 54 Hifi Halaman Menu Y-Print.....	77
Gambar 4. 55 Hifi Halaman Detail Menu Y-Print.....	78
Gambar 4. 56 Hifi Halaman Detail Pesanan Y-Print	78
Gambar 4. 57 Hifi Halaman Layanan Y-Pulsa	79
Gambar 4. 58 Hifi Halaman Detail Menu Y-Pulsa	80
Gambar 4. 59 Hifi Halaman Pilihan Menu Y-Pulsa	80
Gambar 4. 60 Hifi Detail Pesanan Y-Pulsa.....	81
Gambar 4. 61 Hifi Halaman Layanan Y-Jasa Antar	82
Gambar 4. 62 Hifi Halaman Cari Lokasi Y-Jasa Antar	82
Gambar 4. 63 Hifi Halaman Pesan Y-Jasa Antar.....	83
Gambar 4. 64 Hifi Halaman detail Pesanan Y-Jasa Antar	83
Gambar 4. 65 Hifi Halaman Menu Y-Food	84
Gambar 4. 66 Hifi Halaman Detail Menu Y-Food	85
Gambar 4. 67 Hifi Halaman Keranjang Menu Y-Food	86
Gambar 4. 68 Hifi Halaman Detail Pesanan Y-Food.....	87
Gambar 4. 69 Hifi Halaman Metode Pembayaran Y-Food.....	88
Gambar 4. 70 Hifi Halaman Proses Pesanan Y-Food	89
Gambar 4. 71 Prototype Halaman Utama	90
Gambar 4. 72 Prototype Layanan Y-Food	91
Gambar 4. 73 Prototype Layanan Y-Bike.....	92
Gambar 4. 74 Prototype Layanan Y-Mart.....	92
Gambar 4. 75 Prototype Layanan Y-Pulsa.....	93
Gambar 4. 76 Prototype Layanan Y-Print.....	94
Gambar 4. 77 Prototype Layanan Y-Jasa Antar.....	94
Gambar 4. 78 Laporan Overview Maze	96
Gambar 4. 79 Hasil Data Akun Instagram Yakurir.....	99
Gambar 4. 80 Hasil Data Pengguna Jasa Yakurir	99
Gambar 4. 81 Hasil Data Pengguna Website Yakurir.....	99
Gambar 4. 82 Jenis Kelamin Responden	100

Gambar 4. 83 Pekerjaan Responden	100
Gambar 4. 84 Umur Responden.....	101
Gambar 4. 85 Hasil Akhir SUS Skor	103

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Instrumen Pengujian System Usability Scale	16
Tabel 2. 2 State Of The Art.....	19
Tabel 4. 4 Tabel Usability Score.....	96
Tabel 4. 5 Tabel Karakteristik Pekerjaan Responden	101
Tabel 4. 6 Tabel Karakteristik Umur	101
Tabel 4. 7 Tabel Perhitungan SUS	103

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Administrasi Perizinan Survey	110
Lampiran 2. Daftar Kisi - Kisi Pertanyaan Wawancara.....	111
Lampiran 3. Bukti chat diskusi dengan Owner Yakurir	115
Lampiran 4. Diskusi dengan Karyawan Yakurir.....	116
Lampiran 5. Instagram Yakurir.....	117
Lampiran 6. Surat Rekomendasi Metode dari Mentor MSIB Binar Academy...	118
Lampiran 7. Surat Validasi Instrumen Kuesioner.....	118
Lampiran 8. Bukti penyebaran kuesioner awal.....	119
Lampiran 9. Surat permohonan validasi kuesioner.....	120
Lampiran 10. Formulir validasi kuesioner	121
Lampiran 11. Daftar pertanyaan kuesioner awal untuk pengguna.....	123
Lampiran 12. Surat keterangan validasi kuesioner	128
Lampiran 13. Surat Persetujuan Desain PM PT QLCOM SOLUSI BISNIS	129
Lampiran 14. Surat Persetujuan Desain Dari Yakurir	130
Lampiran 15. Usability Testing Menggunakan Maze.....	130
Lampiran 16. Usability Testing Menggunakan SUS	131
Lampiran 17. Presentasi Desain Kepada PM PT QLCOM SOLUSI BISNIS	132
Lampiran 18. Presentasi Desain Kepada CEO Yakurir	132
Lampiran 19. Foto Bersama Pihak Yakurir	133

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transportasi ojek *online* merupakan fenomena yang baru-baru ini terjadi di Indonesia dan negara-negara lain di Asia Tenggara. Layanan transportasi ojek *online* pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2010, ketika aplikasi Gojek diluncurkan. Transportasi ojek *online* adalah layanan transportasi yang memungkinkan pengguna untuk memesan ojek melalui aplikasi di *smartphone*. Layanan ini awalnya hanya menawarkan layanan ojek, namun seiring dengan waktu, telah berkembang menjadi layanan transportasi yang lebih luas seperti taksi *online*, mobil rental, dan lain-lain. Keberhasilan layanan ojek *online* di Indonesia dapat distribusikan pada beberapa faktor, seperti keberadaan jumlah pengemudi ojek yang sangat banyak, kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi ojek *online*, harga yang relatif murah, serta keamanan dan kenyamanan dalam menggunakan layanan ojek *online*. (Achmad Fajrul Falaq, 2021)

Yakurir (Ojek Lokal Probolinggo) merupakan salah satu layanan transportasi ojek *online* yang berada di Jl. KH. Wahid Hasyim No.1, Jrebeng Lor, Kec. Kanigaran, Kota Probolinggo, Jawa Timur 67213, Indonesia yang berdiri sejak tahun 2020. Adapun jasa layanan yang ditawarkan oleh Yakurir antara lain jasa antar barang dan makanan, jasa antar dan print dokumen, jasa antar paket, dan jasa antar pelayanan obat.

Dari hasil wawancara dengan salah satu CEO Yakurir Bapak Andri Nur R, pada tanggal 25 Februari 2023 melalui via chat *Whatsapp*. Yakurir saat ini merupakan salah satu ojek *online* berbasis *website* yang dapat diakses melalui alamat URL <https://yakurir.com/> dengan jumlah pengunjung *website* sebanyak 50-70 orang perhari yang dapat dibuka kapan saja dan dimana saja. *Website* Yakurir saat ini sedang berkembang dan berusaha untuk maju dengan berbagai strategi pemasarannya, namun dengan sistem yang berjalan sekarang, terdapat beberapa permasalahan seperti tampilan *website* yang monoton dan kurang

menarik serta tidak inkonsistensi. Kemudian tidak dapat melayani pemesanan melalui *website* Yakurir sehingga pemesanan dilakukan dari *website* kemudian diarahkan ke *WhatsApp* Admin. Selain itu, ada permasalahan yang dialami driver dan admin Yakurir yaitu kurir membutuhkan *google maps* karena terkadang titik lokasi tidak sesuai dengan alamat yang dituju. Tarif flat ongkir Rp. 9.000 dan Rp. 11.000 untuk pengiriman ke semua kota Probolinggo itu tidak sesuai dikarenakan tarif ongkir yang ditetapkan tidak seimbang dengan jarak pengiriman yang dilalui. Kemudian Yakurir hanya memiliki 3 admin sehingga ketika ada banyak pesanan yang masuk secara bersamaan admin merasa bingung untuk membagi pesanan kepada kurir dan membutuhkan estimasi waktu jika kurir sedang melakukan pengiriman pesanan yang lain. Dari hasil penyebaran kuesioner terhadap pelanggan Yakurir diperoleh 105 responden dengan beberapa masalah yang dialami responden seperti tampilan *website* kurang menarik dan kurang informatif. Serta kualitas fitur yang tersedia belum memenuhi kebutuhan pengguna. Berdasarkan data yang diperoleh, maka *website* Yakurir membutuhkan adanya pengembangan atau modifikasi pada *website* yang berjalan saat ini untuk membantu pemilik dan karyawan dalam memberikan informasi dan pelayanan kepada pelanggan demi kemajuan Yakurir.

Berdasarkan permasalahan tersebut direkomendasikan beberapa solusi pengembangan *website* dengan pembaruan beberapa fitur seperti fitur katalog produk, detail produk, *order tracking*, fitur ongkir, metode pembayaran, dan informasi harga beserta promo yang tersedia. Namun dalam proses pengembangan *website* tentunya membutuhkan strategi yang matang, salah satunya yaitu sebelum memasuki tahap *develop* membutuhkan rekomendasi perancangan UI/UX yang kompleks mulai dari analisis *user* hingga *usability testing*. Oleh karena itu metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* memiliki 5 tahapan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode *Design Thinking* dipilih karena metode ini cukup efektif dalam menyelesaikan masalah yang tidak jelas dengan melakukan sebuah *reframing*. Metode *Design Thinking* dapat

membantu pengalaman pengguna dalam proses pemetaan masalah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, metode *Design Thinking* juga direkomendasikan oleh mentor yang bernama Paramita Retno dari PT Lentera Bangsa Benderang (*Binar Academy*) bahwa metode tersebut layak digunakan dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi ini. Penggunaan metode *Design Thinking* juga dapat menciptakan solusi yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini juga dapat membantu mempercepat proses pemecahan masalah dan mengurangi risiko kesalahan dalam pengembangan solusi. Nantinya *website* ini akan diuji tingkat *usability* nya dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Metode pengukuran SUS digunakan untuk mengevaluasi *usability* atau kemudahan penggunaan sistem atau produk. (Kesuma Bhakti et al., 2022)

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan *website* yang dapat lebih ramah, intuitif, efisien, dan memuaskan bagi pengguna, serta dapat meningkatkan daya saing dan keunggulan kompetitif Yakurir di pasar objek lokal Probolinggo. Hasil dari penerapan metode *Design Thinking* ini bagi pengguna ialah memecahkan masalah dan merancang solusi inovatif yang efektif dalam pengembangan *website* Yakurir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas diperoleh rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengumpulkan data dan masukan dari pengguna yang representatif dan relevan menggunakan metode *Design Thinking* untuk merancang *user interface website* Yakurir?
2. Bagaimana cara meredesain *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan?
3. Bagaimana cara mengevaluasi desain *user interface website* yang sudah dibuat menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)?

1.3 Tujuan

Berikut tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu mengumpulkan data dan masukan dari pengguna yang representatif dan relevan menggunakan metode *Design Thinking* untuk merancang *user interface website* Yakurir.
2. Mampu meredesain *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan.
3. Mampu mengevaluasi desain *user interface website* yang sudah dibuat menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

1.4 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengalaman dan pengetahuan mengenai metode pengembangan UI/UX *website* yang baik dan benar, khususnya metode *Design Thinking*.
2. Pengembang mendapatkan rekomendasi *user interface website* Yakurir dalam mengembangkan dan memelihara *website* Yakurir agar sesuai kebutuhan pengguna.
3. Dapat dijadikan studi literatur untuk penelitian selanjutnya yang menggunakan metode yang sama yaitu *Design Thinking*.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Ojek

Ojek adalah layanan transportasi umum yang menggunakan sepeda motor sebagai kendaraannya. Layanan ini sangat populer di Indonesia, terutama di daerah perkotaan. Ojek umumnya dapat ditemukan di pinggir jalan atau di stasiun, terminal, atau tempat-tempat umum lainnya. Layanan ojek tersedia baik dalam bentuk konvensional, di mana penumpang menunggu ojek di pinggir jalan dan menawar harga dengan sopir ojek, maupun dalam bentuk aplikasi berbasis teknologi, di mana penumpang dapat memesan ojek melalui aplikasi di ponsel pintar mereka. Beberapa platform aplikasi ojek online terkenal di Indonesia antara lain Gojek, Grab, dan ojek online lokal. Pengertian ojek online adalah salah satu jenis transportasi darat roda dua yang memanfaatkan perkembangan teknologi berbasis aplikasi dan dapat dilakukan menggunakan internet untuk melakukan pemesanan atau pembayaran. Ojek sepeda motor sendiri telah menjadi alternatif bagi masyarakat untuk melakukan perjalanan yang lebih fleksibel, karena dalam penerapannya, ojek bisa menjangkau suatu tempat yang tidak bisa dijangkau atau dilalui oleh transportasi umum lainnya, ojek bisa melewati gang-gang kecil hingga menurunkan konsumennya tepat didepan rumah. (Achmad Fajrul Falaq, 2021)

2.2 Profil Perusahaan Yakurir

Yakurir merupakan solusi layanan jasa antar yang memudahkan masyarakat Probolinggo untuk memesan makanan dari restoran favorit mereka tanpa harus keluar rumah. Sejak diluncurkan pada tahun 2020, dengan *website* based Yakurir telah jadi pilihan utama bagi ribuan pelanggan yang mencari kemudahan dan kenyamanan dalam berbelanja makanan. Yakurir memiliki lebih dari 100 merchant aktif yang terdiri dari mitra UMKM. Yakurir juga menjamin tarif yang terjangkau sehingga masyarakat dapat menikmati makanan favoritnya tanpa harus merogoh kocek yang dalam. Yakurir telah

menjadi jasa antar kebanggaan UMKM dan masyarakat di Probolinggo. Yakurir terus berinovasi dan meningkatkan pelayanannya untuk memberikan pengalaman beberlanja makanan yang sempurna bagi pelanggannya.

2.2.1 Visi dan Misi Yakurir

a. Visi

Menjadi perusahaan jasa layanan antar terbaik guna mensejahterakan UMKM demi kemajuan bangsa dan negara serta menguntungkan para *stakeholder*.

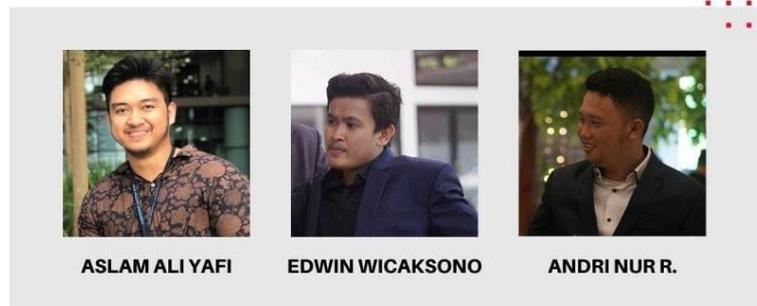
b. Misi

1. Mendorong pelaku UMKM untuk lebih maju dengan pemanfaatan platform digital.
2. Memberikan pelayanan yang prima bagi customer dengan harga yang terjangkau.
3. Memiliki SDM terbaik di bidang teknologi guna memajukan perekonomian bangsa Indonesia.
4. Membuka akses bagi pelaku UMKM untuk mengembangkan usaha.
5. Selalu melakukan efisiensi dan modernisasi dalam segala bidang perusahaan.

2.2.2 Struktur Kepengurusan Yakurir

Yakurir memiliki 1 direktur utama, 2 orang CEO, 3 orang admin dan sosial manager serta 17 orang kurir.

Direktur Utama	:	Aslam Ali Yafi
CEO	:	<ul style="list-style-type: none"> • Andri Nur Rachman S • Edwin Wicaksono
Admin dan Sosial Manager	:	<ul style="list-style-type: none"> • Mubasyirul Fuad • Zainul Arif • Apatario Saputro
Leader Kurir	:	<ul style="list-style-type: none"> • Uhaiba Arif • Moh Safri



Gambar 2.1 Tim Founder Yakurir

2.2.3 Layanan Yakurir

Yakurir menyediakan 6 layanan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Probolinggo, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Y-Food

Y-Food adalah jasa layanan yang melayani pemesanan dan pengantaran makanan dan minuman yang dibutuhkan pengguna.

2. Y-Bike

Y-Bike adalah jasa layanan yang melayani jasa antar orang sesuai dengan alamat tujuan.

3. Y-Print

Y-Print adalah jasa layanan yang melayani jasa print seperti tugas sekolah dan kebutuhan kantor.

4. Y-Mart

Y-Mart adalah jasa layanan yang melayani jasa antar dan pembelian belanja dari supermarket.

5. Y-Pulsa

Y-Pulsa adalah jasa layanan yang melayani jasa pembelian pulsa, paket data, token listrik, topup e-wallet dan lain lain.

6. Y-Jasa Antar

Y-Jasa Antar adalah jasa layanan yang melayani jasa antar barang, paket, dokumen, dan lain lain.

2.2.4 Logo Yakurir

Berikut merupakan tampilan logo dari yakurir :



Gambar 2.2 Logo Yakurir

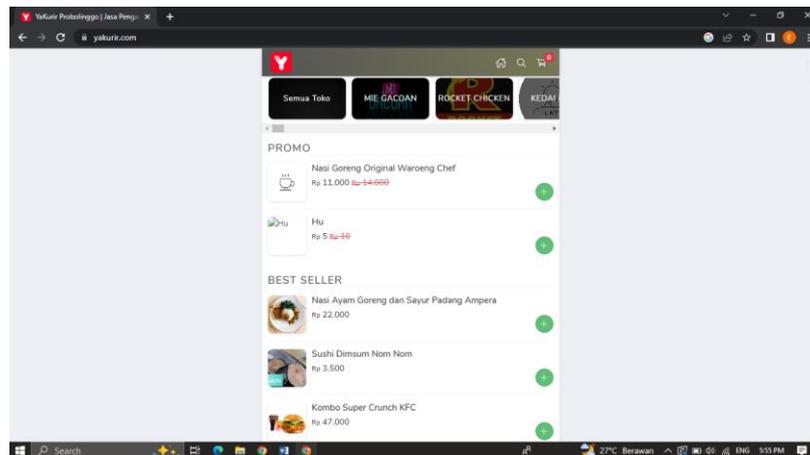
Logo Yakurir memiliki warna merah dengan bentuk logo huruf Y yang berarti inisial huruf awal dari nama Yakurir.

2.2.5 Halaman utama *website* Yakurir

Pada *website* Yakurir terdapat beberapa informasi dan fitur yang disediakan diantaranya sebagai berikut:

a. Halaman utama

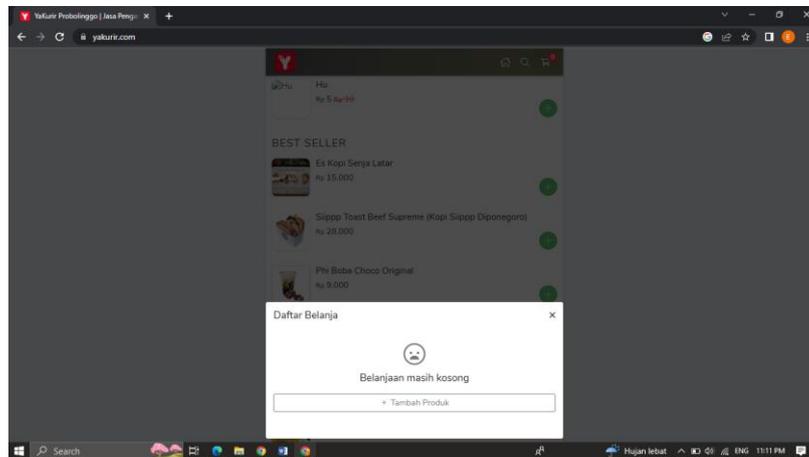
Pada halaman utama *website* terdapat tampilan menu makanan UMKM yang bekerjasama dengan Yakurir.



Gambar 2.3 Halaman Utama Website

b. Fitur keranjang

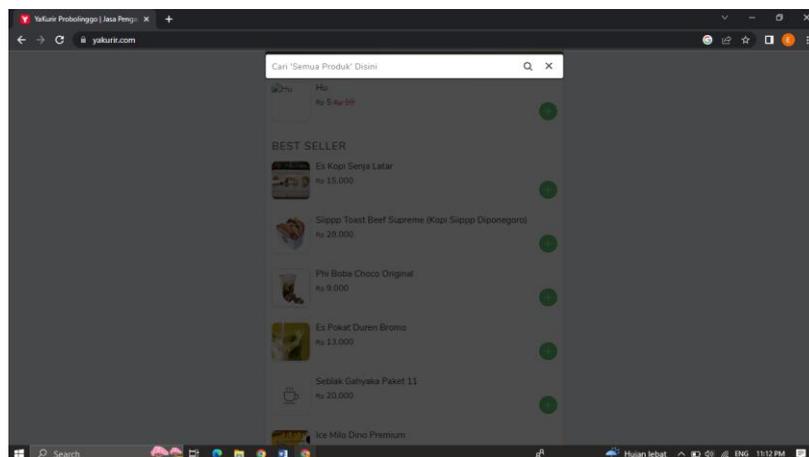
Fitur keranjang digunakan customer untuk memesan beberapa makanan sebelum melakukan transaksi.



Gambar 2.4 Halaman Fitur Keranjang

c. Fitur search

Fitur *search* pada *website* yakurir untuk mencari menu makanan yang diinginkan oleh customer.



Gambar 2.5 Halaman Fitur Search

2.3 Website

Menurut K, bakhtiar Pengertian Web atau WWW (World Wide Web) adalah sebuah jaringan yang terhubung dalam komponen yang tersave di jejaring internet dan diakses menggunakan protocol (HTTP–HyperText Transfer Protocol). Maksudnya adalah bahwa pengguna jejaring internet bisa memanfaatkan berbagai macam fasilitas informasi dengan biaya murah dan

mudah tanpa harus datang secara langsung ketempatnya. *Website* adalah kumpulan halaman web yang terhubung dan dapat diakses melalui Internet. Halaman-halaman tersebut terdiri dari berbagai jenis informasi seperti teks, gambar, video, suara, dan interaktifitas. *Website* dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti informasi, edukasi, bisnis, hiburan, dan lain sebagainya. *Website* dapat diakses melalui browser web seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, atau Microsoft Edge, dan alamat website dapat diakses melalui domain atau alamat IP. *Website* biasanya memiliki beberapa elemen penting seperti halaman depan, menu navigasi, konten, footer, dan desain responsif. *Website* dapat dibuat oleh perorangan atau perusahaan, dan dapat di-hosting pada server sendiri atau oleh penyedia layanan hosting web. Ada banyak jenis *website*, mulai dari *website* sederhana hingga *website* bisnis yang kompleks dan fiturnya terintegrasi dengan sistem manajemen bisnis. (Nurfitria, 2021)

2.4 User Persona

User persona atau biasa disebut juga *buyer persona* adalah representasi fiksi dari karakteristik, kebutuhan, keinginan, perilaku, dan preferensi dari konsumen potensial atau pengguna suatu produk atau layanan. *Persona* ini dibuat berdasarkan analisis data dan informasi yang dikumpulkan dari hasil penelitian dan pengamatan terhadap target pasar yang dituju. *User persona* digunakan untuk membantu perusahaan atau tim pengembang produk dalam memahami karakteristik dan kebutuhan target pasar mereka. Dengan memahami karakteristik pengguna potensial secara lebih mendalam, tim pengembang dapat mengoptimalkan desain produk atau layanan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang lebih baik. (Anggraeni & Kusuma, 2021)

2.5 User Interface

User Interface (UI) adalah segala sesuatu yang dirancang menjadi sebuah perangkat informasi dimana diperangkat tersebut seseorang dapat berinteraksi dengan melalui tampilan layar pada perangkat yang digunakan. *User Interface*

(UI) merupakan teknologi yang menampilkan elemen desain pada layar atau monitor seperti misalnya komputer, tablet, smartphone, dll. Fungsinya sebagai penghubung antara pengguna dengan aplikasi. *User Interface* (UI) juga dapat diartikan sebagai bentuk tampilan grafis yang ada pada perangkat atau produk yang dilihat dan berhubungan dengan pengguna. *User interface* (UI) yaitu proses yang digunakan desainer untuk membangun antarmuka dalam media elektronik seperti komputer, *smartphone*, dan tablet dengan fokus pada tampilan atau gaya. *User Interface* (UI) dapat dilihat ketika mengoperasikan suatu aplikasi, baik aplikasi *android*, IOS, maupun *website*. Tujuan dari *user interface* adalah untuk mempermudah pengguna dalam mengakses dan menggunakan fungsi-fungsi atau fitur-fitur yang disediakan oleh sistem atau aplikasi tersebut. (Isnainidin et al., 2021)

2.6 User Experience

User experience adalah pengalaman yang dihasilkan oleh suatu aplikasi bagi user-nya. Pengalaman tersebut berkaitan dengan perasaan yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi tersebut yang mereka gunakan. *User experience* (UX) adalah keseluruhan pengalaman yang dialami oleh pengguna saat menggunakan suatu produk atau layanan. UX terdiri dari beberapa elemen yang saling berkaitan, seperti tampilan antarmuka, kemudahan penggunaan, kecepatan respon, kualitas layanan, dan lain-lain. Tujuan dari UX adalah untuk memastikan bahwa pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu produk atau layanan memberikan kepuasan dan meningkatkan loyalitas pengguna. (Kesuma Bhakti et al., 2022)

2.7 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan dari objek atau individu yang menjadi subjek penelitian atau pengamatan, dan memiliki karakteristik yang sama atau serupa yang ingin dipelajari. Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili populasi dan dilibatkan dalam pengamatan atau penelitian. Sampel dipilih karena tidak selalu memungkinkan untuk mengamati atau mengukur keseluruhan populasi secara langsung, sehingga diambil sebagian dari populasi

yang dianggap cukup mewakili karakteristik keseluruhan populasi. (Rahardjo et al., 2015)

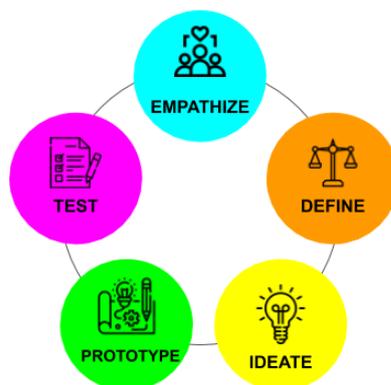
Jumlah sampel pada penelitian ini diambil dari rumus Taro Tamane sebagai berikut:

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

Keterangan:

- n : Jumlah sampel
 N : Jumlah populasi
 d : Presisi yang ditetapkan 10%

2.8 Metode *Design Thinking*



Gambar 2.6 Tahapan Design Thinking

Metode *Design Thinking* adalah metode untuk merancang solusi untuk masalah-masalah kompleks dengan fokus pada kebutuhan pengguna atau pelanggan. Pendekatan ini melibatkan serangkaian langkah-langkah kreatif dan terstruktur yang bertujuan untuk memahami masalah, menemukan ide-ide baru, dan menguji solusi secara iteratif. Metode Design Thinking melibatkan serangkaian langkah-langkah yang kreatif dan terstruktur yang digunakan

untuk memecahkan masalah dan merancang solusi inovatif yang efektif. (Kesuma Bhakti et al., 2022)

2.8.1 *Empathize*

Tahapan *empathize* merupakan tahap pertama dalam metode *design thinking*. Pada tahap ini, tim desain berfokus pada memahami perspektif pengguna dan tantangan yang mereka hadapi. Pada tahap ini melibatkan memahami permasalahan yang dihadapi pengguna atau pelanggan. Tahap ini dengan melakukan *user research*. Hal ini dilakukan dengan mengamati, mewawancarai, dan berinteraksi dengan pengguna atau pelanggan. Tujuan utama dari tahap *empathize* adalah untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang pengguna dan masalah yang ingin diselesaikan, serta membentuk kerangka kerja yang akan digunakan pada tahap-tahap berikutnya dalam proses desain.

2.8.2 *Define*

Tahap *define* pada *design thinking* adalah tahap kedua dalam proses desain, setelah tahap *empathize*. Pada tahap ini, tim desain telah memahami kebutuhan pengguna dan tantangan yang mereka hadapi, dan mereka memulai untuk merumuskan masalah dan menentukan fokus perancangan. Tujuan utama dari tahap *define* adalah untuk menentukan fokus desain dan memastikan bahwa tim desain sepakat tentang masalah yang ingin dipecahkan dan tujuan akhir yang ingin dicapai. Tahap *define* menjadi landasan untuk tahap selanjutnya, yaitu tahap *ideate*, di mana tim desain akan mulai mencari solusi kreatif untuk masalah yang telah diidentifikasi.

2.8.3 *Ideate*

Tahapan *ideate* merupakan tahapan ketiga dalam proses *design thinking*, setelah tahapan *empathize* dan *define*. Pada tahap ini, tim desain mulai mencari solusi kreatif untuk masalah yang telah diidentifikasi pada tahap *define*. Pada tahap ini melibatkan menghasilkan ide-ide kreatif untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan. *Ideate* adalah tahap untuk mengembangkan ide atau bisa disebut *brainstorming*. *Brainstorming* adalah sekumpulan orang atau

kelompok yang menyuarkan berbagai ide tak terbatas dan dikumpulkan untuk mencari sebuah solusi yang kreatif untuk penyelesaian tertentu. Pada proses ini designer akan membentuk sekian banyak ide dengan membuat sebuah wireframe yang di dalamnya menampilkan suatu gambaran, komponen dan elemen pada aplikasi dengan maksud untuk dijadikan sebuah solusi terhadap masalah. (Averushyd Juliansyah & Papatungan, 2022)

2.8.4 *Prototype*

Tahapan *prototype* adalah tahapan keempat dalam proses design thinking, setelah tahapan empathize, define, dan ideate. Pada tahap ini, tim desain mulai menciptakan model awal dari solusi yang telah dipilih pada tahap ideate. Tujuan utama dari tahap *prototype* adalah untuk menciptakan model awal yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan solusi yang diusulkan dan mendapatkan umpan balik dari pengguna untuk memperbaiki dan menyempurnakan solusi tersebut. Tahap ini merupakan tahap yang kritis dalam proses desain karena membantu tim desain untuk meminimalkan risiko kegagalan dan memastikan bahwa solusi yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik. Tahap *prototype* membantu tim desain untuk memvisualisasikan solusi yang diusulkan dan mendapatkan umpan balik dari pengguna untuk memperbaiki dan menyempurnakan solusi tersebut. Tahap ini juga membantu tim desain untuk meminimalkan risiko kegagalan dan memastikan bahwa solusi yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

2.8.5 *Test*

Tahapan test adalah tahapan kelima dan terakhir dalam proses design thinking, setelah tahapan empathize, define, ideate, dan prototype. Pada tahap ini, tim desain melakukan pengujian lebih lanjut pada solusi yang telah dikembangkan pada tahap prototype, untuk memastikan bahwa solusi tersebut dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna dengan baik. Tujuan utama dari tahap test adalah untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif dan efisien. Tahap ini

membantu tim desain untuk memvalidasi solusi yang telah dikembangkan dan memastikan bahwa solusi tersebut benar-benar dapat digunakan oleh pengguna dan membantu mereka memecahkan masalah yang dihadapi. Tahap ini juga membantu tim desain untuk mengetahui apakah solusi tersebut efektif dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan pada tahap define.

2.9 *Usability Testing*

Metode *Usability Testing* adalah metode untuk mengukur seberapa mudah dan efektif suatu produk atau layanan digunakan oleh pengguna yang ditargetkan. Metode ini melibatkan pengguna dalam proses pengujian untuk mengevaluasi produk atau layanan dari sudut pandang pengguna. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk menemukan masalah atau kelemahan dalam desain produk atau layanan dan memperbaikinya agar lebih mudah digunakan oleh pengguna. Menurut Jacob Nielsen dikatakan bahwa *usability* adalah atribut kualitas yang menjelaskan atau mengukur seberapa mudah penggunaan suatu antar muka (*interface*). Kata “*usability*” juga merujuk pada suatu metode untuk meningkatkan kemudahan pemakaian selama proses desain. *Usability testing* diukur dengan lima kriteria:

- a. *Learnability* mengukur tingkat kemudahan melakukan tugas tugas sederhana ketika pertama kali menemui suatu desain.
- b. *Efficiency* mengukur kecepatan mengerjakan tugas tertentu setelah mempelajari desain tersebut.
- c. *Memorability* melihat seberapa cepat pengguna mendapatkan kembali kecakapan dalam menggunakan desain tersebut ketika kembali setelah beberapa waktu.
- d. *Errors* melihat seberapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, separah apa kesalahan yang dibuat, dan semudah apa mereka mendapatkan penyelesaian.
- e. *Satisfaction* mengukur tingkat kepuasan dalam menggunakan desain.

(Kesuma Bhakti et al., 2022)

2.10 System Usability Scale (SUS)

Metode *System Usability Scale* (SUS) adalah metode penilaian penggunaan sistem atau produk berdasarkan persepsi pengguna terhadap usability atau kemudahan penggunaan. Metode ini dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan masih digunakan secara luas hingga saat ini. Metode SUS menggunakan kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan yang dirancang untuk mengevaluasi usability atau kemudahan penggunaan sistem atau produk. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mengukur aspek-aspek seperti kompleksitas, kesederhanaan, kejelasan, dan efisiensi dalam penggunaan sistem atau produk. Setiap pertanyaan diukur menggunakan skala Likert yang terdiri dari lima tingkat kepuasan, yaitu dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju". Setelah pengguna mengisi semua pertanyaan, skor SUS dihitung dengan cara mengalikan jumlah jawaban positif dengan 2,5. Skor SUS kemudian diinterpretasikan dalam skala 0-100, dimana semakin tinggi skor SUS maka semakin baik usability atau kemudahan penggunaan sistem atau produk. (Refly Ilham Syabana, Pramana Yoga Saputra, 2020). Berikut ini adalah instrument pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Tabel 2. 1 Instrumen Pengujian *System Usability Scale*

No	Pernyataan	Skala
1	Saya rasa saya ingin sering menggunakan sistem ini	1 - 5
2	Saya menemukan sistem ini terlalu rumit.	1 - 5
3	Saya pikir system ini mudah digunakan	1 - 5
4	Saya rasa saya memerlukan dukungan tenaga teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.	1 - 5
5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik.	1 - 5
6	Saya pikir ada terlalu banyak inkonsistensi dalam sistem ini.	1 - 5
7	Saya membayangkan kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat.	1 - 5
8	Saya menemukan sistem ini sangat rumit untuk digunakan.	1 - 5
9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini	1 - 5

10 Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat mulai menggunakan sistem ini. 1 - 5

Berikut adalah rumus untuk menghitung rata-rata dari keseluruhan skor System Usability Scale (SUS):

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

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata -rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

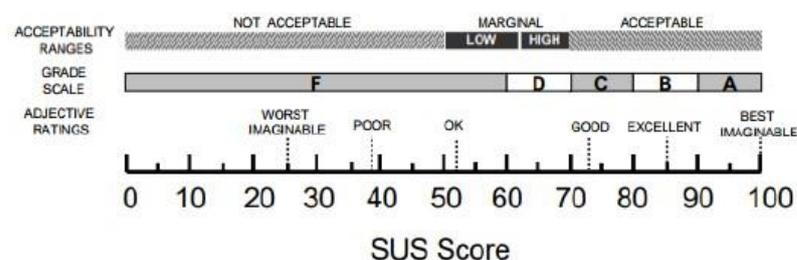
Metode perhitungan SUS mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat diterapkan untuk menghasilkan skor SUS yang akurat. Berikut adalah aturan-aturan umum yang terkait dengan perhitungan SUS:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.
4. Aturan perhitungan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. (Nanja et al., 2022)

Dalam *System Usability Scale* (SUS), terdapat tiga sudut pandang yang digunakan untuk menentukan hasil perhitungan penilaian, yaitu *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating*. *Acceptability* dibagi menjadi tiga level yaitu *not acceptable*, *marginal (low and high)*, dan *acceptable*. Sedangkan *grade scale* terdiri dari A, B, C, D, dan F. *Adjective rating* memiliki beragam tingkat, mulai dari *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*, *excellent*, hingga *best imaginable*.

Perhitungan menggunakan SUS, *acceptability* digunakan untuk menilai seberapa baik perangkat lunak yang dihasilkan. Selain tiga sudut pandang tersebut, penilaian *System Usability Scale (SUS)* juga dapat dilakukan menggunakan metode lain yang disebut *System Usability Scale (SUS) score percentile rank*. Metode ini umumnya berdasarkan hasil perhitungan dari penilaian pengguna. Bedanya, *SUS score percentile rank* dikelompokkan ke dalam tiga kategori. Berikut adalah ketentuan penilaian menggunakan *System Usability Scale (SUS) score percentile rank*.

- a. Grade A dengan skor $\geq 80,3$
- b. Grade B dengan skor ≥ 74 dan $< 80,3$
- c. Grade C dengan skor ≥ 68 dan < 74
- d. Grade D dengan skor ≥ 51 dan < 68
- e. Grade E dengan skor lebih < 51



Gambar 2. 7 Penilaian *System Usability Skale (SUS)*

2.11 *Information Architecture*

Information Architecture digunakan untuk menyusun informasi menjadi lebih mudah dipahami dan dimengerti serta mempermudah pengguna aplikasi ketika berinteraksi dengan aplikasi *smartphone*. Prinsip *Information Architecture (IA)* digunakan untuk mengolah data yang sangat kompleks agar informasi lebih terstruktur. Membuat struktur informasi yang mudah dimengerti dan dipahami oleh *user* membutuhkan pendekatan secara sistematis, komprehensif, dan holistic. Dengan menggunakan *information architecture*, struktur informasi dapat dikonfigurasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Information architecture*

dibutuhkan agar informasi dapat tersampaikan dengan tepat dan kebutuhan pengguna dapat terpenuhi. (Soedewi et al., 2021)

2.12 *State Of The Art*

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu atau *state of the art* yang relevan dengan penelitian ini, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2. 2 State Of The Art

No	Judul	Peneliti	Tahun	Hasil	Pembeda
1	Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Kotaku	Refly Ilham Syabana, Pramana Yoga Saputra, Anugrah Nur R	2020	Hasil responden mempresentasikan kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi Kotaku dan untuk aspek satisfaction mendapatkan nilai 74,3 dengan penilaian adjective ratings berada diatas “Good” dan dibawah “Excellent” serta berada pada grade “C” dan Acceptable.	Tidak terdapat rekomendasi perbaikan aplikasi
2	Perancangan User	Ichsan Averushyd	2022	Menghasilkan desain antarmuka	Usability tidak terstruktur dan

Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thinking Juliansyah, Irving V Paputungan

sebuah website tidak sesuai dengan pengalaman dan kebutuhan pengguna dengan melakukan tahap empathy hingga testing.

3	Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking	Fernando Kesuma Bhakti, Imam Ahmad, Qadhli Jafar Adrian	2022	Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan pada kedua tahap, dengan hasil sebagai berikut: a. Efektivitas pengukuran menunjukkan peningkatan sebesar 5,75% dalam tingkat keberhasilan pengguna, dengan tingkat penyelesaian rata-rata mencapai 92,5%.	Hasil pengujian menggunakan ISO 9241-11: 2018 Ergonomics of Human-System Interaction.
---	--	---	------	--	---

				b. Efisiensi pengukuran menunjukkan peningkatan 5,75% dalam waktu yang dibutuhkan pengguna untuk menyelesaikan tugas.	
4	Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking	Dara Adhelia Rusanty, Herman Tolle, Lutfi Fanani	2019	Pengujian dilakukan dengan memberikan skenario tugas dan kuesioner system usability testing kepada lima responden untuk setiap aktornya. Setiap responden berhasil menyelesaikan semua skenario tugas yang diberikan, mencapai hasil akhir 100%.	Tidak ada perbaikan pada rancangan pengalaman pengguna (user experience) aplikasi Lelenesia. Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan pada rancangan user experience aplikasi Lelenesia jika ada proses

					bisnis atau fungsionalitas baru yang diperkenalkan.
5	UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method	Winda Suci Lestari Nasution1, Patriot Nusa	2021	Melalui pengujian usability dengan metode SUS, prototype desain UI/UX aplikasi web "Ideln" meraih nilai SUS 90, menandakan tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna yang baik.	Konsep aplikasi web ini terdapat 2 pengguna utama yaitu siswa dan mentor. Kemudian tidak terdapat rekomendasi perbaikan fitur setelah dilakukan testing.
6	Analisis dan Perancangan User Interface Website Yakurir (Ojek Lokal Probolinggo) Menggunakan Metode Design Thinking	Alvioni Tineke Risqianti	2024	Hasil pengujian SUS mendapatkan rata-rata skor 87,12. Pengujian menggunakan maze menunjukkan kemudahan navigasi dan Usability Score mencapai 90.	Pengujian dengan <i>task scenario</i> dan <i>satisfaction</i> menggunakan kuisioner metode (SUS) serta menggunakan tools <i>maze</i>

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang akan digunakan untuk perancangan *user interface website* yakurir yaitu metode *Design Thinking* dan pengukuran *usability testing* nya dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu dilaksanakan dengan rentang waktu 8 (delapan) bulan, dimulai dari bulan Juli 2023 hingga Februari 2024 dan tempat pelaksanaan penelitian ini akan dilaksanakan di Jl. KH. Wahid Hasyim No.1, Jrebeng Lor, Kec. Kanigaran, Kota Probolinggo, Jawa Timur 67213, Indonesia.

3.2 Alat dan Bahan

3.2.1 Alat Penelitian

Pada penelitian ini digunakan alat berupa perangkat lunak dan perangkat keras sebagai berikut:

1. Perangkat keras
 - a. Laptop Asus
 - b. *Smartphone* Realme C35
 - c. Perangkat lunak
 - d. OS Windows 10
 - e. Web Browser (Google Chrome)
 - f. Microsoft Word 2016
 - g. Microsoft Power Point 2016
 - h. Microsoft Excel 2016
 - i. Website Yakurir
 - j. Instagram Yakurir
 - k. Figma
 - l. Maze

3.2.2 Bahan Penelitian

Data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu website Yakurir, customer Yakurir, dan data data yang akan dianalisis. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang menggambarkan sifat atau karakteristik dari suatu objek atau fenomena dalam bentuk deskripsi naratif atau kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara kepada pihak Yakurir yaitu *Founder* Yakurir Bapak Andri Nur R, pada tanggal 27 Februari 2023 melalui via chat *Whatsapp*.

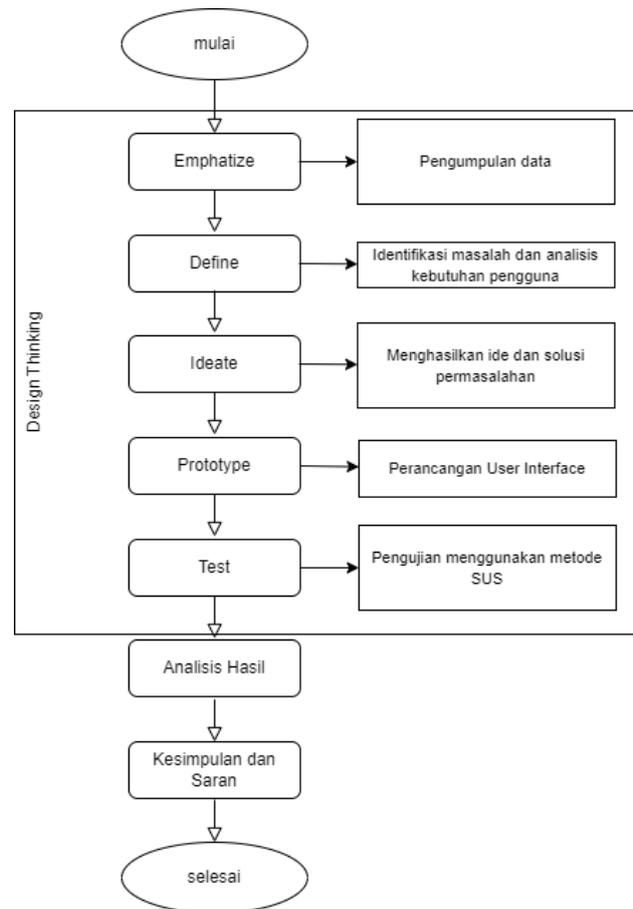
b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang dapat diukur dan dinyatakan dalam bentuk angka atau jumlah. Data kuantitatif diperoleh melalui survei, penghitungan statistik, dan pengukuran secara objektif.

3.3 Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode Design Thinking. Metode Design Thinking adalah metode untuk merancang solusi untuk masalah-masalah kompleks dengan fokus pada kebutuhan pengguna atau pelanggan. Perancangan menggunakan metode ini memiliki 5 tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototyping*, dan *testing*. Setiap tahapan pada metode ini saling berkaitan antara tahap atas dan bawahnya. Dalam prosesnya, design thinking menggunakan *human-centered approach* yang ditujukan untuk dapat memahami permasalahan ataupun kebutuhan pengguna.

Adapun tahapan penelitian yang akan dilaksanakan nantinya adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Diagram alur

3.4.1 *Empathize*

Pada tahap ini merupakan tahap awal melakukan riset. Proses *empathy* dilakukan untuk mengetahui apa yang dipikirkan, dikatakan, dirasakan, serta dilakukan oleh pengguna. Pada tahapan *empathize* ini dilakukan dengan cara wawancara dengan *stakeholder* pemilik bisnis Yakurir serta calon pengguna agar data yang diterima memiliki nilai yang valid. Untuk mengetahui apa yang dirasakan oleh pengguna. Proses ini juga dilakukan beberapa tahapan, diantaranya penggalian data terkait permasalahan dan kebutuhan, siapa target pengguna dari website Yakurir, dan membuat kuesioner yang nantinya akan disebar kepada responden yang pernah menggunakan website Yakurir. Kemudian mencari jumlah sampel dari data pengunjung website Yakurir yaitu sebanyak 43.200 selama 2 tahun terakhir periode 2021-2023 dengan menggunakan rumus Taro Yamene:

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

$$n = \frac{43.200}{43.200 \cdot (0,1)^2 + 1}$$

$$n = \frac{43.200}{43.200 \cdot 0,01 + 1}$$

$$n = \frac{43.200}{432 + 1}$$

$$n = \frac{43.200}{433}$$

$$n = 99,76 \quad \text{-----}3.1$$

Sehingga target penyebaran kuesioner kepada masyarakat Probolinggo diambil sebesar 100 responden dari 43.200. Setelah mendapatkan informasi dari pengguna kemudian dianalisis. Data yang terkumpul nantinya akan dibuatkan *empathy map*.

3.4.2 Define

Proses define dilakukan setelah proses *empathize* untuk memahami kebutuhan dan masalah yang di dapatkan pengguna. Pada tahap ini dilakukan pembuatan *user pesona* dan *user journey map* untuk menggambarkan langkah atau proses yang dilalui pengguna dalam berinteraksi dengan website yang akan dibuat. Dari hasil *user pesona* dapat memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi pengguna, sehingga dapat memahami fitur apa saja yang diinginkan pengguna untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang dihadapi pengguna. Kemudian akan dilakukan pembuatan *information architecture* yang berfungsi untuk memetakan informasi yang akan ditampilkan dalam *website* agar pengguna dapat menjalankan fungsionalitas dari *website* Yakurir dengan mudah. (Rusanty et al., 2019)

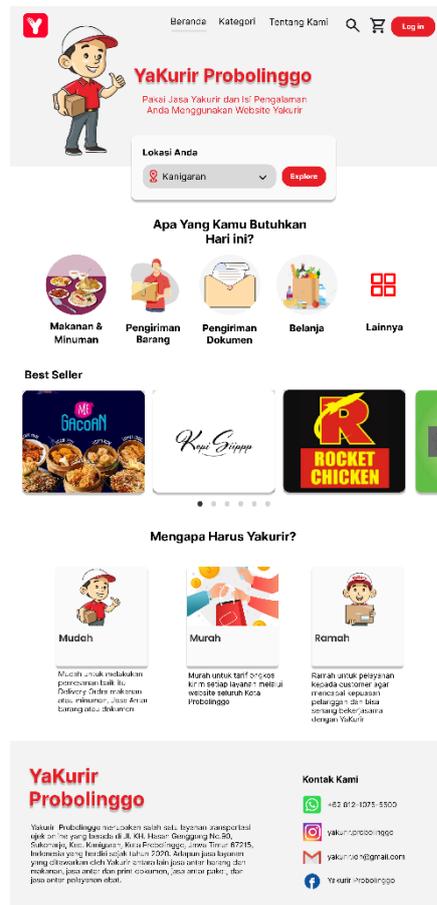
3.4.3 *Ideate*

Pada tahap ini dilakukan *brainstorming* dengan *stakeholder* untuk menghasilkan solusi dari masalah yang ada sebagai landasan dalam pembuatan *prototype*. Setelah mendapatkan ide atau solusi kemudian dibutuhkan perancangan dalam pembuatannya dengan menggunakan *Information Architecturer*, *User Flow*, serta *Wireframe*. *Information Architecturer* merupakan pengenalan kebutuhan apa saja ketika pengguna masuk ke dalam *website*. Setelah pembuatan *Information Architecturer*, perlu dibuat alur-alur atau *user flow* yang tepat agar calon pengguna mudah untuk mencapai targetnya. Kemudian dilanjut dengan pembuatan *wireframe* yang merupakan rancangan awal dari pembuatan sistem yang masih sederhana tanpa ada sentuhan warna dari sistem.

3.4.4 *Prototype*

Pada tahap ini, *wireframe* yang telah dibuat akan direalisasikan dalam bentuk desain *high fidelity* dimana nantinya dapat dijadikan media komunikasi kepada pengguna ketika berinteraksi dengan sistem. Tujuan dari pembuatan *prototype* ini untuk lebih cepat dan mudah dalam memahami permasalahan, ide, dan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Dalam pembuatan *prototype website* Yakurir menggunakan *tools* Figma dalam merancang interaksi antar halaman desain.

Berikut adalah desain *high fidelity* halaman utama *website* YaKurir yang telah dibuat



Gambar 3.2 High Fidelity Homepage

3.4.5 Test

Testing merupakan tahap akhir dari proses *design thinking*, proses ini dilakukan untuk memperoleh respond dan feedback yang sesuai dari hasil *prototype* yang telah dibuat dapat mengatasi permasalahan yang ada kepada pihak *stakeholder* yaitu pemilik Yakurir dan responden yang pernah menggunakan *website* Yakurir. Pada tahap ini akan dilakukan pengujian menggunakan *usability testing* untuk menguji aspek *learnability*, *efficiency*, *error* dengan menggunakan *task scenario* dan *satisfaction* dengan menggunakan kuisisioner *System Usability Scale* (SUS). Pengujian ini nantinya akan dilakukan dengan target pengguna sebanyak 100 responden yang diambil dari sampel pengunjung *website* menggunakan rumus Taro Tamane dan jumlah pengunjung *website* Yakurir setiap harinya.

3.4.6 Analisis Hasil

Analisis hasil adalah proses pengolahan data dan penghitungan statistik yang dilakukan pada data yang diperoleh dalam penelitian ini untuk menemukan pola atau hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Analisis hasil dilakukan dengan menggunakan teknik statistik yang sesuai dengan tujuan penelitian dan data yang diperoleh. Hasil analisis tersebut kemudian diinterpretasikan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menarik kesimpulan dari penelitian ini. Interpretasi hasil dilakukan dengan membandingkan hasil analisis dengan tujuan penelitian dan teori yang relevan.

3.4.7 Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan adalah hasil akhir dari analisis data yang telah dilakukan. Kesimpulan menjawab pertanyaan penelitian dan menyajikan temuan atau hasil dari penelitian tersebut. Kesimpulan harus menjawab pertanyaan penelitian dan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan. Saran adalah rekomendasi untuk penelitian selanjutnya berdasarkan temuan atau hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Saran dapat berupa usulan untuk meningkatkan kualitas penelitian di masa depan, menambah atau mengembangkan variabel penelitian, atau merekomendasikan studi lanjutan yang memperdalam topik yang sama atau terkait. Kesimpulan dan saran harus disajikan secara jelas dan singkat, sehingga mudah dipahami dan relevan dengan hasil penelitian. Kesimpulan dan saran harus berdasarkan analisis data yang telah dilakukan serta sesuai dengan tujuan penelitian dan teori yang relevan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

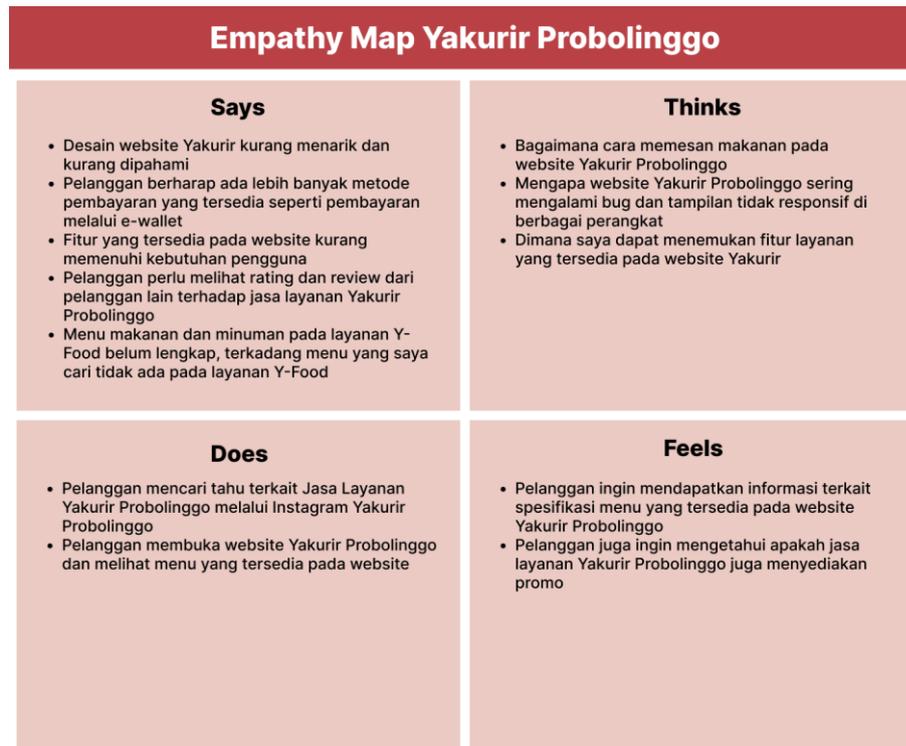
4.1 Empathize

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah, wawancara kepada pihak Yakurir, dan penyebaran kuesioner kepada pelanggan Yakurir. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu CEO Yakurir yaitu Bapak Andri Nur R, pada tanggal 25 Februari 2023 melalui via chat *Whatsapp*, terdapat beberapa permasalahan seperti tampilan *website* yang monoton dan kurang menarik. Kemudian tidak dapat melayani pemesanan melalui *website* Yakurir sehingga pemesanan dilakukan dari *website* ke *WhatsApp* Admin.

Dari hasil wawancara dengan admin dan driver pada tanggal 8 April 2023 terdapat permasalahan yang dialami yaitu kurir membutuhkan *google maps* karena terkadang titik lokasi tidak sesuai dengan alamat yang dituju. Tarif flat ongkir Rp. 9.000 dan Rp. 11.000 untuk pengiriman ke semua kota Probolinggo tidak sesuai dikarenakan tarif ongkir yang ditetapkan tidak seimbang dengan jarak pengiriman yang dilalui. Kemudian Yakurir hanya memiliki 3 admin sehingga ketika ada banyak orderan yang masuk secara bersamaan admin merasa bingung untuk membagi orderan kepada kurir dan membutuhkan estimasi waktu jika kurir sedang melakukan pengiriman orderan lain.

Dari hasil penyebaran kuesioner terhadap pelanggan Yakurir diperoleh 105 responden dengan beberapa masalah yang dialami responden seperti tampilan *website* kurang menarik dan kurang informatif. Serta kualitas fitur yang tersedia belum memenuhi kebutuhan pengguna. Berdasarkan permasalahan tersebut direkomendasikan beberapa solusi pengembangan *website* dengan pembaruan beberapa fitur seperti fitur katalog produk, detail produk, *order tracking*, fitur ongkir, metode pembayaran, dan informasi harga beserta promo yang tersedia.

Berikut adalah *empathy map* yang telah dibuat untuk membantu memahami dan merasakan pengalaman serta perspektif pengguna secara lebih mendalam.



Gambar 4.1 Empathy Map

4.2 Define

Proses define dilakukan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang di dapatkan pengguna. Pada tahap ini dilakukan pembuatan *user persona* dan *user journey map* untuk menggambarkan langkah atau proses yang dilalui pengguna dalam berinteraksi dengan website yang akan dibuat. *User persona* adalah profil fiktif yang mencerminkan karakteristik dan kebutuhan pengguna yang potensial. *User Journey Map* adalah alat yang digunakan dalam metode Design Thinking untuk memvisualisasikan pengalaman pengguna dari awal hingga akhir.

Berikut adalah user persona dan user journey map yang telah dibuat memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna, sehingga dapat memahami fitur apa saja yang diinginkan pengguna untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang dihadapi pengguna.



Ika Krisdianti
28 th, Guru SD
Probolinggo
Friendly,
Optimis, Idealis

Travelling Kuliner
Nonton Film Belajar

Biography
Ika tinggal dan bekerja di Probolinggo. Ika adalah seorang guru di SDN Wonoasih 2. Ika merupakan salah satu pengguna jasa layanan Yakurir. Dia menggunakan ponsel cerdasnya untuk membeli makanan & minuman atau untuk mengantarkan barang. Dikarenakan pekerjaannya yang cukup sibuk membuat Ika malas berpergian hanya untuk sekedar membeli makanan & minuman yang diinginkan. Untuk mendukung hal itu, Ika membutuhkan jasa layanan yang mudah digunakan seperti Yakurir Probolinggo.

Motivation
Ika sering menghabiskan waktu di sekolah dan rumah untuk kebutuhan mengajarnya, jadi penting baginya berupa jasa layanan delivery makanan dan minuman serta jasa layanan pengantaran barang untuk memenuhi kebutuhannya

Goals and Needs

- Ika membutuhkan situs website jasa layanan untuk proses pemesanan makanan ataupun pengantaran barang yang ramah pengguna dan intuitif.
- Ika juga membutuhkan pilihan jasa layanan yang terjangkau dan tidak menguras kantong untuk kebutuhan sehari-harinya.
- Ika mengharapkan jasa layanan dengan pengiriman yang cepat dan aman.

Paint Points

- Padatnya kesibukan yang dialami Ika membutuhkan waktu dan usaha untuk bisa keluar rumah
- Website mengalami masalah teknis seperti kurang informatif dan tampilan yang kurang menarik.
- Pengiriman pesanan tidak akurat atau tidak sesuai lokasi

Activities
Ika melakukan banyak aktivitas dalam kesehariannya seperti menjadi guru di SDN Wonoasih 2, kemudian setelah pulang bekerja Ika melakukan bersih-bersih rumah. Di malam harinya dilanjutkan bimbingan belajar kepada anak-anak.

Ika biasanya melihat beberapa situs web/aplikasi ojek online untuk memenuhi kebutuhannya

Favorite Food



Gambar 4.2 User Persona

USER	 <p>Skenario</p> <p>Ika, usia 28 tahun. Ika seorang guru di SDN Wonoasih 2. Ika memerlukan jasa order makanan dan ojek. Harapannya dengan adanya jasa ini mempermudah Ika untuk memenuhi kebutuhan sehari harinya ketika Dia sedang sibuk atau sedang malas keluar rumah.</p>		<p>Goals & Expectations</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan situs online yang menawarkan jasa order makanan dan ojek • Mendapatkan pelayanan yang sesuai seperti cepat, akurat, dan aman • Membutuhkan pilihan jasa layanan yang terjangkau dan tidak menguras kantong 		
	PHASES	Realization	Decide	Order	Waiting
ACTION	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat menu makanan/minuman di internet • Melihat review makanan di Youtube, Instagram, dan Tiktok 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuka website Yakurir Probolinggo • Mencari dan memilih makanan/minuman yang akan di order 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi data diri penerima dan alamat penerima • Membayar pesanan yang telah dipesan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menunggu pesanan diantar oleh driver di rumah • Mengecek detail pesanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima pesanan dari driver • Menikmati makanan yang sudah di pesan • Memberikan review
MINDSET	<ul style="list-style-type: none"> • Lagi pengen beli makan dan minum tapi malas keluar rumah • Pesen lewat apa ya? 	<ul style="list-style-type: none"> • Pesen makanan apa ya yang enak? • Beli berapa yaa? • Beli minuman apa ya yang manis? 	<ul style="list-style-type: none"> • Isi data diri pribadi aja deh, dikirim ke alamat rumah juga • Mau bayar pakai cash aja deh 	<ul style="list-style-type: none"> • Masih lama ga ya drivernya? • Beberapa menit lagi nih sampai pesanannya • Semoga pesananku sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> • Akhirnya pesanan saya sudah sampai • Makanannya enak • Sesuai yang saya pesan juga
EMOTIONS	<ul style="list-style-type: none"> • Penasaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Bingung 	<ul style="list-style-type: none"> • Semangat • Senang 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak Sabar • Excited 	<ul style="list-style-type: none"> • Senang • Puas
EMOTIONAL EXPERIENCE					
TOUCHPOINT	<ul style="list-style-type: none"> • Google Search • Youtube • Instagram • Tiktok 	<ul style="list-style-type: none"> • Website Yakurir Probolinggo 	<ul style="list-style-type: none"> • Website Yakurir Probolinggo 	<ul style="list-style-type: none"> • Website Yakurir Probolinggo 	<ul style="list-style-type: none"> • Website Yakurir Probolinggo • COD
OPPORTUNITIES	<ul style="list-style-type: none"> • Aktif di berbagai platform terkait • Melakukan promosi di media sosial 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan rekomendasi makanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan informasi yang lengkap terkait pesanannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan rincian pesanan customer • Memperhatikan ketepatan waktu pengantaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pelayanan yang menyenangkan • Pembayaran bisa dengan berbagai metode

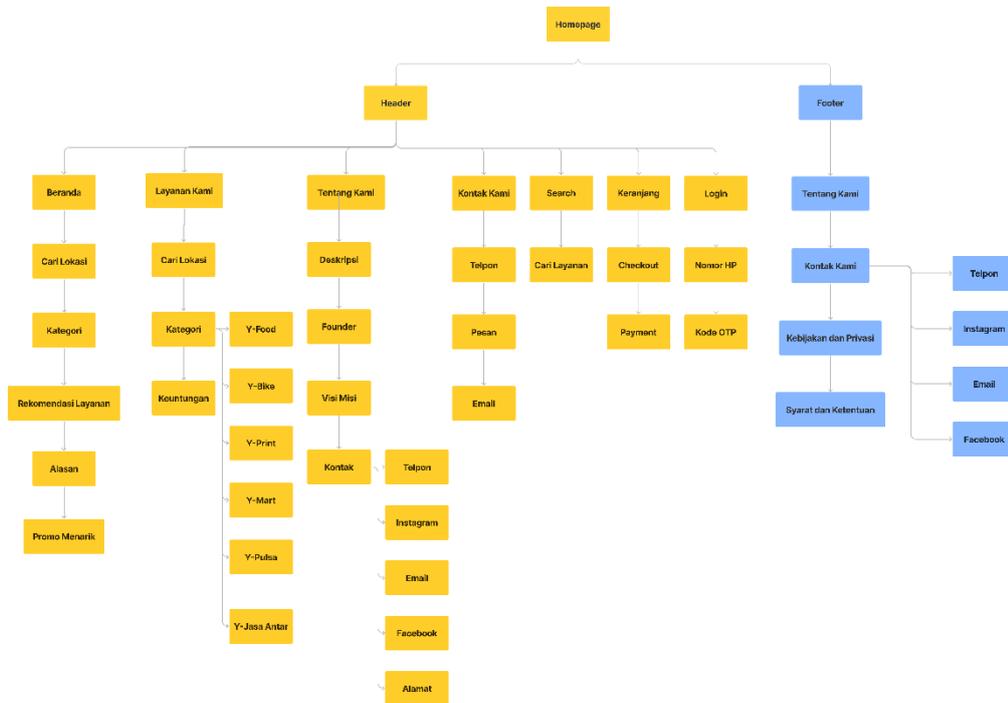
Gambar 4.3 User Journey Map

4.3 Ideate

Pada tahap ini dilakukan *brainstorming* dengan *stakeholder* untuk menghasilkan solusi dari masalah yang ada sebagai landasan dalam pembuatan *prototype*. Setelah mendapatkan ide atau solusi kemudian dibutuhkan perancangan dalam pembuatannya dengan menggunakan *Information Architecturer*, *User Flow*, serta *Wireframe*.

4.3.1 Information Architecturer

Berikut adalah *Information Architecture website YaKurier* yang telah dibuat.



Gambar 4.4 Information Architecturer

Pada *Information Architecture website YaKurier* yang telah dibuat seperti gambar 4.4 dibagi menjadi 2 bagian yaitu *header* dan *footer*. Pada bagian header (bagian atas halaman website) terdapat 7 fitur utama yaitu beranda, layanan kami, tentang kami, kontak kami, search, keranjang, serta login dan beberapa sub fitur dari fitur utama. Pada fitur beranda memiliki 5 sub fitur yaitu cari lokasi, kategori layanan, rekomendasi layanan, alasan, dan promo. Kemudian pada fitur layanan kami terdapat 3 sub fitur yaitu cari lokasi, kategori layanan, dan keuntungan. Pada fitur Tentang kami terdapat deskripsi tentang yakurir, founder yakurir, visi dan misi, serta kontak yakurir. Pada fitur kontak kami terdapat nomor telepon dan email yakurir yang dapat dihubungi langsung oleh pelanggan. Fitur search digunakan untuk membantu pengguna menemukan

informasi yang dibutuhkan. Fitur keranjang digunakan untuk menyimpan produk yang ingin dibeli dan memproses pembayaran produk. Kemudian terdapat fitur login digunakan untuk mengidentifikasi pengguna yang mengakses website yakurir. Pengguna diminta untuk mengisi nomor HP, selanjutnya pengguna menerima kode OTP yang dimana kode OTP tersebut digunakan untuk verifikasi login pengguna.

Pada bagian footer (bagian bawah halaman website) digunakan untuk menempatkan informasi tambahan seperti tentang yakurir, kontak yakurir, kebijakan dan privasi serta syarat dan ketentuan.

4.3.2 *User Flow* Y-Food

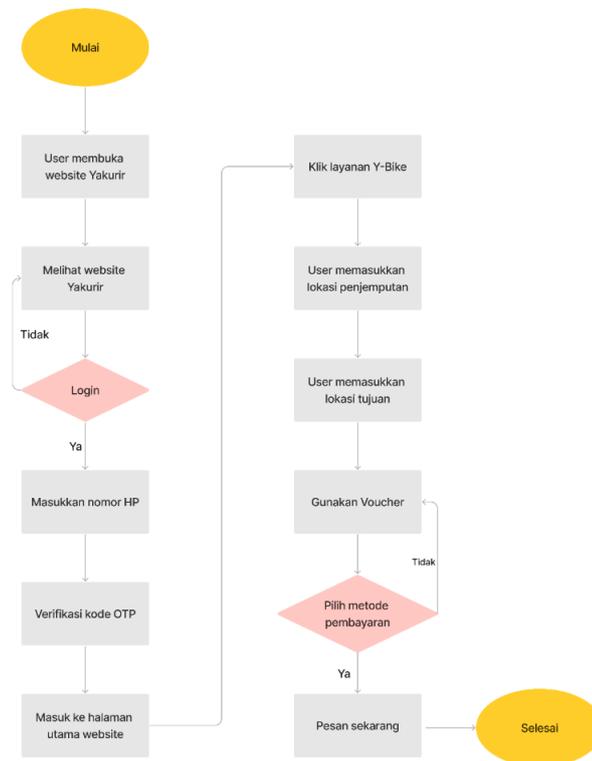
Pada *user flow website* Yakurir layanan Y-Food yang telah dibuat seperti pada gambar dimulai dari pengguna membuka *website* Yakurir. Kemudian pengguna melihat fitur yang tersedia pada *website* Yakurir. Selanjutnya pengguna *login* menggunakan nomor hp maka pengguna akan menerima kode OTP melalui SMS dan memasukkan kode OTP untuk verifikasi *login*. Pengguna berhasil masuk ke halaman utama website Yakurir. Pada halaman utama website Yakurir pengguna memilih layanan Y-Food untuk memesan makanan atau minuman yang diinginkan. Setelah itu pengguna memilih kategori dan menambahkan makanan yang ingin dipesan serta menentukan jumlah item yang ingin dipesan. Selanjutnya pengguna menambahkan pesanan ke dalam keranjang dan mengklik tombol checkout maka akan diarahkan ke halaman detail pesanan untuk mereview pesanan, menambahkan alamat, menambahkan voucher, dan memilih metode pembayaran. Setelah itu pengguna mengklik pesan sekarang dan menunggu driver mengantarkan pesanan sesuai tujuan.



Gambar 4.5 User Flow Y-Food

4.3.3 User Flow Y-Bike

Pada *user flow website* Yakurir layanan Y-Bike yang telah dibuat seperti pada gambar dimulai dari pengguna membuka *website* Yakurir. Kemudian pengguna melihat fitur yang tersedia pada *website* Yakurir. Selanjutnya pengguna *login* menggunakan nomor hp maka pengguna akan menerima kode OTP melalui SMS dan memasukkan kode OTP untuk verifikasi *login*. Pengguna berhasil masuk ke halaman utama website Yakurir. Pada halaman utama website Yakurir pengguna memilih layanan Y-Bike. Selanjutnya pengguna memasukkan lokasi penjemputan dan lokasi tujuan. Ketika selesai memasukkan alamat, pengguna diarahkan ke halaman checkout, di halaman ini pengguna diminta untuk memilih voucher dan memilih metode pembayaran yang diinginkan. Kemudian pengguna mengklik pesan sekarang dan menunggu driver datang.

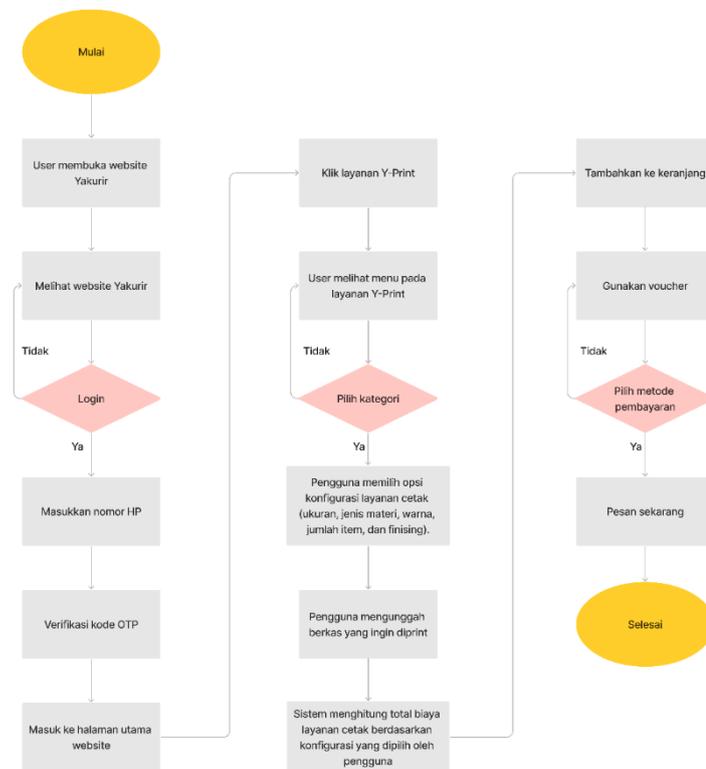


Gambar 4.6 User Flow Y-Bike

4.3.4 User Flow Y-Print

Pada *user flow website* Yakurir layanan Y-Print yang telah dibuat seperti pada gambar dimulai dari pengguna membuka *website* Yakurir. Kemudian pengguna melihat fitur yang tersedia pada *website* Yakurir. Selanjutnya pengguna *login* menggunakan nomor hp maka pengguna akan menerima kode OTP melalui SMS dan memasukkan kode OTP untuk verifikasi *login*. Pengguna berhasil masuk ke halaman utama website Yakurir. Pada halaman utama website Yakurir pengguna memilih layanan Y-Print. Kemudian pengguna memilih kategori print. Selanjutnya pengguna memilih opsi konfigurasi layanan seperti ukuran, warna, jenis materi dan jumlah item. Pengguna diminta untuk mengunggah berkas/dokumen yang ingin diprint. Kemudian system menghitung total biaya sesuai konfigurasi yang dipilih pengguna. Pengguna menambahkan pesanan ke keranjang maka selanjutnya akan diarahkan pada halaman checkout.

Pengguna memilih voucher yang ingin digunakan serta metode pembayaran yang dipilih. Selanjutnya pengguna mengklik pesan sekarang dan pesanan di proses oleh pihak Yakurir.



Gambar 4.7 User Flow Y-Print

4.3.5 User Flow Y-Mart

Pada *user flow website* Yakurir layanan Y-Mart yang telah dibuat seperti pada gambar dimulai dari pengguna membuka *website* Yakurir. Kemudian pengguna melihat fitur yang tersedia pada *website* Yakurir. Selanjutnya pengguna *login* menggunakan nomor hp maka pengguna akan menerima kode OTP melalui SMS dan memasukkan kode OTP untuk verifikasi *login*. Pengguna berhasil masuk ke halaman utama website Yakurir. Pada halaman utama website Yakurir pengguna memilih layanan Y-Mart. Kemudian pengguna melihat menu yang tersedia pada layanan Y-Mart. Pelanggan memilih tempat belanja yang

diinginkan, selanjutnya pelanggan memilih barang yang akan dibeli serta jumlah item yang dibutuhkan. Setelah itu menambahkan ke keranjang, maka pelanggan akan diarahkan ke halaman checkout. Pelanggan mengisi alamat pengiriman dan gunakan voucher yang tersedia. Setelah itu pelanggan memilih metode pembayaran. Kemudian pelanggan mengklik pesan sekarang dan menunggu barang belanja diantar ke alamat tujuan.

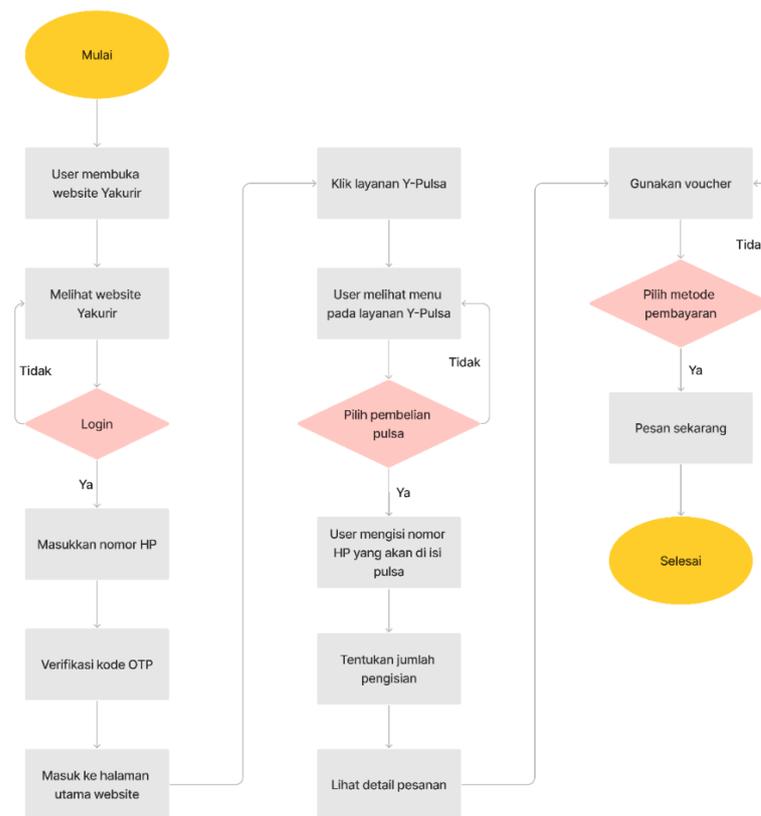


Gambar 4.8 User Flow Y-Mart

4.3.6 User Flow Y-Pulsa

Pada *user flow website* Yakurir layanan Y-Pulsa yang telah dibuat seperti pada gambar dimulai dari pengguna membuka *website* Yakurir. Kemudian pengguna melihat fitur yang tersedia pada *website* Yakurir. Selanjutnya pengguna *login* menggunakan nomor hp maka pengguna akan menerima kode OTP melalui SMS dan memasukkan kode OTP untuk verifikasi *login*. Pengguna berhasil masuk ke halaman utama website Yakurir. Pada halaman utama website Yakurir pengguna memilih layanan Y-Pulsa. Pengguna melihat menu yang

tersedia pada layanan Y-Pulsa dan memilih pembelian yang diinginkan. Pengguna mengisi nomor HP yang akan di isi pulsa dan menentukan jumlah pengisian. Selanjutnya pengguna diarahkan ke halaman checkout untuk melihat detail pembelian dan menggunakan voucher yang tersedia. Pelanggan memilih metode pembayaran yang diinginkan. Kemudian mengklik pesan sekarang dan pembelian pulsa akan diproses.

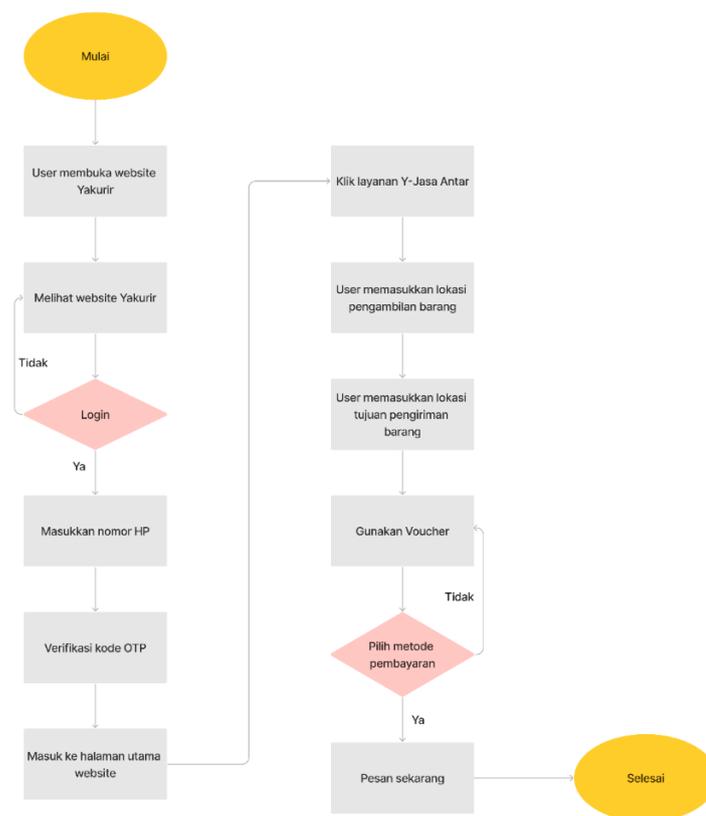


Gambar 4.9 User Flow Y-Pulsa

4.3.7 User Flow Y-Jasa Antar

Pada *user flow website* Yakurir layanan Y-Jasa Antar yang telah dibuat seperti pada gambar dimulai dari pengguna membuka *website* Yakurir. Kemudian pengguna melihat fitur yang tersedia pada *website* Yakurir. Selanjutnya pengguna *login* menggunakan nomor hp maka pengguna akan menerima kode OTP melalui SMS dan memasukkan kode OTP untuk verifikasi *login*. Pengguna berhasil

masuk ke halaman utama website Yakurir. Pada halaman utama website Yakurir pengguna memilih layanan Y-Jasa Antar. Selanjutnya pengguna memasukkan lokasi penjemputan barang dan lokasi tujuan barang dikirim. Ketika selesai memasukkan alamat, pengguna diarahkan ke halaman checkout, di halaman ini pengguna diminta untuk memilih voucher dan memilih metode pembayaran yang diinginkan. Kemudian pengguna mengklik pesan sekarang dan menunggu driver datang untuk mengantar barang.



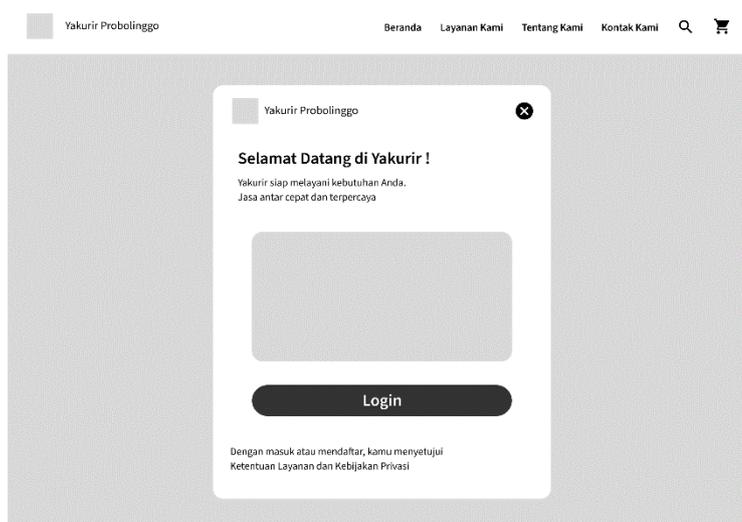
Gambar 4. 10 User Flow Y-Jasa Antar

4.3.8 Wireframe

Wireframe adalah sketsa sederhana yang menunjukkan posisi elemen-elemen utama seperti teks, gambar, tombol, dan bidang input, tanpa memperhatikan detail visual seperti warna atau gaya desain. Wireframe membantu dalam memvisualisasikan dan menyusun ide-ide desain secara cepat dan efisien.

1. Wireframe Login

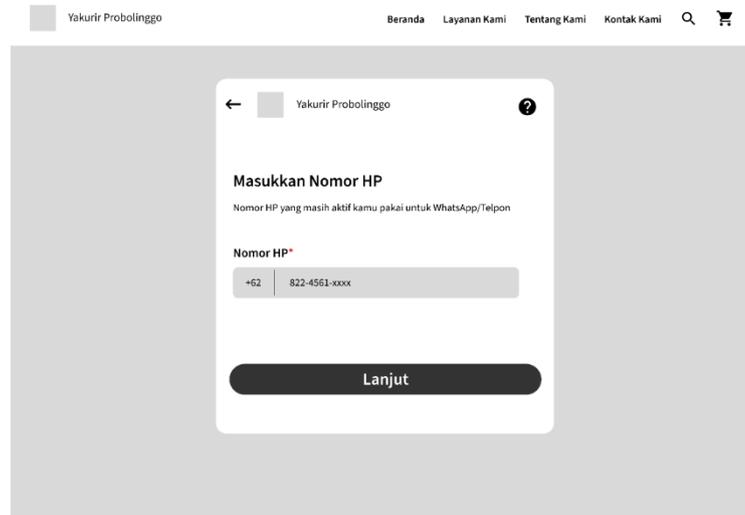
Pada gambar 4.11 berisi logo dari Yakurir, narasi singkat *login*, gambar animasi login, tombol login, tombol ketentuan dan kebijakan privasi. Setelah memasukkan informasi yang diperlukan, klik tombol "Lanjut" yang terletak tepat di bawahnya, dan akan diarahkan ke form login website Yakurir.



Gambar 4. 11 Wireframe Login

2. Wireframe Input Nomor HP

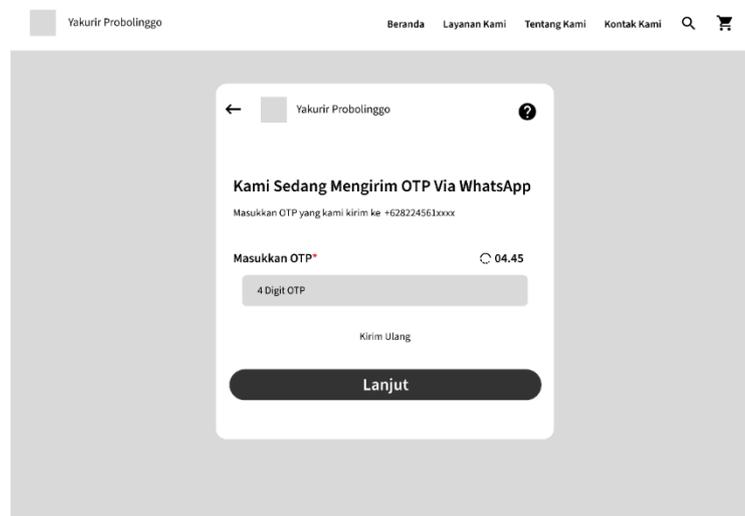
Pada gambar 4.12 terdapat bidang input yang ramah pengguna untuk memasukkan nomor telepon. Setelah pelanggan memasukkan nomor telepon, system akan memverifikasi nomor tersebut, memberikan akses kepada pelanggan yang aman dan nyaman.



Gambar 4. 12 Wireframe Input Nomor HP

3. Wireframe Kode OTP

Setelah memasukkan nomor telepon, pengguna akan diarahkan ke halaman verifikasi berikutnya yang meminta pengguna untuk memasukkan kode OTP (One-Time Password).



Gambar 4. 13 Wireframe Kode OTP

4. Wireframe Halaman Utama

Pada gambar 4.14 menyajikan berbagai informasi utama dari jasa layanan Yakurir Probolinggo.



Gambar 4. 14 Wireframe Halaman Utama

5. Wireframe Halaman Layanan Kami

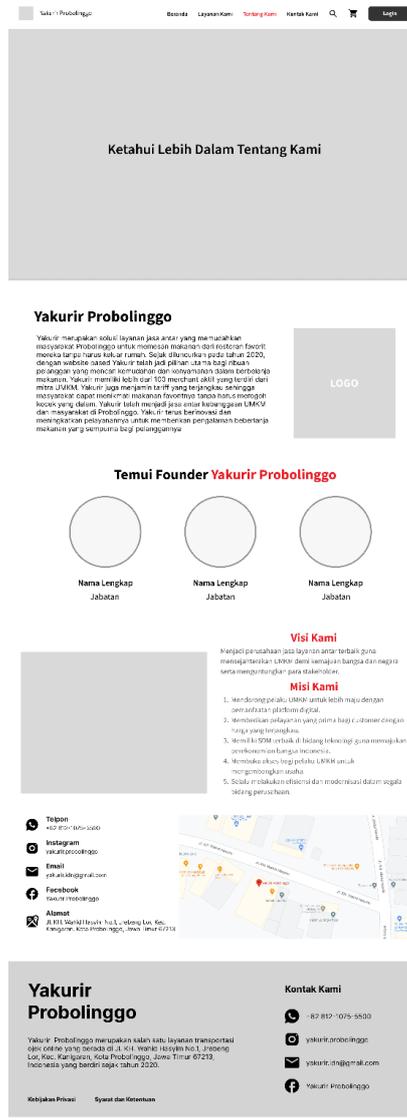
Pada gambar terdapat beberapa fitur diantaranya cari lokasi, kategori layanan, dan keuntungan yang didapat ketika menggunakan layanan Yakurir.



Gambar 4. 15 Wireframe Halaman Layanan Kami

6. Wireframe Halaman Tentang Kami

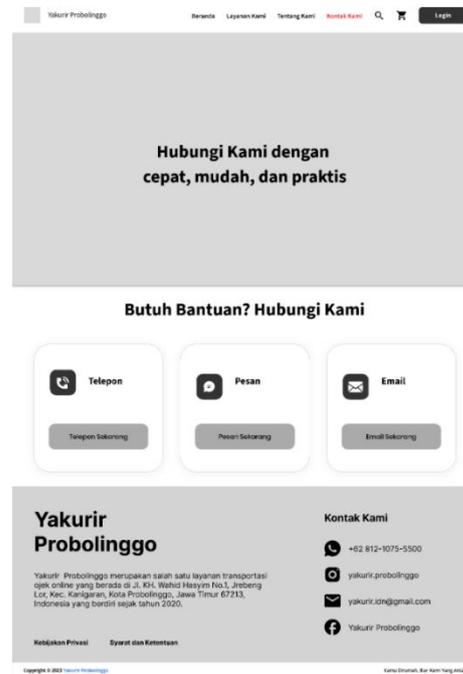
Pada gambar terdapat sejarah, nilai-nilai, founder, visi dan misi serta alamat perusahaan Yakurir.



Gambar 4. 16 Wireframe Halaman Tentang Kami

7. Wireframe Halaman Kontak Kami

Pada gambar menyediakan berbagai opsi kontak, seperti formulir kontak, alamat email, nomor telepon, dan alamat fisik kantor.



Gambar 4. 17 Wireframe Halaman Kontak Kami

8. Wireframe Halaman Utama Search

Halaman pencarian ("Search") pada website kurir adalah alat bagi pengguna yang mencari informasi spesifik atau layanan tertentu. Halaman ini memungkinkan pengguna untuk dengan cepat menemukan informasi yang mereka perlukan dengan memasukkan kata kunci atau frase terkait. Setiap hasil pencarian disajikan secara terstruktur dan relevan, memungkinkan pengguna untuk menavigasi dengan mudah melalui opsi-opsi yang tersedia.



Gambar 4. 18 Wireframe Halaman Search

9. Wireframe Halaman Utama Keranjang

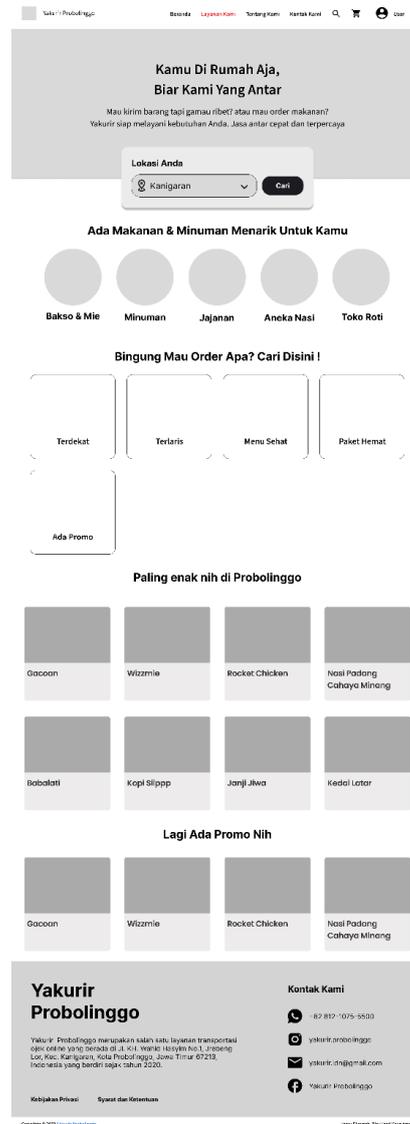
Pada gambar adalah tempat di mana pengguna dapat melihat dan mengelola pesanan mereka sebelum melakukan pembayaran.



Gambar 4. 19 Wireframe Halaman Keranjang

10. Wireframe Layanan Y-Food

Pada gambar merupakan layanan YFood pada website Yakurir.



Gambar 4. 20 Wireframe Halaman Y-Food

11. Wireframe Layanan Y-Bike

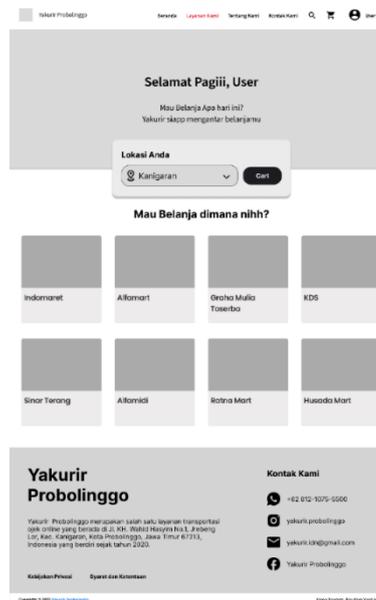
Pada gambar merupakan layanan YBike pada website Yakurir.



Gambar 4. 21 Wireframe Halaman Y-Bike

12. Wireframe Layanan Y-Mart

Pada gambar merupakan layanan YMart pada website Yakurir.



Gambar 4. 22 Wireframe Halaman Y-Mart

13. Wireframe Layanan Y-Print

Pada gambar merupakan layanan YPrint pada website Yakurir.



Gambar 4. 23 Wireframe Halaman Y-Print

14. Wireframe Layanan Y-Pulsa

Pada gambar merupakan layanan YPulsa pada website Yakurir.



Gambar 4. 24 Wireframe Halaman Y-Pulsa

15. Wireframe Layanan Y-Jasa Antar

Pada gambar merupakan layanan YJasa Antar pada website Yakurir.



Gambar 4. 25 Wireframe Halaman Y-Jasa Antar

16. Wireframe Menu Y-Food

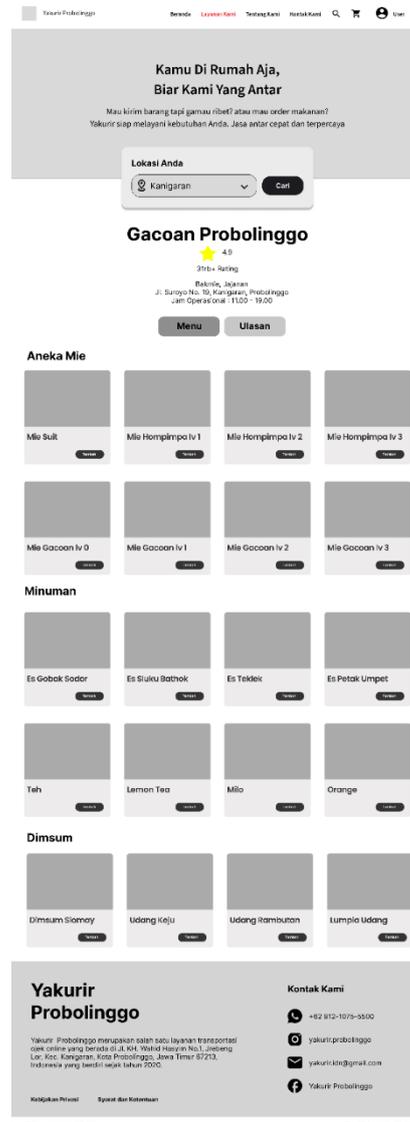
Pada gambar merupakan menu YFood pada website Yakurir.



Gambar 4. 26 wireframe Menu Y-food

17. Wireframe Detail Menu Y-Food

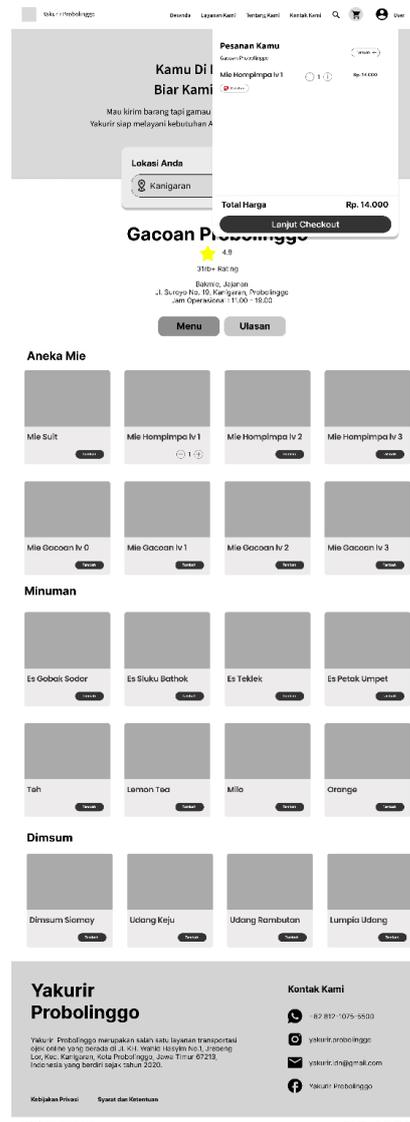
Pada gambar merupakan detail menu YFood pada website Yakurir.



Gambar 4. 27 Wireframe Detail Menu Y-Food

18. Wireframe Keranjang Menu Y-Food

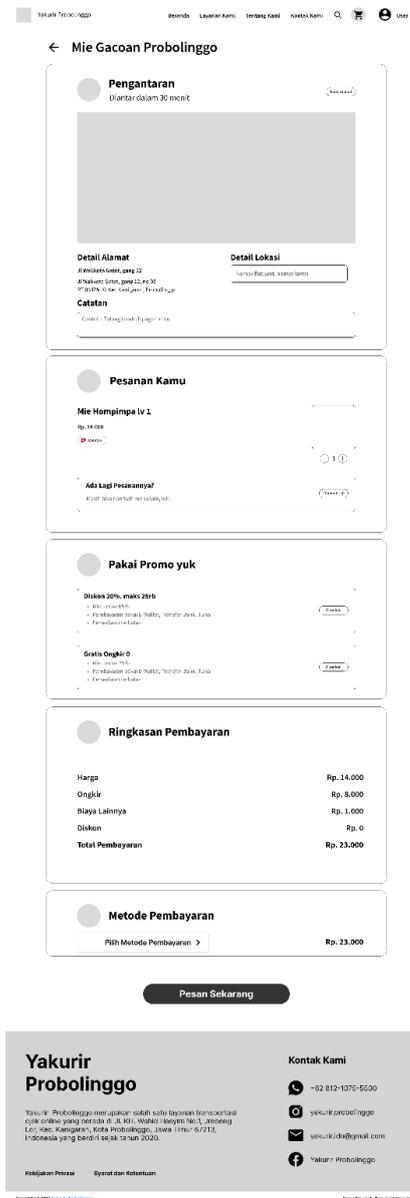
Pada gambar merupakan keranjang menu YFood pada website Yakurir.



Gambar 4. 28 Wireframe Keranjang Menu Y-Food

19. Wireframe Detail Pesanan Y-Food

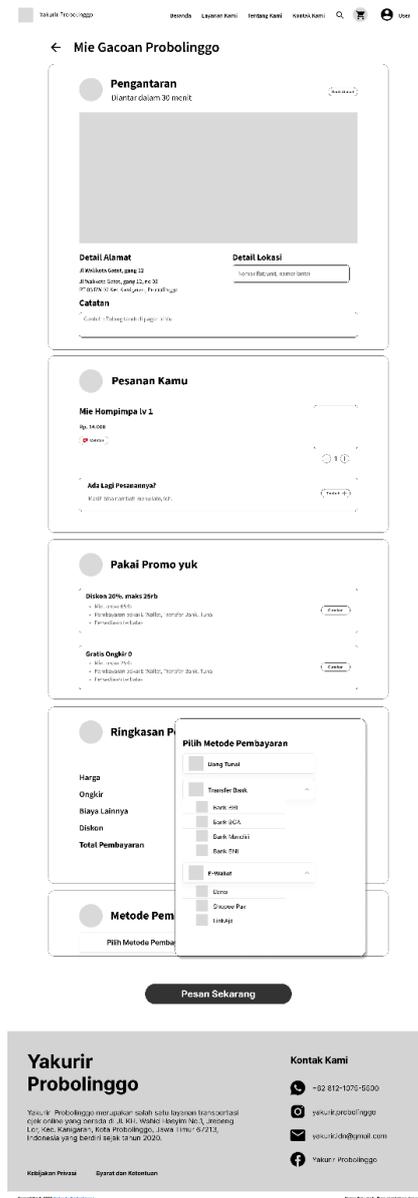
Pada gambar merupakan detail pesanan YFood pada website Yakurir.



Gambar 4. 29 Wireframe Detail Pesanan Y-Food

20. Wireframe Metode Pembayaran Y-Food

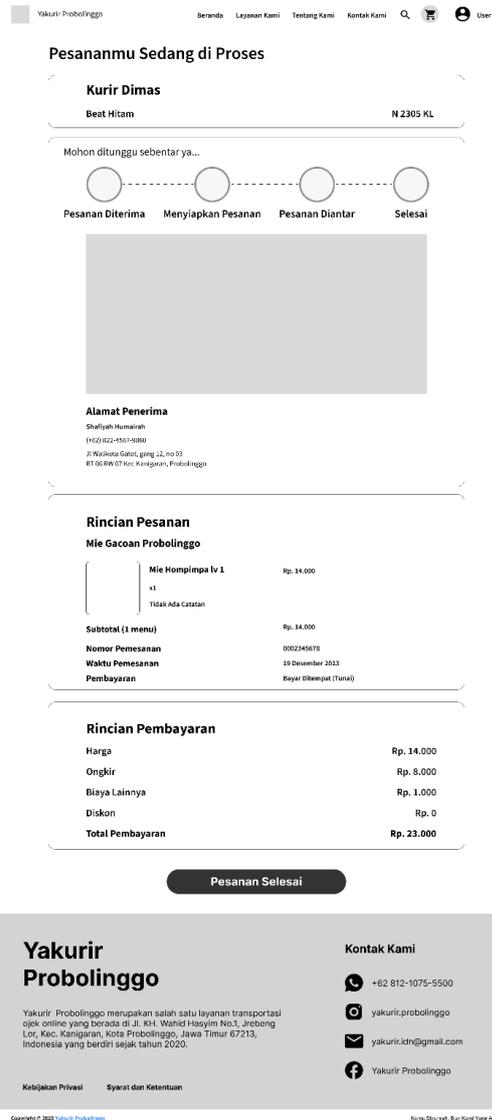
Pada gambar merupakan metode pembayaran YFood pada website Yakurir.



Gambar 4. 30 Wireframe Metode Pembayaran Y-Food

21. Wireframe Proses Pesanan Y-Food

Pada gambar merupakan proses pesanan YFood pada website Yakurir.



Gambar 4. 31 Wireframe Proses pesanan Y-Food

4.4 Prototype

Prototype adalah penjelasan rinci tentang model interaktif dari desain antarmuka pengguna yang sedang dikembangkan. Ini mencakup fitur-fitur interaktif, navigasi, dan alur kerja yang dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Hal ini mencakup elemen visual seperti tata letak, warna, tipografi, dan ikon yang digunakan dalam desain. Tujuan dari pembuatan *prototype*

ini untuk lebih cepat dan mudah dalam memahami permasalahan, ide, dan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem.

4.4.1 Design System Menggunakan Metode Gestalt

Menerapkan metode Gestalt dalam desain UI/UX untuk website Yakurir, yang merupakan jasa layanan ojek local di kota Probolinggo, dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan memudahkan pengguna dalam menjelajahi layanan dan melakukan pemesanan makanan. Berikut adalah beberapa prinsip Gestalt yang diterapkan dalam desain UI/UX website Yakurir:

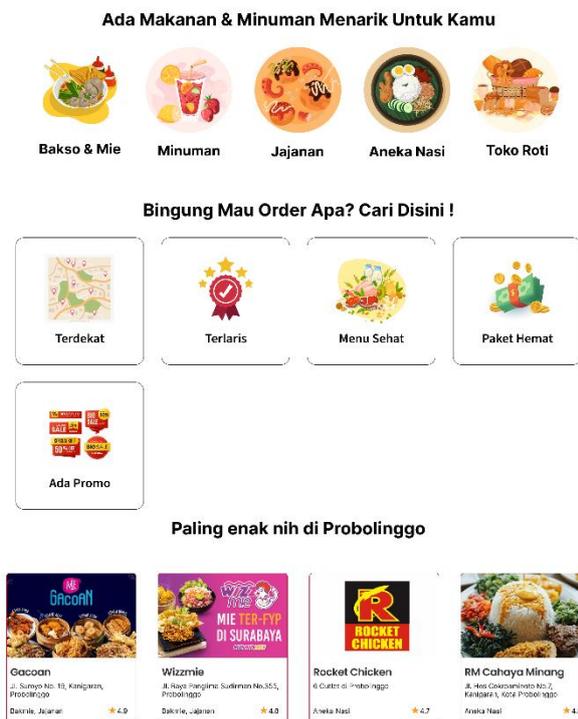
1. Proximity (Kedekatan): Menempatkan elemen-elemen terkait, seperti daftar layanan atau kategori layanan, dalam jarak yang dekat satu sama lain untuk membantu pengguna mengidentifikasi hubungan antara mereka.



Gambar 4. 32 Penempatan Elemen Layanan

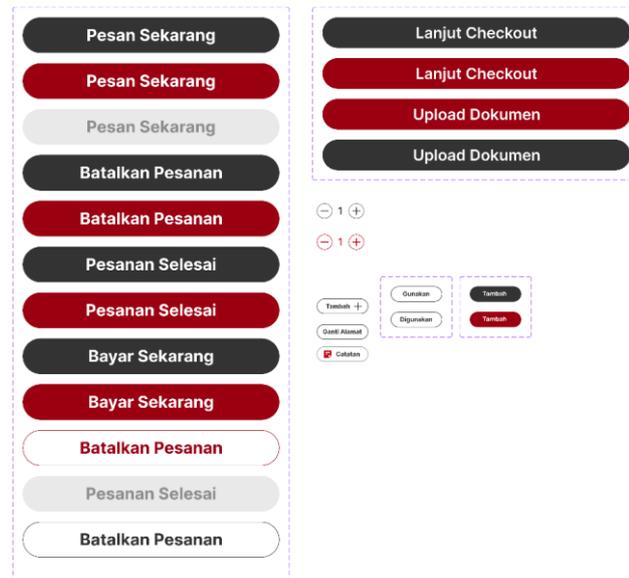
2. Similarity (Kesamaan): Menggunakan elemen visual yang mirip, seperti warna atau ikon yang seragam yaitu menggunakan warna merah diambil dari logo Yakurir yang identic dengan warna merah dan warna putih membentuk huruf Y, warna sekunder yaitu warna orange, dan warna teks yaitu warna hitam untuk memberikan variasi visual dan keterbacaan antarmuka, Ini membantu pengguna dengan cepat menemukan pilihan layanan yang mereka inginkan.

4. Closure (Penutupan): Menggunakan elemen visual yang tidak lengkap atau parsial untuk merangsang persepsi pengguna tentang keseluruhan. Misalnya, menampilkan potongan-potongan gambar dan ikon untuk memancing minat pengguna. Ini juga membantu dalam membangun identitas merek yang kuat dan mengkomunikasikan pesan secara efektif melalui ikon.



Gambar 4. 36 Potongan Gambar dan Icon

5. Figure-Ground (Gambar-Latar): Membedakan elemen utama, seperti tombol "Pesan Sekarang" atau "Lihat Menu", dari latar belakang dengan menggunakan kontras warna atau ukuran yang mencolok. Ini membantu menonjolkan tindakan yang diinginkan oleh pengguna.



Gambar 4. 37 Design System Button

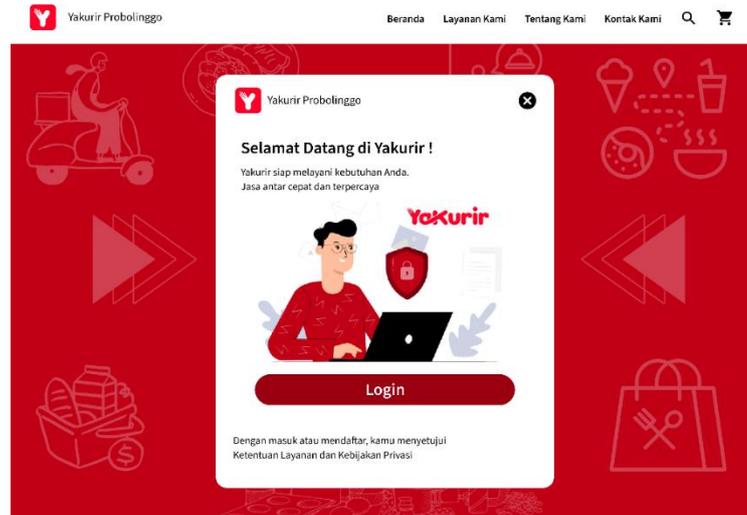
Dengan menerapkan prinsip-prinsip Gestalt ini, desain UI/UX website Yakurir dapat menjadi lebih intuitif, menarik, dan efisien bagi pengguna. Hal ini akan memperkuat pengalaman pengguna secara keseluruhan dan meningkatkan kepuasan pengguna dalam menggunakan website Yakurir untuk memesan layanan ojek online lokal.

4.4.2 High Fidelity

Desain high fidelity adalah desain yang lebih realistis dan terperinci, mencakup elemen-elemen seperti warna, tipografi, ilustrasi, dan animasi yang sesuai dengan desain akhir yang diinginkan.

1. Halaman *Login*

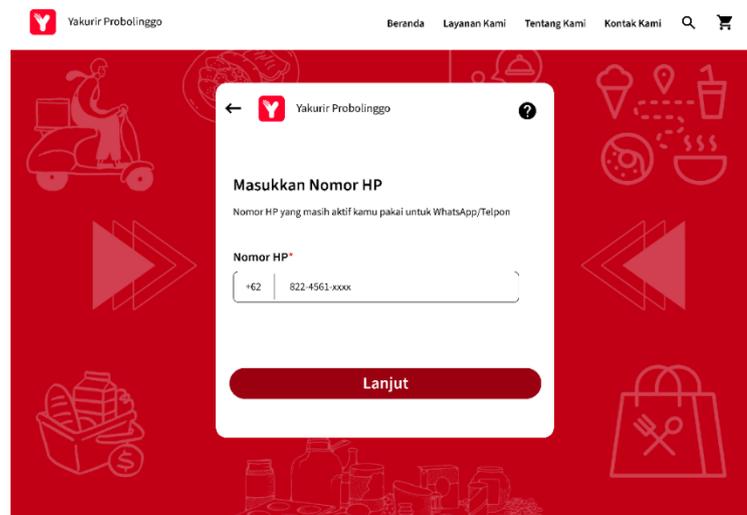
Halaman *login* berisi logo dari Yakurir, narasi singkat *login*, gambar animasi login, tombol login, tombol ketentuan dan kebijakan privasi. Setelah memasukkan informasi yang diperlukan, klik tombol "Lanjut" yang terletak tepat di bawahnya, dan akan diarahkan ke form login website Yakurir.



Gambar 4. 38 Hifi Halaman Login

2. Halaman Input Nomor HP

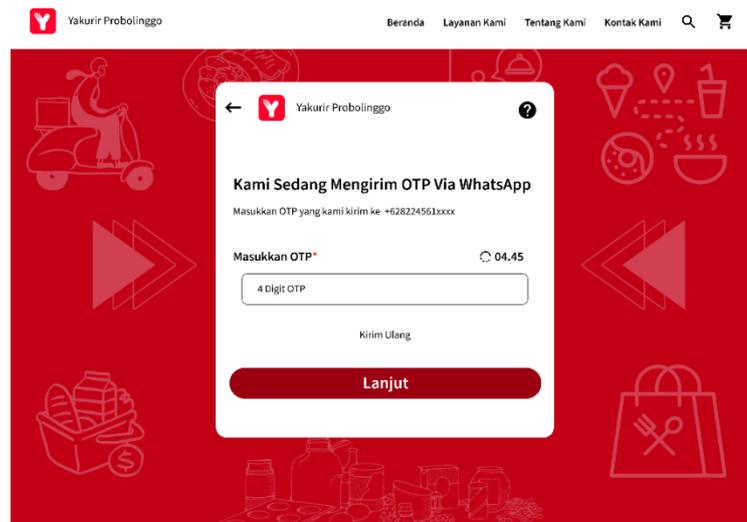
Di form login website Yakurir, terdapat bidang input yang ramah pengguna untuk memasukkan nomor telepon. Form ini dirancang untuk memudahkan akses pengguna dengan memberikan nomor telepon yang masih aktif. Setelah pelanggan memasukkan nomor telepon, system akan memverifikasi nomor tersebut, memberikan akses kepada pelanggan yang aman dan nyaman.



Gambar 4. 39 Hifi Halaman Input Nomor HP

3. Halaman Kode OTP

Di halaman login website Yakurir, setelah memasukkan nomor telepon, pengguna akan diarahkan ke halaman verifikasi berikutnya yang meminta pengguna untuk memasukkan kode OTP (One-Time Password). Form ini dirancang untuk meningkatkan keamanan akun dengan memerlukan kode unik yang dikirim ke perangkat pengguna.



Gambar 4. 40 Hifi Halaman Kode OTP

4. Halaman Utama

Halaman website Yakurir menyajikan berbagai informasi utama, seperti navbar menu, cari lokasi, kategori layanan, rekomendasi layanan (layanan yang paling sering di order), alasan mengapa pelanggan harus memilih Yakurir kemudian terdapat promosi. Pada bagian footer juga terdapat kontak yakurir seperti Instagram, email, whatsapp, dan facebook.



Gambar 4. 41 Hifi Halaman Utama

5. Halaman Layanan Kami

Halaman layanan kami pada website Yakurir memberikan pemahaman yang jelas tentang berbagai jenis layanan yang tersedia bagi pengguna. Terdapat beberapa fitur diantaranya cari lokasi, kategori layanan, dan keuntungan yang didapat ketika menggunakan layanan Yakurir.

The screenshot displays the Yakurir Probolinggo website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo, location (Banda, LAYANAN KAMI, Tentang Kami, Kontak Kami), a search icon, and a login button. Below the navigation bar is a red banner with the text "Kami Menyediakan Berbagai Layanan Untuk Memenuhi Kebutuhan Anda". Underneath the banner is a location selection dropdown menu showing "Kanjigaran" and a "Cari" button. The main content area is titled "Ada Layanan Apa Saja Di Yakurir?" and features six service icons: Y-Food (Melayani jasa antar makanan dan minuman), Y-Bike (Melayani jasa antar orang), Y-Print (Melayani jasa print seperti tugas sekolah atau kebutuhan kantor), Y-Mart (Melayani jasa antar belanjaan dari supermarket), Y-Pulsa (Melayani pembelian token listrik, pulsa, top-up dan lain-lain), and Y-Jasa Antar (Melayani jasa antar barang, paket, dokumen, dan lain-lain). Below the services is a section titled "Keuntungan Apa Yang Kamu Dapatkan ?" with three bullet points: "Kurir Ramah & Cepat" (Kurir kami siap mengantarkan segala kebutuhan jasa antar dengan penuh keceriaan, cepat, dan tepat. Kurir kami mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan dalam setiap interaksi dengan pelanggan. Mereka juga dapat merespons pertanyaan atau permintaan dengan cepat dan jelas. Kurir kami juga selalu tampil dengan penampilan yang rapi dan bersih serta mengenakan seragam identitas Yakurir.), "Order Makanan & Barang Aman Terpercaya" (Kami menawarkan konsep atau layanan yang menekankan pada keamanan, keandalan, dan kepercayaan dalam proses pengiriman makanan atau barang kepada pelanggan. Keamanan produk menjadi prioritas utama kami. Barang atau makanan yang diantar kepada pelanggan harus memenuhi standar kesamanan dan kualitas tertentu. Termasuk memastikan kebersihan makanan, integritas produk, dan penggunaan metode pengemasan yang sesuai.), and "Flat Ongkir Rp. 5.000" (Kami siap melayani pesanan ke seluruh kota Probolinggo dengan tarif yang terjangkau untuk Anda. Semua pengiriman, baik itu barang-barang kecil atau besar, berat atau ringan, akan dikenakan biaya pengiriman yang sama, yaitu Rp. 9.000. Pelanggan tidak perlu khawatir tentang biaya pengiriman yang bervariasi tergantung pada faktor-faktor seperti berat atau jarak. Ini memberikan kemudahan dalam perhitungan biaya pengiriman bagi pelanggan.). At the bottom, there is a red footer with the Yakurir Probolinggo logo, contact information (Kontak Kami: 07 817 075 5009, yakurir@probolinggo.com, yakurir.probolinggo@gmail.com, Yakurir Probolinggo), and a small disclaimer: "Kebijakan Privasi | Syarat dan Ketentuan".

Gambar 4. 42 Hifi Halaman Layanan Kami

6. Halaman Tentang Kami

Halaman "Tentang Kami" pada website Yakurir adalah tempat di mana pengguna dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang sejarah, nilai-nilai, founder, visi dan misi serta alamat perusahaan Yakurir. Halaman

ini agar pengguna lebih mengenal tentang Yakurir sehingga mempercayakan semua kebutuhan jasa antar mereka kepada Yakurir.

Yakurir Probolinggo

Yakurir merupakan solusi layanan jasa antar yang memudahkan masyarakat Probolinggo untuk memesan makanan dan minuman favorit mereka tanpa harus susah-susah. Sejak diuncurkan pada tahun 2019, dengan website-based Yakurir telah jadi pilihan utama bagi ribuan pelanggan yang mencari kemudahan dan kenyamanan dalam memesan makanan. Yakurir memiliki lebih dari 100 merchant lokal yang sudah terdaftar di aplikasi Yakurir. Yakurir juga menyediakan layanan antar-jemput yang memudahkan dalam menikmati makanan favoritnya tanpa harus menunggu waktu yang lama. Yakurir telah menjadi jasa antar unggulan di Probolinggo dan melayani jasa antar di Probolinggo. Yakurir terus berinovasi dan meningkatkan layanannya untuk memberikan pengalaman beresetorja makanan yang sempurna bagi pelanggan.

Temui Founder Yakurir Probolinggo

Nama Lengkap
Jabatan

Nama Lengkap
Jabatan

Nama Lengkap
Jabatan

Visi Kami
Menjadi perusahaan jasa layanan antar terbaik yang mampu meningkatkan kualitas layanan bagi pelanggan dan mitra.

Misi Kami

1. Mendukung pelaku UMKM untuk lebih maju dengan pemanfaatan platform digital.
2. Memberikan pelayanan yang prima bagi customer dengan harga yang terjangkau.
3. Menjalankan bisnis dengan etika yang baik guna memajukan perekonomian bangsa Indonesia.
4. Membuka akses bagi pelaku UMKM untuk memasarkan barangnya.
5. Selalu meningkatkan efisiensi dan inovasi yang ada dalam perusahaan.

Telepon
+62 812 4075 5500

Instagram
@yakurirprobolinggo

Email
yakurir@probolinggo.com

Facebook
Yakurir Probolinggo

Alamat
A. C. 11, Indah 1, Jember No. 1, Jember Lt. KSC, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur 67212

Yakurir Probolinggo

Kontak Kami

02 812 4075 5500

@yakurirprobolinggo

yakurirprobolinggo@gmail.com

Yakurir Probolinggo

Kepuasan Pelanggan | Syarat dan Ketentuan

Copyright © 2020 Yakurir Probolinggo

Gambar 4. 43 Hifi Halaman Tentang Kami

7. Halaman Kontak Kami

Halaman "Kontak Kami" pada website Yakurir adalah jalur komunikasi yang penting antara perusahaan dengan pengguna. Halaman ini menyediakan berbagai opsi kontak, seperti formulir kontak, alamat email,

nomor telepon, dan alamat fisik kantor. Pengguna dapat dengan mudah menghubungi Yakurir melalui formulir kontak, yang memastikan bahwa setiap pesan diterima dan ditanggapi dengan cepat oleh admin.



Gambar 4. 44 Hifi Halaman Kontak Kami

8. Halaman Utama Search

Halaman pencarian ("Search") pada website kurir adalah alat bagi pengguna yang mencari informasi spesifik atau layanan tertentu. Halaman ini memungkinkan pengguna untuk dengan cepat menemukan informasi yang mereka perlukan dengan memasukkan kata kunci atau frase terkait. Setiap hasil pencarian disajikan secara terstruktur dan relevan, memungkinkan pengguna untuk menavigasi dengan mudah melalui opsi-opsi yang tersedia.



Gambar 4. 45 Hifi Halaman Search

9. Halaman Utama Keranjang

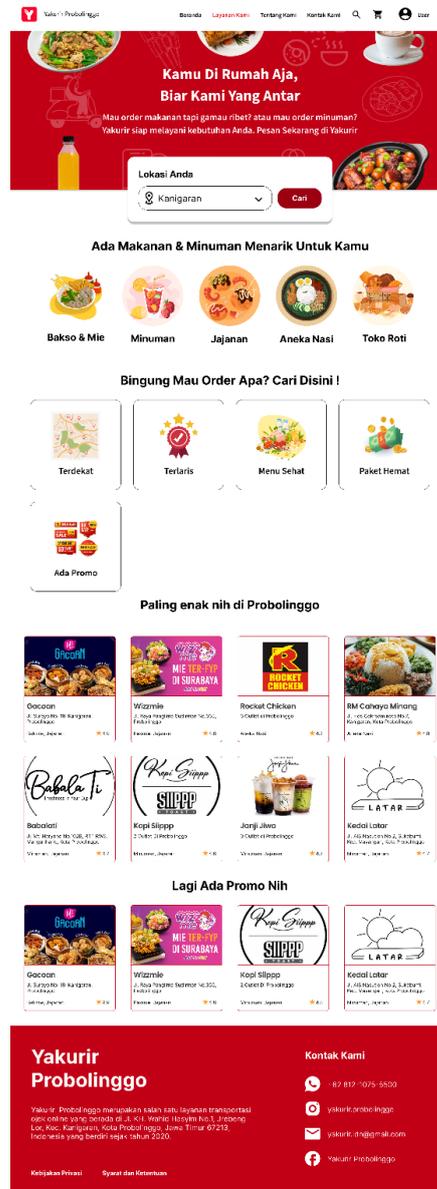
Halaman keranjang ("Cart") pada website kurir adalah tempat di mana pengguna dapat melihat dan mengelola pesanan mereka sebelum melakukan pembayaran. Halaman ini menyajikan ringkasan lengkap dari barang-barang yang telah dipilih oleh pengguna untuk pengiriman. Setiap item ditampilkan dengan detail, termasuk jumlah dan harga,



Gambar 4. 46 Hifi Halaman Keranjang

10. Halaman Layanan Y-Food

Halaman layanan YFood pada website Yakurir adalah tempat dimana pengguna dapat menemukan informasi lengkap tentang layanan pengiriman makanan yang ditawarkan. Pengguna dapat menjelajahi beragam pilihan makanan dari berbagai jenis masakan, restoran, dan kategori harga dengan cepat dan mudah.



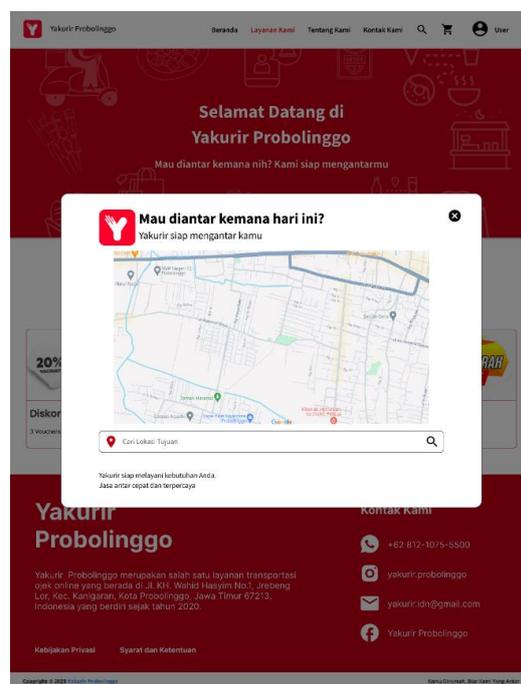
Gambar 4. 47 Hifi Halaman Layanan Y-Food

11. Halaman Layanan Y-Bike

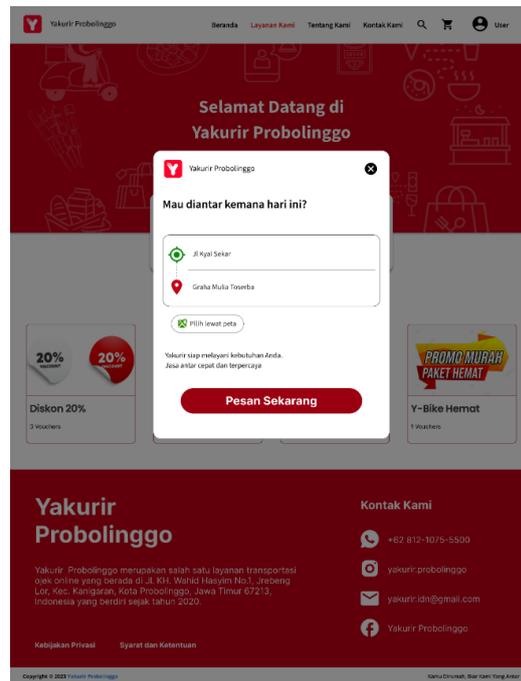
Halaman layanan YBike pada website Yakurir adalah layanan yang menawarkan pusat informasi yang menyajikan opsi antar jemput melalui layanan YBike. Dengan tata letak yang intuitif dan desain yang menarik, halaman ini memperkenalkan kepada pengguna berbagai promo yang tersedia.



Gambar 4. 48 Hifi Halaman Layanan Y-Bike



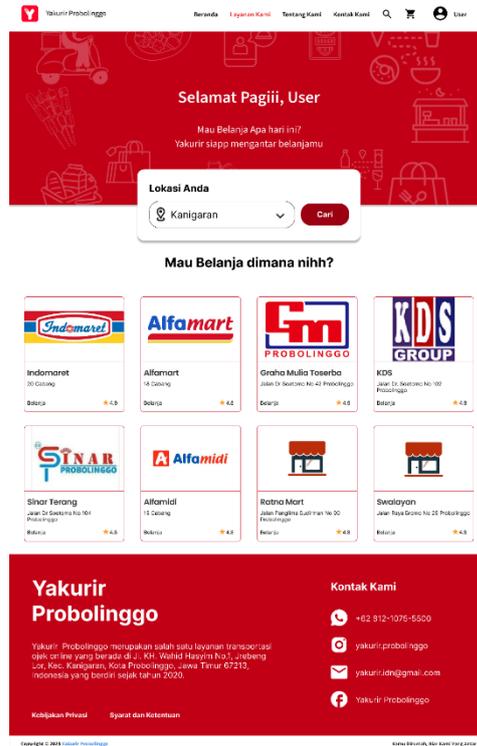
Gambar 4. 49 Hifi Halaman Cari Lokasi Y-Bike



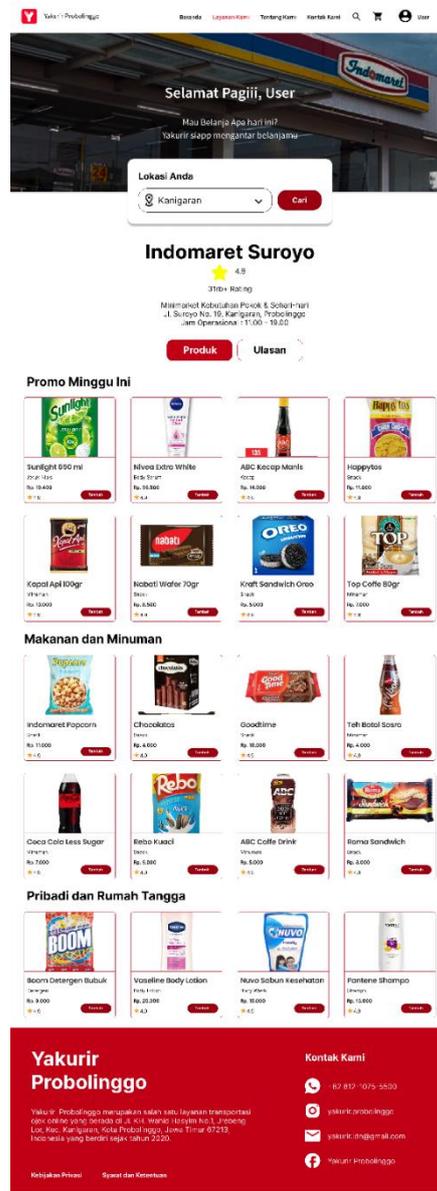
Gambar 4. 50 Hifi Halaman Pesan Layanan Y-Bike

12. Halaman Layanan Y-Mart

Halaman layanan YMart pada website Yakurir adalah pusat informasi yang memfasilitasi pengguna untuk menjelajahi dan membeli produk melalui Yakurir. Pengguna dapat dengan mudah menelusuri toko, minimarket, atau pusat perbelanjaan, mencari produk yang mereka butuhkan, dan menemukan penawaran terbaik sesuai dengan preferensi pengguna.



Gambar 4. 51 Hifi Halaman Layanan Y-Mart



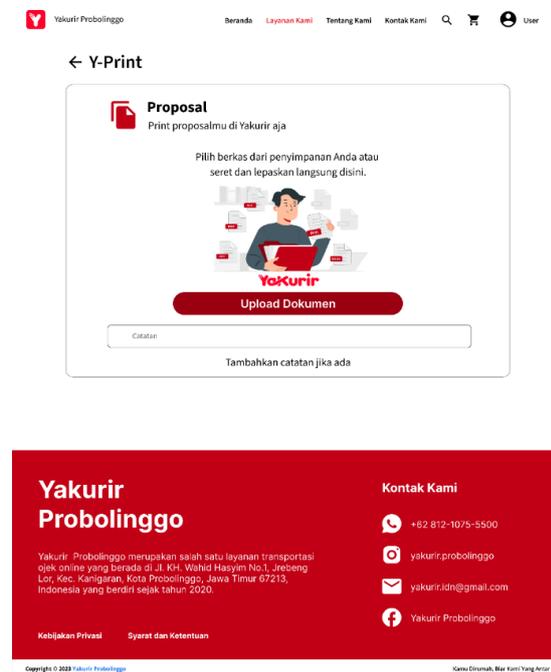
Gambar 4. 52 Hifi Halaman Menu Layanan Y-Mart

13. Halaman Layanan Y-Print

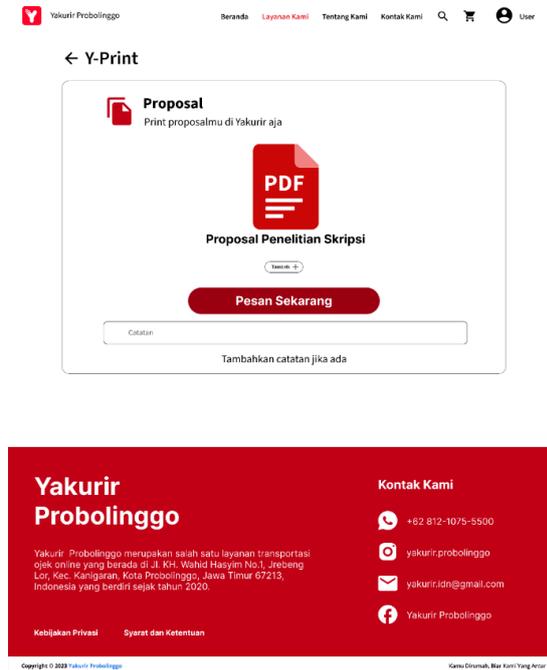
Halaman layanan YPrint pada website Yakurir adalah pusat informasi yang menghadirkan solusi yang praktis dan efisien bagi pengguna yang membutuhkan layanan pencetakan dokumen. Pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi tentang jenis layanan yang ditawarkan, harga, serta proses pemesanan yang diperlukan.



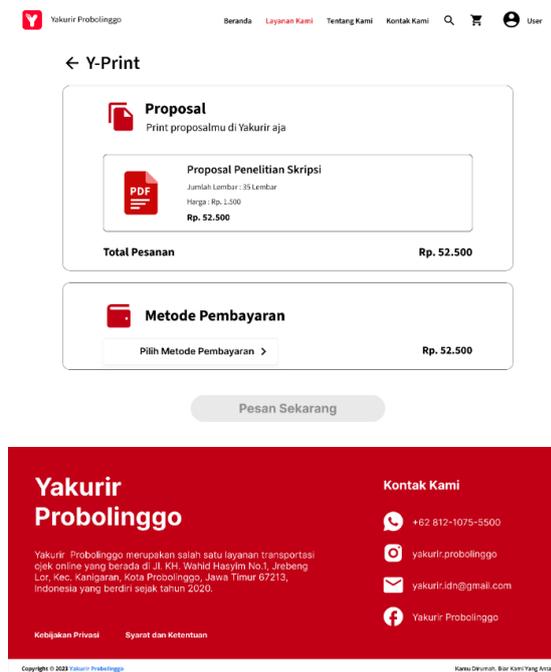
Gambar 4. 53 Hifi Halaman Layanan Y-Print



Gambar 4. 54 Hifi Halaman Menu Y-Print



Gambar 4. 55 Hifi Halaman Detail Menu Y-Print



Gambar 4. 56 Hifi Halaman Detail Pesanan Y-Print

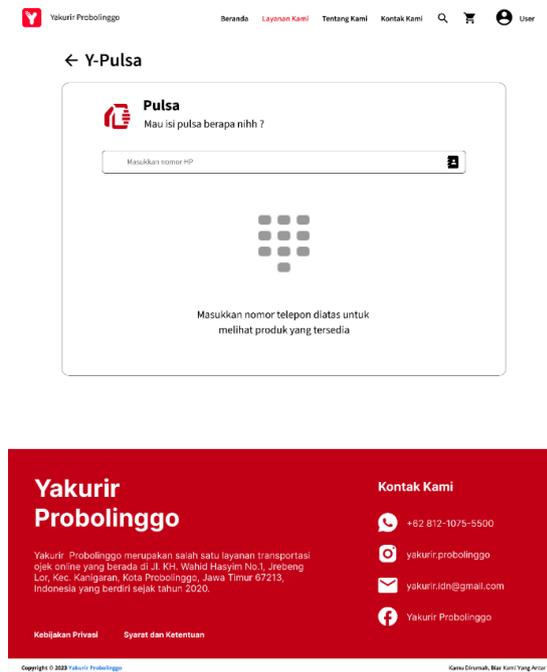
14. Halaman Layanan Y-Pulsa

Halaman layanan YPulsa pada website Yakurir adalah tempat di mana pengguna dapat dengan mudah melakukan pembelian pulsa, paket data,

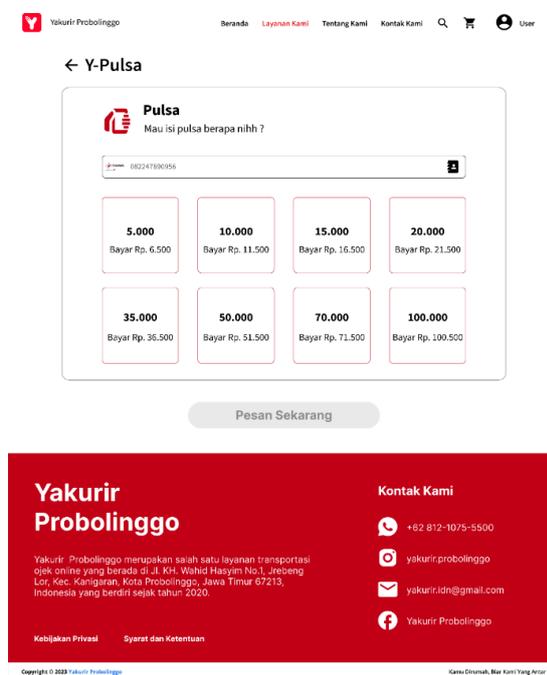
token listrik, dan top up e-wallet dengan cepat dan aman. Pengguna dapat dengan mudah memilih operator mereka dan memasukkan jumlah pulsa yang diinginkan, serta melihat berbagai penawaran spesial atau promo yang tersedia. Proses pembayaran yang aman dan terjamin memberikan kepercayaan kepada pengguna.



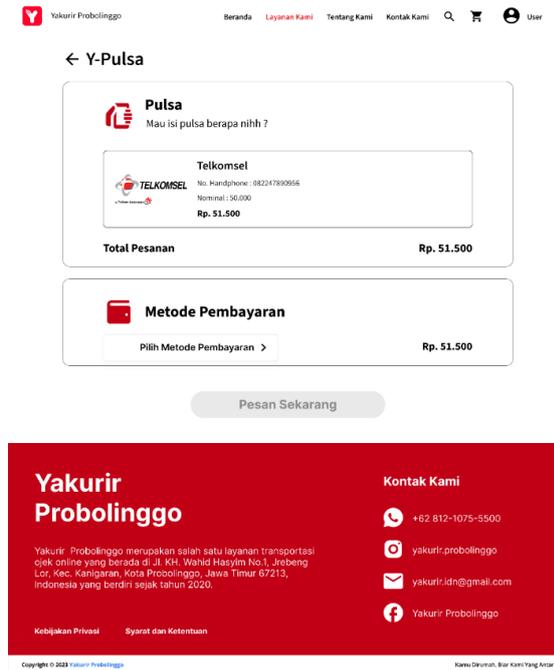
Gambar 4. 57 Hifi Halaman Layanan Y-Pulsa



Gambar 4. 58 Hifi Halaman Detail Menu Y-Pulsa



Gambar 4. 59 Hifi Halaman Pilihan Menu Y-Pulsa



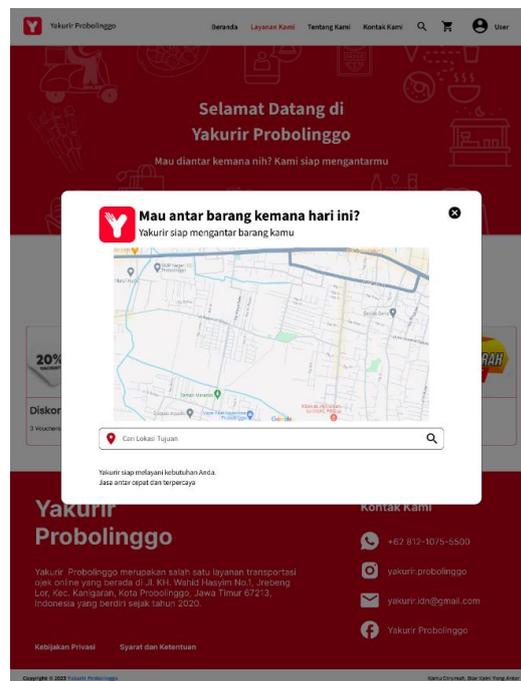
Gambar 4. 60 Hifi Detail Pesanan Y-Pulsa

15. Halaman Layanan Y-Jasa Antar

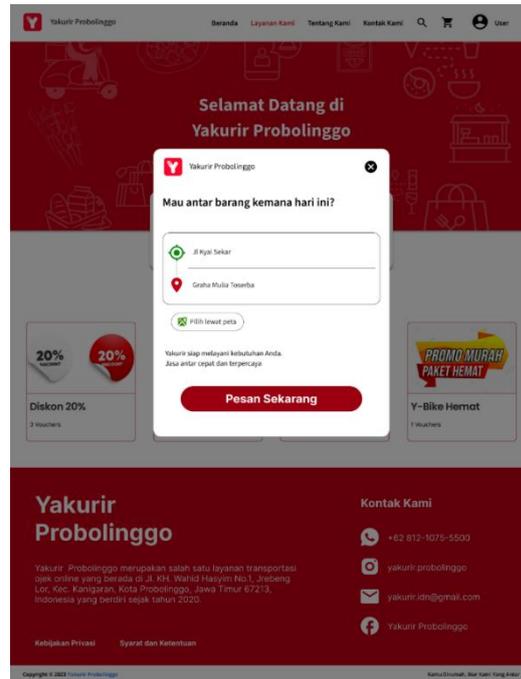
Halaman layanan YJasa Antar adalah pusat informasi yang memberikan solusi efektif untuk pengiriman barang secara aman dan tepat waktu. Pengguna dapat dengan mudah menavigasi melalui berbagai layanan yang ditawarkan, termasuk estimasi biaya pengiriman, pilihan paket, dan jangkauan wilayah layanan.



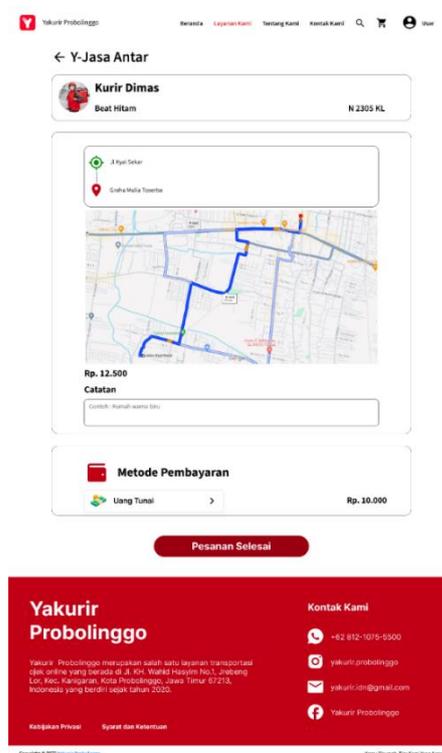
Gambar 4. 61 Hifi Halaman Layanan Y-Jasa Antar



Gambar 4. 62 Hifi Halaman Cari Lokasi Y-Jasa Antar



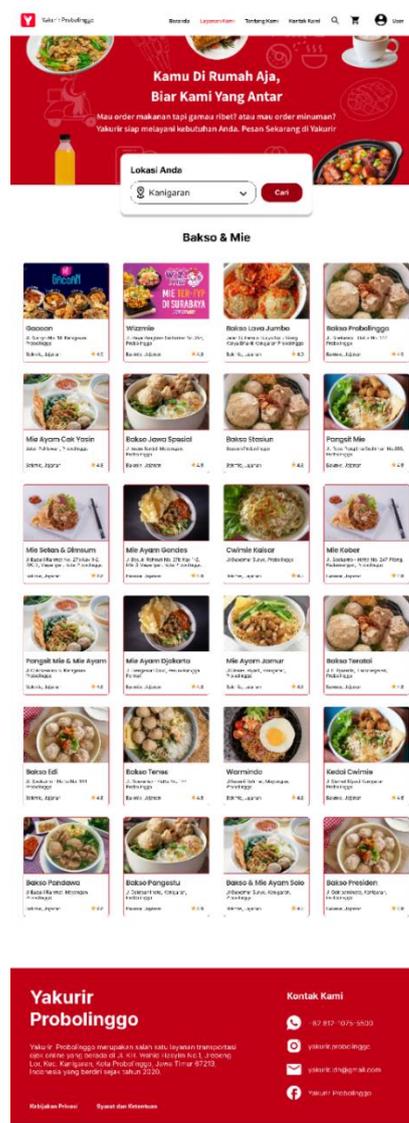
Gambar 4. 63 Hifi Halaman Pesan Y-Jasa Antar



Gambar 4. 64 Hifi Halaman detail Pesanan Y-Jasa Antar

16. Halaman Menu Y-Food

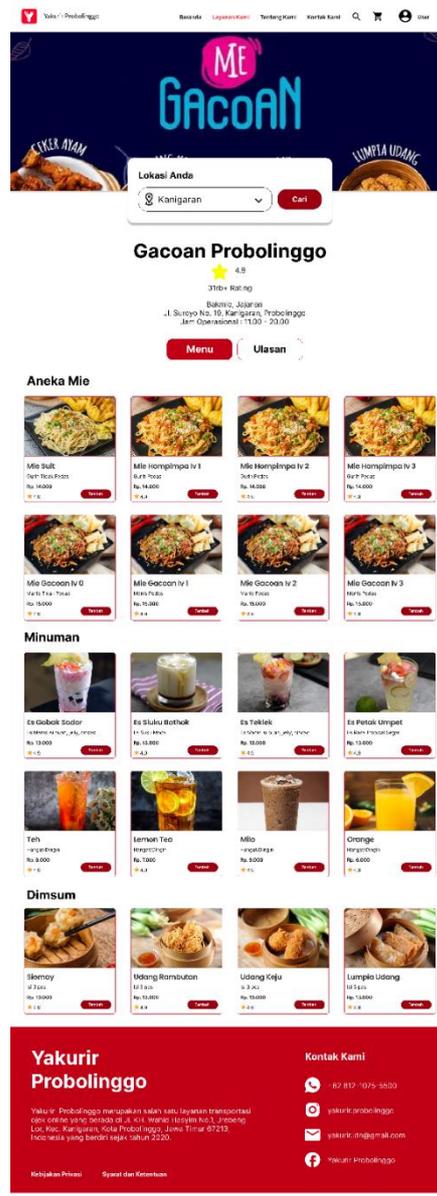
Halaman menu YFood pada website Yakurir adalah tempat di mana pengguna dapat menjelajahi beragam pilihan makanan dari berbagai restoran yang bekerja sama dengan Yakurir. Setiap restoran dipresentasikan dengan detail, termasuk gambar menarik dari menu restoran, deskripsi makanan, dan harga yang jelas. Pengguna dapat dengan mudah menelusuri menu makanan, memilih hidangan yang diinginkan, dan menambahkannya ke keranjang belanja mereka dengan beberapa klik.



Gambar 4. 65 Hifi Halaman Menu Y-Food

17. Halaman Detail Menu Y-Food

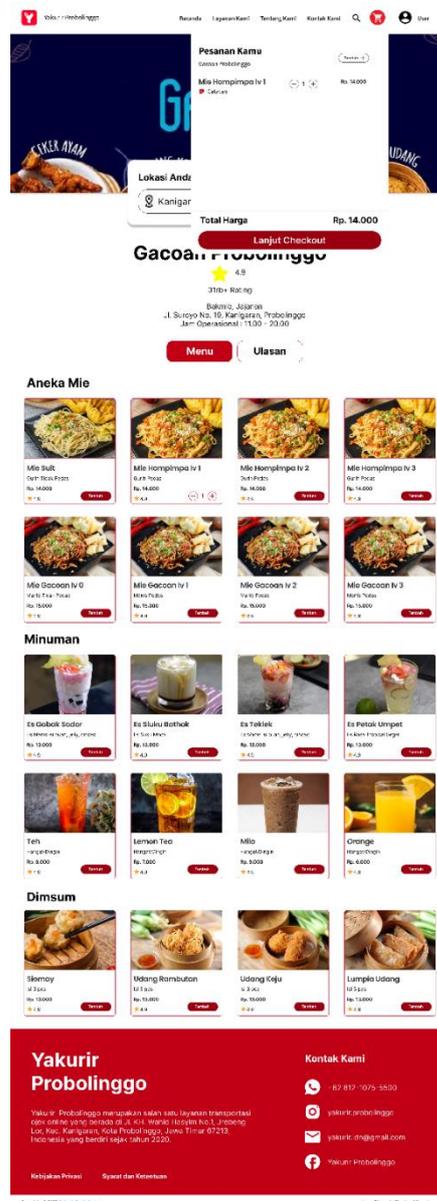
Halaman detail menu YFood pada website Yakurir adalah sumber informasi yang lengkap tentang setiap hidangan yang ditawarkan oleh restoran yang bekerja sama dengan Yakurir. Setiap hidangan dipersembahkan dengan gambar yang menggugah selera, membantu pengguna untuk memvisualisasikan dengan jelas makanan yang akan dipesan.



Gambar 4. 66 Hifi Halaman Detail Menu Y-Food

18. Halaman Keranjang Menu Y-Food

Halaman keranjang menu YFood pada website Yakurir adalah tempat di mana pengguna dapat melihat daftar pesanan sebelum melakukan pembayaran. Halaman ini menyajikan ringkasan detail dari setiap hidangan yang telah dipilih oleh pengguna untuk pengiriman. Setiap item dipresentasikan dengan jelas, termasuk nama hidangan, jumlah, dan harga.



Gambar 4. 67 Hifi Halaman Keranjang Menu Y-Food

19. Halaman Detail Pesanan Y-Food

Halaman detail pesanan YFood pada website Yakurir adalah sumber informasi terperinci tentang setiap pesanan makanan yang telah dipilih oleh pengguna. Halaman ini memberikan gambaran lengkap tentang pesanan, mulai dari daftar hidangan yang dipilih hingga rincian pengiriman dan pembayaran. Setiap hidangan dipresentasikan dengan detail, termasuk nama, deskripsi, jumlah, dan harga.

The screenshot displays the 'Mie Gacoan Probolinggo' order details page. It includes a map showing the delivery location, a list of ordered items (Mie Himpimpa Lv 1), a promotional code (Diskon 20%), a payment summary table, and a list of payment methods.

Pengantaran
Ditargetkan dalam 30 menit

Detail Alamat
Jl. Muluso Gajah, Gang 12
Jl. Paksiadi, Sidosari, Gang 12, Pk. 32
Pkb. 32121, Kota Probolinggo, Provinsi Jember

Detail Lokasi
Tunjukkan lokasi, alamat lainnya

Pesanan Kamu
Mie Himpimpa Lv 1
Rp. 14.000

Pakai Promo yuk
Diskon 20%, maks 25rb
- Misi: 10000
- Perbaikan: mie, telur, kentor, bawang, keju
- Perbaikan: 10000
Gratis Ongkir 0
- Misi: 10000
- Perbaikan: mie, telur, kentor, bawang, keju
- Perbaikan: 10000

Ringkasan Pembayaran

Harga	Rp. 14.000
Ongkir	Rp. 8.000
Biaya Lainnya	Rp. 1.000
Diskon	Rp. 0
Total Pembayaran	Rp. 23.000

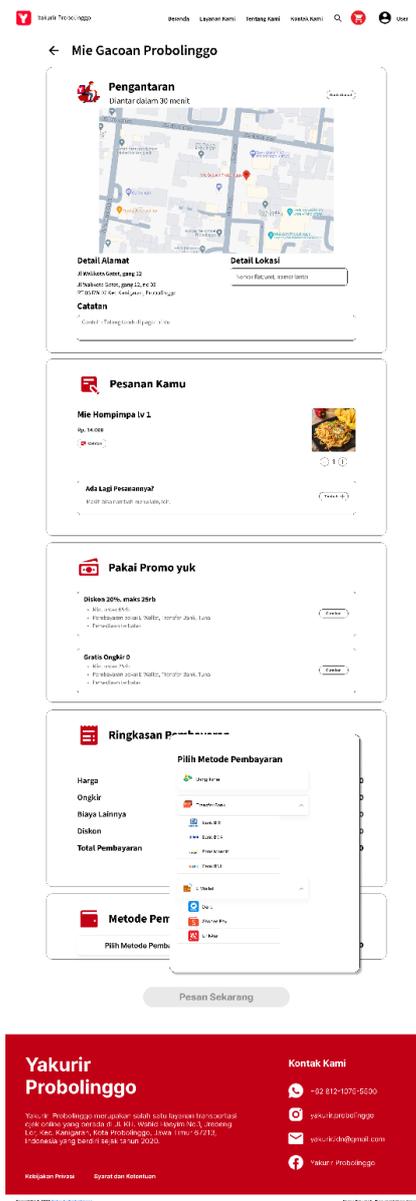
Metode Pembayaran
Pilih Metode Pembayaran > Rp. 23.000

Yakurir Probolinggo
Kontak Kami
+62 812-1070-5500
@yakurirprobolingo
yakurirprobolingo.com
yakurirprobolingo

Gambar 4. 68 Hifi Halaman Detail Pesanan Y-Food

20. Halaman Metode Pembayaran Y-Food

Halaman metode pembayaran YFood pada website Yakurir adalah ringkasan pesanan lengkap termasuk daftar hidangan yang dipilih, total biaya, dan opsi pembayaran yang tersedia. Pengguna dapat memilih metode pembayaran yang mereka inginkan, seperti tunai, kartu kredit, transfer bank, atau pembayaran melalui platform pembayaran digital.



Gambar 4. 69 Hifi Halaman Metode Pembayaran Y-Food

21. Halaman Proses Pesanan Y-Food

Halaman proses pesanan YFood pada website Yakurir adalah informasi terperinci tentang status pesanan, termasuk konfirmasi pesanan, pengemasan, pengiriman, dan perkiraan waktu tiba. Pengguna dapat melacak status pengiriman dan memantau perkembangan pesanan secara real-time.

Pesananmu Sedang di Proses

Kurir Dimas
Beat Hitam N 2305 KL

Mohon ditunggu sebentar ya...

Pesanan Diterima Menyiapkan Pesanan Pesanan Diantar Selesai

Alamat Penerima
Sha'lyyah Humalah
HP:021-922-1581-8000
Jl. Walisongo Dalam, gang 12, no 03
RT 06 RW 07 Kcc Karanganyar, Probolinggo

Rincian Pesanan
Mie Gacoan Probolinggo

	Mie Hompimpa Lv 1 x1 Tidak Ada Catatan	Rp. 14.000
Subtotal (1 menu)		Rp. 14.000
Nomor Pemesanan		000335678
Waktu Pemesanan		20 December 2023
Pembayaran		Bayar Di Tempat (Tunai)

Rincian Pembayaran

Harga	Rp. 14.000
Ongkir	Rp. 8.000
Biaya Lainnya	Rp. 1.000
Diskon	Rp. 0
Total Pembayaran	Rp. 23.000

Pesanan Selesai

Yakurir Probolinggo

Yakurir Probolinggo merupakan salah satu layanan transportasi ojek online yang berada di Jl. KH. Wahid Hasyim No.3, Jemberang Lor, Kec. Karanganyar, Kota Probolinggo, Jawa Timur 67213, Indonesia yang berdiri sejak tahun 2020.

Kontak Kami

- +62 812-1075-5500
- yakurir.probolinggo
- yakurir.idn@gmail.com
- Yakurir Probolinggo

Kebijakan Privasi Syarat dan Ketentuan

Copyright © 2023 Yakurir Probolinggo

Kirim Ulasan, Beri Kami Yang Baik

Gambar 4. 70 Hifi Halaman Proses Pesanan Y-Food

4.4.3 Prototype

Prototype berbentuk simulasi interaktif yang menampilkan tata letak, navigasi, dan fungsionalitas dasar dari *website* Yakurir. *Prototype* ini akan mencakup elemen-elemen seperti halaman beranda, halaman layanan, halaman tentang kami, halaman kontak kami, halaman pemesanan, dan lain-lain. Tujuan utama dari *prototype* adalah untuk menguji pengalaman pengguna, memvalidasi konsep desain, dan mengidentifikasi perbaikan yang diperlukan sebelum pengembangan *website* sebenarnya dimulai.

1. *Prototype* Halaman Utama

Pada *prototype website* Yakurir layanan Y-Food yang telah dibuat seperti pada gambar dimulai dari pengguna membuka *website* Yakurir. Kemudian pengguna melihat fitur yang tersedia pada *website* Yakurir. Selanjutnya pengguna *login* menggunakan nomor hp maka pengguna akan menerima kode OTP melalui SMS dan memasukkan kode OTP untuk verifikasi *login*. Pengguna berhasil masuk ke halaman utama *website* Yakurir.

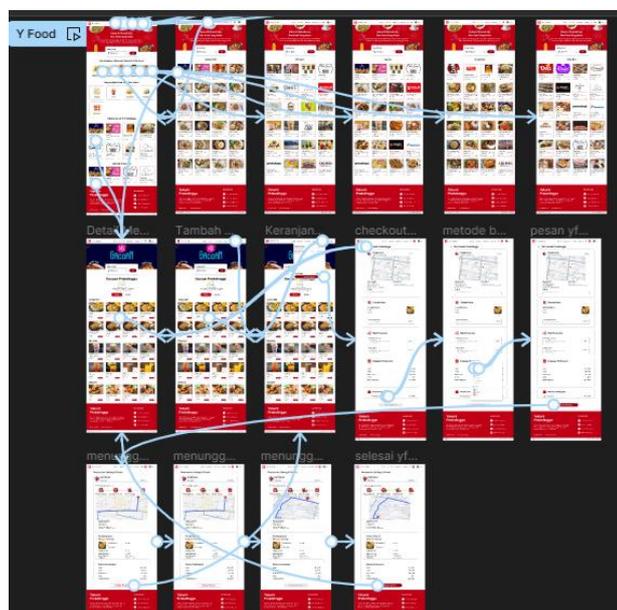


Gambar 4. 71 Prototype Halaman Utama

2. *Prototype* Layanan Y-Food

Pada halaman utama *website* Yakurir pengguna memilih layanan Y-Food untuk memesan makanan atau minuman yang diinginkan. Setelah itu

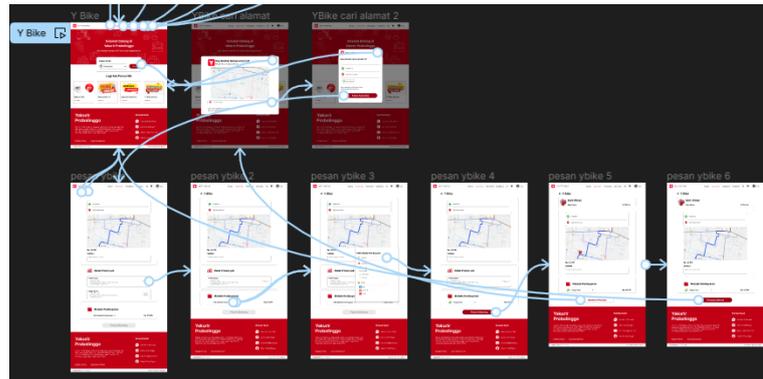
pengguna memilih kategori dan menambahkan makanan yang ingin dipesan serta menentukan jumlah item yang ingin dipesan. Selanjutnya pengguna menambahkan pesanan ke dalam keranjang dan mengklik tombol checkout maka akan diarahkan ke halaman detail pesanan untuk mereview pesanan, menambahkan alamat, menambahkan voucher, dan memilih metode pembayaran. Setelah itu pengguna mengklik pesan sekarang dan menunggu driver mengantar pesanan sesuai tujuan.



Gambar 4. 72 Prototype Layanan Y-Food

3. *Prototype* Layanan Y-Bike

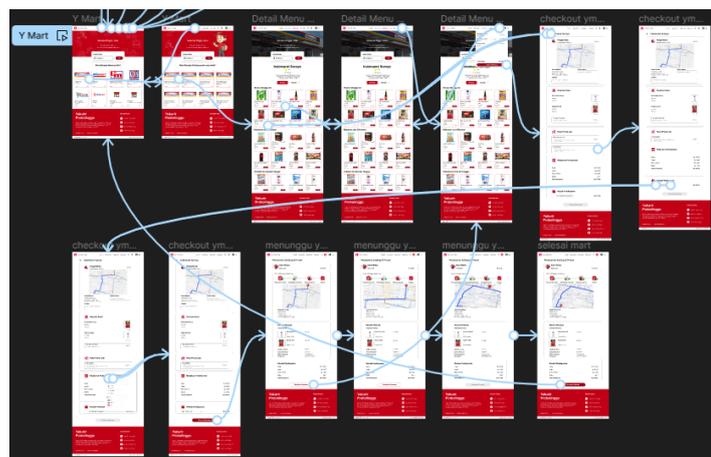
Pada halaman utama *website* Yakurir pengguna memilih layanan Y-Bike. Selanjutnya pengguna memasukkan lokasi penjemputan dan lokasi tujuan. Ketika selesai memasukkan alamat, pengguna diarahkan ke halaman checkout, di halaman ini pengguna diminta untuk memilih voucher dan memilih metode pembayaran yang diinginkan. Kemudian pengguna mengklik pesan sekarang dan menunggu driver datang.



Gambar 4. 73 Prototype Layanan Y-Bike

4. *Prototype Layanan Y-Mart*

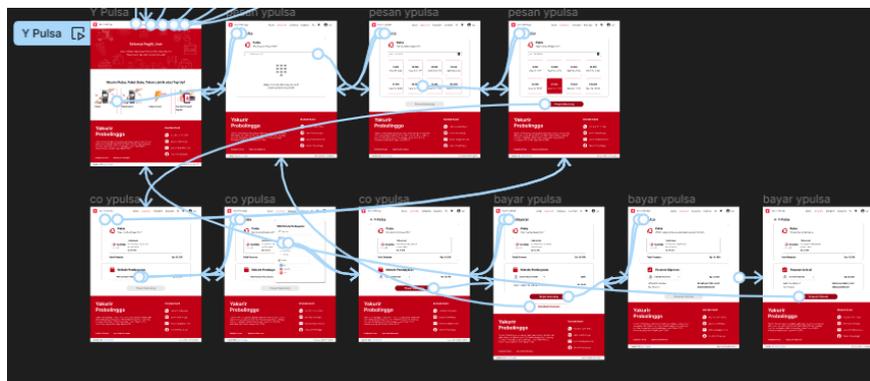
Pada halaman utama website Yakurir pengguna memilih layanan Y-Mart. Kemudian pengguna melihat menu yang tersedia pada layanan Y-Mart. Pelanggan memilih tempat belanja yang diinginkan, selanjutnya pelanggan memilih barang yang akan dibeli serta jumlah item yang dibutuhkan. Setelah itu menambahkan ke keranjang, maka pelanggan akan diarahkan ke halaman checkout. Pelanggan mengisi alamat pengiriman dan gunakan voucher yang tersedia. Setelah itu pelanggan memilih metode pembayaran. Kemudian pelanggan mengklik pesan sekarang dan menunggu barang belanja diantar ke alamat tujuan.



Gambar 4. 74 Prototype Layanan Y-Mart

5. *Prototype* Layanan Y-Pulsa

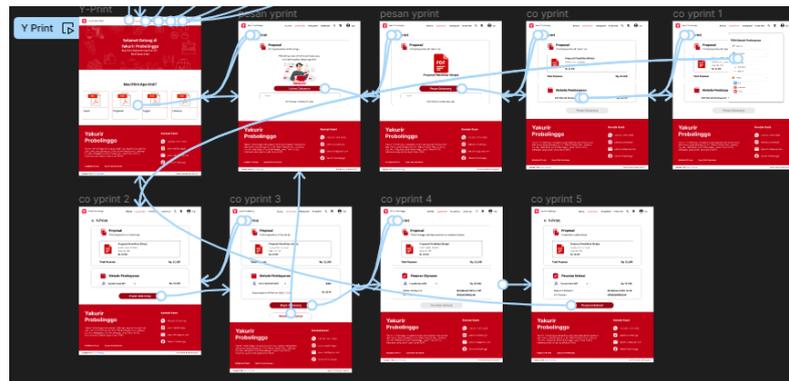
Pada halaman utama website Yakurir pengguna memilih layanan Y-Pulsa. Pengguna melihat menu yang tersedia pada layanan Y-Pulsa dan memilih pembelian yang diinginkan. Pengguna mengisi nomor HP yang akan di isi pulsa dan menentukan jumlah pengisian. Selanjutnya pengguna diarahkan ke halaman checkout untuk melihat detail pembelian dan menggunakan voucher yang tersedia. Pelanggan memilih metode pembayaran yang diinginkan. Kemudian mengklik pesan sekarang dan pembelian pulsa akan diproses.



Gambar 4. 75 *Prototype* Layanan Y-Pulsa

6. *Prototype* Layanan Y-Print

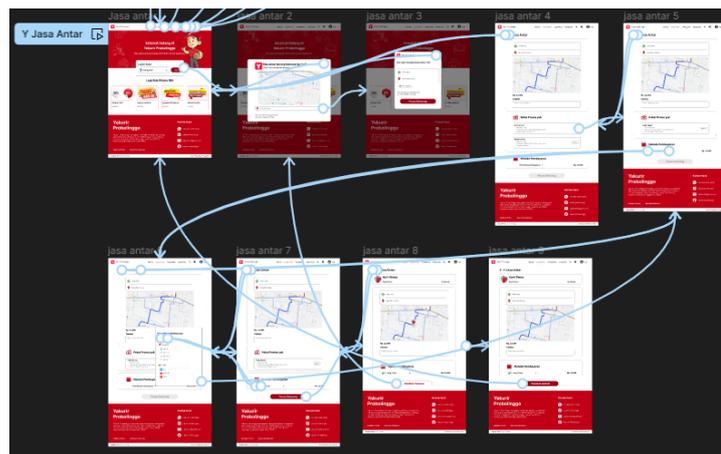
Pada halaman utama website Yakurir pengguna memilih layanan Y-Print. Kemudian pengguna memilih kategori print. Selanjutnya pengguna memilih opsi konfigurasi layanan seperti ukuran, warna, jenis materi dan jumlah item. Pengguna diminta untuk mengunggah berkas/dokumen yang ingin diprint. Kemudian system menghitung total biaya sesuai konfigurasi yang dipilih pengguna. Pengguna menambahkan pesanan ke keranjang maka selanjutnya akan diarahkan pada halaman checkout. Pengguna memilih voucher yang ingin digunakan serta metode pembayaran yang dipilih. Selanjutnya pengguna mengklik pesan sekarang dan pesanan di proses oleh pihak Yakurir



Gambar 4. 76 Prototype Layanan Y-Print

7. *Prototype* Layanan Y-Jasa Antar

Pada halaman utama website Yakurir pengguna memilih layanan Y-Jasa Antar. Selanjutnya pengguna memasukkan lokasi penjemputan barang dan lokasi tujuan barang dikirim. Ketika selesai memasukkan alamat, pengguna diarahkan ke halaman checkout, di halaman ini pengguna diminta untuk memilih voucher dan memilih metode pembayaran yang diinginkan. Kemudian pengguna mengklik pesan sekarang dan menunggu driver datang untuk mengantar barang.



Gambar 4. 77 Prototype Layanan Y-Jasa Antar

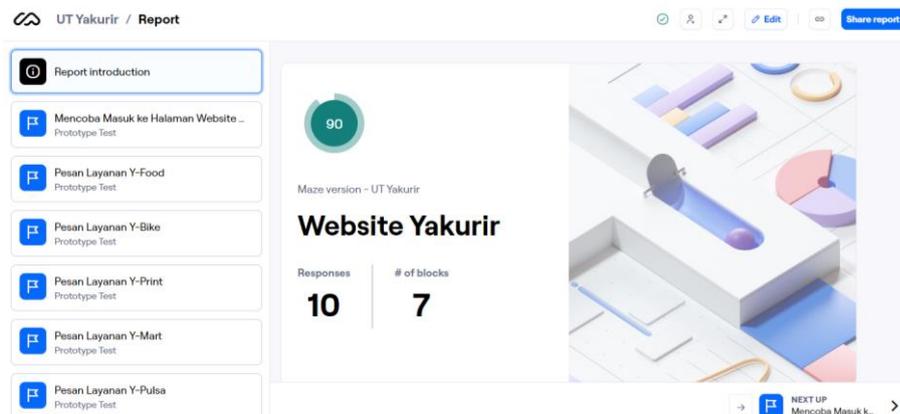
4.5 Test

Pada tahap ini telah dilakukan diskusi serta pengujian kepada pihak Yakurir. Pihak Yakurir telah menerima dan menyetujui bahwa rekomendasi desain *user interface website* Yakurir layak digunakan dan dikembangkan dalam bentuk *website*. Kemudian pada tahap ini juga dilakukan pengujian menggunakan *usability testing* untuk menguji aspek *learnability*, *efficiency*, *error* dengan menggunakan *task scenario* dan *satisfaction* dengan menggunakan kuisioner *System Usability Scale* (SUS) serta menggunakan *maze*. Dalam pengujian ini dilakukan menggunakan google form oleh 128 responden dengan kriteria berdomisili Probolinggo dan kisaran umur 20 tahun keatas. Pengujian menggunakan maze dilakukan oleh 10 responden.

4.5.1 Usability Testing Menggunakan Maze

Maze digunakan sebagai alat untuk melakukan usability testing terhadap website Yakurir setelah dilakukan perancangan menggunakan metode Desain Thinking. Proses usability testing dilakukan dengan melibatkan 10 partisipan yang mewakili beragam karakteristik dan tingkat pengalaman pengguna. Setiap partisipan diberikan serangkaian tugas yang dirancang untuk menguji berbagai aspek dari antarmuka pengguna, termasuk navigasi, pencarian informasi, dan proses pemesanan layanan ojek.

Hasil dari *usability testing* menggunakan *Maze* menunjukkan sejumlah temuan yang memberikan wawasan berharga terkait pengalaman pengguna pada website Yakurir. Sebagian besar partisipan mengalami kemudahan dalam menavigasi website dan menemukan fitur-fitur yang relevan. Namun, beberapa masalah kecil terkait dengan tata letak dan konsistensi masih ditemukan, yang mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan. Berikut adalah hasil pengujian menggunakan Maze.



Gambar 4. 78 Laporan Overview Maze

Pada pengujian menggunakan maze dilakukan dengan menguji 7 task karena tools Maze yang digunakan hanya memungkinkan hingga 7 task. Dengan membatasi jumlah task yang digunakan, dapat dipastikan bahwa setiap tugas memiliki peran yang signifikan dalam membangun kompleksitas dan tantangan dalam maze tersebut. Dengan demikian, task yang dipilih dalam pengujian ini sudah termasuk semua layanan yang tersedia di jasa Yakurir. Adapun task yang digunakan adalah sebagai berikut:

Task 1: Masuk ke Halaman Utama Website Yakurir

Task 2: Pesan Layanan Y-Food

Task 3: Pesan Layanan Y-Bike

Task 4: Pesan Layanan Y-Print

Task 5: Pesan Layanan Y-Mart

Task 6: Pesan Layanan Y-Pulsa

Task 7: Pesan Layanan Y-Jasa Antar

a. Usability Score

Tabel 4. 1 Tabel *Usability Score*

Task	Nama Task	<i>Mission Usability Score</i>
Task 1	Masuk ke Halaman Utama Website Yakurir	91
Task 2	Pesan Layanan Y-Food	93
Task 3	Pesan Layanan Y-Bike	86

Task 4	Pesan Layanan Y-Print	79
Task 5	Pesan Layanan Y-Mart	90
Task 6	Pesan Layanan Y-Pulsa	98
Task 7	Pesan Layanan Y-Jasa Antar	92
Maze Usability Score		90

Pada table 4.4 menunjukkan bahwa hasil usability score dari pengujian maze menunjukkan bahwa secara keseluruhan, maze memiliki skor usability yang tinggi, dengan skor usability rata-rata sebesar 90. Skor usability masing-masing tugas dalam maze juga cukup baik. Hal ini disebabkan karena sebelum melakukan pengujian pada maze, pengguna diberi panduan dan melakukan percobaan melalui prototype figma. Berikut adalah usability skor masing masing task pada website Yakurir:

- Task 1 - Masuk ke Halaman Utama Website Yakurir (Score: 91):

Task ini memiliki skor yang tinggi, menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah masuk ke halaman utama website Yakurir. Ini mungkin karena navigasi yang jelas atau pengalaman pengguna yang intuitif.

- Task 2 - Pesan Layanan Y-Food (Score: 93):

Skor task layanan Y-Food yang tinggi menunjukkan bahwa proses pengujian pemesanan layanan Y-Food relatif mudah dan efisien bagi pengguna. Ini bisa disebabkan oleh antarmuka yang ramah pengguna dan proses pemesanan yang sederhana.

- Task 3 - Pesan Layanan Y-Bike (Score: 86):

Meskipun skor layanan Y-Bike masih tinggi namun sedikit lebih rendah dari task sebelumnya. Ini menunjukkan adanya beberapa misclick atau kesalahan alur dalam proses pengujian pemesanan Y-Bike.

- Task 4 - Pesan Layanan Y-Print (Score: 79):

Skor yang lebih rendah dari task sebelumnya menunjukkan bahwa ada 2 pengguna yang mengalami hambatan jaringan internet dalam proses pengujian pemesanan layanan Y-Print. Sehingga hasil skor yang diperoleh dalam task layanan Y-Print lebih rendah dari task yang lainnya.

- Task 5 - Pesan Layanan Y-Mart (Score: 90):

Skor yang cukup tinggi menunjukkan bahwa proses pengujian pemesanan layanan Y-Mart relatif mudah bagi pengguna. Ini disebabkan karena alur pemesanan Y-Mart yang mirip dengan alur pemesanan Y-Food dan panduan yang jelas bagi pengguna.

- Task 6 - Pesan Layanan Y-Pulsa (Score: 98):

Skor ketergunaan tertinggi menunjukkan bahwa proses pengujian pemesanan layanan Y-Pulsa sangat mudah dan efisien bagi pengguna. Selain itu alur proses layanan Y-Pulsa lebih mudah dari task layanan yang lainnya. Hal ini menjadi salah satu faktor pada skor yang tinggi.

- Task 7 - Pesan Layanan Y-Jasa Antar (Score: 92):

Skor yang tinggi menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan mudah memesan layanan Y-Jasa Antar. Alur proses pemesanan yang sederhana dan panduan yang jelas membantu meningkatkan kemudahan task ini. Selain itu alur pemesanan task ini juga mirip dengan alur pemesanan layanan Y-Bike.

Berdasarkan skor tersebut dapat dianalisis bahwa alur dan desain antar muka website Yakurir dapat dipahami oleh pengguna. Namun ada *task* yang membutuhkan panduan agar tidak terjadi misclick.

4.5.2 *System Usability Scale (SUS)*

Dalam melakukan pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dibutuhkan 10 pertanyaan untuk mengevaluasi berbagai aspek pengalaman pengguna, seperti kegunaan, keterbacaan, kompleksitas, dan kepuasan. Dari hasil kuesioner diperoleh tiga kategori data yaitu

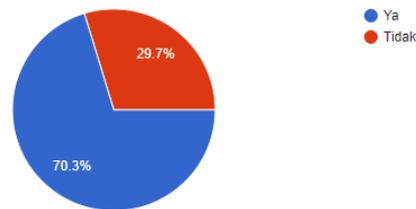
a. Validasi target responden

Dalam penentuan responden perlu dilakukan sebuah penyaringan responden untuk memvalidasi data kuesioner yang diisi adalah jawaban dari responden yang mengikuti akun Instagram Yakurir, pernah menggunakan jasa layanan Yakurir, dan pernah menggunakan website Yakurir.

Apakah Anda mengikuti akun instagram Yakurir?

<https://www.instagram.com/yakurir.probolinggo/#>

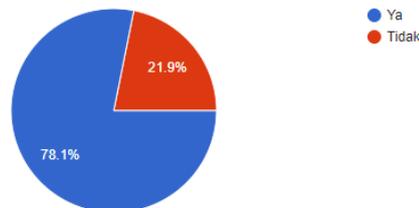
128 responses



Gambar 4. 79 Hasil Data Akun Instagram Yakurir

Pernahkah Anda menggunakan jasa Yakurir?

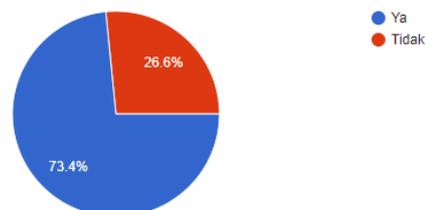
128 responses



Gambar 4. 80 Hasil Data Pengguna Jasa Yakurir

Apakah Anda pernah menggunakan website Yakurir?

128 responses



Gambar 4. 81 Hasil Data Pengguna Website Yakurir

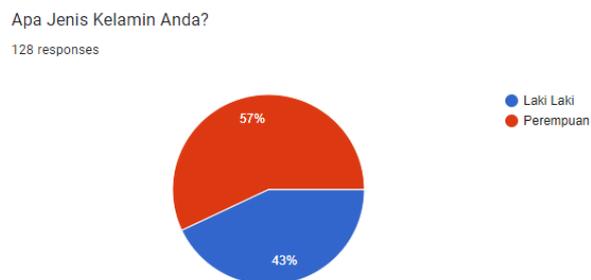
Dari hasil kuesioner online yang terdapat pada gambar 4.79, gambar 4.80, dan gambar 4.81 diperoleh 128 responden dengan 90 responden mengikuti Instagram Yakurir dan 38 responden belum mengikuti Instagram Yakurir. Selanjutnya 100 responden pernah menggunakan jasa layanan Yakurir dan 28 responden belum pernah menggunakan jasa layanan Yakurir. Terakhir 94

responden pernah menggunakan *website* Yakurir dan 34 responden belum pernah menggunakan *website* Yakurir.

b. Karakteristik responden

Dalam penelitian ini terdapat beberapa karakteristik responden yang diperoleh dari kuesioner 128 responden yang terdiri dari jenis kelamin, pekerjaan, dan umur.

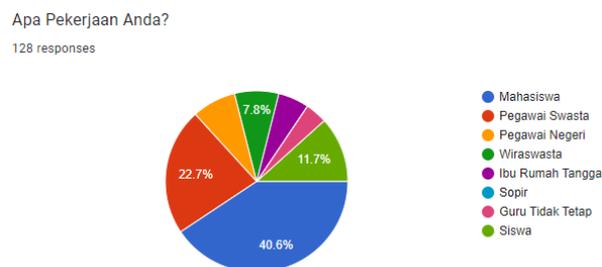
1. Karakteristik jenis kelamin



Gambar 4. 82 Jenis Kelamin Responden

Diketahui pada gambar 4.82 bahwa jenis kelamin responden laki laki berjumlah 55 responden dan jenis kelamin responden perempuan berjumlah 73 responden. Dari data tersebut dapat disimpulkan responden yang mengisi kuesioner website Yakurir mayoritas perempuan.

2. Karakteristik pekerjaan



Gambar 4. 83 Pekerjaan Responden

Tabel 4. 2 Tabel Karakteristik Pekerjaan Responden

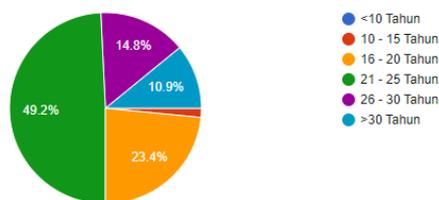
Jenis Pekerjaan	Jumlah
Mahasiswa	52
Pegawai Swasta	29
Pegawai Negeri	10
Wiraswasta	10
Ibu Rumah Tangga	7
Sopir	0
Guru Tidak Tetap	5
Siswa	15
Total	128

Diketahui pada gambar 4.83 dan tabel 4.5 bahwa pekerjaan responden yang mengisi kuesioner website Yakurir mayoritas mahasiswa sejumlah 52 responden dan pegawai swasta sejumlah 29 responden.

3. Karakteristik umur

Berapakah Usia Anda?

128 responses



Gambar 4. 84 Umur Responden

Tabel 4. 3 Tabel Karakteristik Umur

Umur					
<10	10-15	16-20	21-25	26-30	>30
0	2	30	63	19	14

Diketahui pada gambar 4.84 dan tabel 4.6 bahwa umur responden yang mengisi kuesioner website Yakurir mayoritas berumur 21-25 tahun sejumlah 63 responden dan berumur 16-20 sejumlah responden.

c. Analisa pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Dalam perhitungan metode *System Usability Scale (SUS)* menggunakan perhitungan manual dengan *Microsoft Excel* yang sesuai dengan rumus perhitungan metode *System Usability Scale (SUS)*. Data yang diperoleh dari hasil kuesioner terlebih dahulu direkap kemudian dilakukan perhitungan. *System Usability Scale (SUS)* berupa kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan menggunakan 5 poin Skala *Likert*. Responden diminta untuk memberikan penilaian dengan beberapa keterangan jawaban sebagai berikut:

Nilai 1: “Sangat Tidak Setuju (STS)”

Nilai 2: “Tidak Setuju (TS)”

Nilai 3: “Ragu-Ragu (RG)”

Nilai 4: “Setuju (S)”

Nilai 5: “Sangat Setuju (SS)”

R: Responden

P: Pertanyaan

Setelah responden melakukan pengisian kuesioner, data tersebut selanjutnya dihitung sesuai aturan metode SUS. Berikut adalah aturan-aturan umum yang terkait dengan perhitungan SUS:

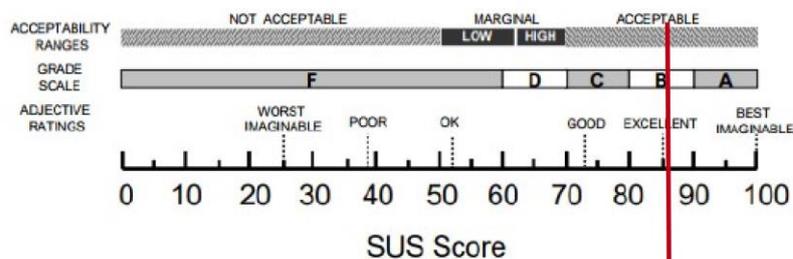
1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.
4. Aturan perhitungan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden.

Pada table 4.7 merupakan hasil dari perhitungan penilaian responden terhadap kuesioner perancangan *user interface website* Yakurir.

Tabel 4. 4 Tabel Perhitungan SUS

R	Skor Asli (Data Contoh)										Total	SUS Row Score	SUS Final Score
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10			
1	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	31	29	72,5
2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	30	75
3	4	1	5	2	4	2	4	2	4	2	30	32	80
4	4	2	4	2	4	2	4	2	5	3	32	30	75
5	5	2	4	2	4	3	4	2	4	2	32	30	75
6	4	2	4	2	4	3	4	2	5	1	31	31	77,5
7	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	31	31	77,5
8	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	31	31	77,5
9	4	2	5	2	4	3	4	2	4	2	32	30	75
10	4	2	4	2	4	2	4	1	4	2	29	31	77,5
Jumlah											11152,5		
Skor Rata Rata (Hasil Akhir)											87,12890625		

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan metode *System Usability Scale* diperoleh jumlah skor yaitu 11152,5 dengan total responden 128. Kemudian dilakukan perhitungan skor rata rata sebesar 87,12. Kemudian dikonversikan dalam bentuk *Grade*, *Adjective*, dan *Acceptable* seperti pada gambar 4.85.



Gambar 4. 85 Hasil Akhir SUS Skor

Dari hasil perhitungan skor rata rata sebesar 87,12 metode *System Usability Scale* (*SUS*) maka perancangan *user interface website* Yakurir masuk kedalam *Grade* Skala B yang menunjukkan kinerja baik. Skala *Adjective* "Excellent" menunjukkan bahwa prototype yang dibuat sangat bagus. Dan *Acceptability Ranges*

dalam kategori “*Acceptable*” yang artinya prototype yang dibuat dapat diterima. Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem yang diuji memiliki usability yang baik, dengan skor rata-rata yang relatif tinggi.

4.6 Analisis Hasil

Hasil pengujian pada perancangan *user interface website* Yakurir menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dilakukan hanya satu kali karena hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dan *Maze* dapat disimpulkan mendapatkan nilai yang sangat baik. Berikut merupakan hasil pengujian dari SUS dan juga *Maze*.

1. Analisis dari hasil perhitungan diperoleh jumlah skor yaitu 11152,5 dengan total responden 128. Kemudian dilakukan perhitungan skor rata rata sebesar 87,12 menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan bahwa perancangan *user interface website* Yakurir memenuhi Grade Skala B, yang menandakan kinerja yang baik. Penilaian ini didasarkan pada kriteria standar yang biasa digunakan dalam evaluasi usability. Ketika skor rata-rata mencapai 87,12, ini secara kualitatif menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat usability yang baik. Grade Skala B menandakan bahwa desain *user interface* telah mencapai standar yang memuaskan, dengan ruang untuk peningkatan tambahan. Skala Adjective “*Excellent*” yang diberikan menunjukkan bahwa prototype yang dibuat sangat bagus dalam hal usability dan *user experience*. Selain itu, *Acceptability Ranges* yang termasuk dalam kategori “*Acceptable*” mengindikasikan bahwa prototype yang dibuat dapat diterima oleh pengguna. Ini berarti bahwa desain *user interface website* Yakurir secara keseluruhan memenuhi harapan pengguna dan dapat digunakan dengan nyaman. Dari analisis ini, dapat disimpulkan bahwa sistem yang diuji memiliki usability yang baik, dengan skor rata-rata yang relatif tinggi.
2. Analisis hasil pengujian menggunakan *tools Maze* pada *user interface website* Yakurir menunjukkan sebagian besar partisipan mengalami kemudahan dalam menavigasi website dan menemukan fitur-fitur yang relevan. *Usability Score* yang dihasilkan sebesar 90. Dengan demikian, hasil *usability testing*

menggunakan *Maze* memberikan kontribusi yang signifikan dalam memastikan bahwa *website* Yakurir memiliki antarmuka pengguna yang menarik, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan serta harapan pengguna, sehingga dapat meningkatkan penggunaan layanan ojek lokal di Probolinggo. Selain itu, Pihak Yakurir telah menerima dan menyetujui bahwa rekomendasi desain *user interface website* Yakurir layak digunakan dan dikembangkan dalam bentuk *website*. Lampiran pernyataan persetujuan dapat dilihat pada lampiran 14.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Analisis dan Perancangan *User Interface Website* Yakurir (Ojek Lokal Probolinggo) Menggunakan Metode *Desain Thinking* maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Design Thinking membawa manfaat yang signifikan dalam memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang sesuai. *Desain Thinking* memberikan pemahaman mendalam tentang masalah-masalah yang dihadapi oleh pengguna dalam menggunakan jasa layanan Yakurir. Perancangan *user interface website* Yakurir juga telah dilakukan pengujian menggunakan metode SUS dan *tools Maze*. Hasil pengujian menggunakan metode SUS menunjukkan bahwa *user interface website* Yakurir memperoleh jumlah skor 11152,5 dengan total responden 128 dengan skor rata-rata sebesar 87,12 dan masuk ke dalam *Grade Skala B* yang menunjukkan kinerja baik. Skala *Adjective “Excellent”* menunjukkan bahwa prototype yang dibuat “sangat bagus”. Dan *Acceptability Ranges* dalam kategori “*Acceptable*” yang artinya diterima. Sedangkan hasil pengujian menggunakan *maze* menunjukkan sebagian besar partisipan mengalami kemudahan dalam menavigasi website dan menemukan fitur-fitur yang relevan dengan *Usability Score* yang dihasilkan sebesar 90. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *website* Yakurir memiliki antarmuka pengguna yang menarik, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan serta harapan pengguna, sehingga dapat meningkatkan penggunaan layanan ojek lokal di Probolinggo. Selain itu, Pihak Yakurir telah menerima dan menyetujui bahwa rekomendasi desain *user interface website* Yakurir layak digunakan dan dikembangkan dalam bentuk *website*. Lampiran pernyataan persetujuan dapat dilihat pada lampiran 14.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada Analisis dan Perancangan *User Interface Website* Yakurir (Ojek Lokal Probolinggo) Menggunakan Metode *Desain Thinking*, Adapun saran yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan perancangan user interface website Yakurir dapat dikembangkan lebih baik lagi dengan penambahan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Dengan adanya penelitian ini diharapkan kepada pihak Yakurir dapat mempertimbangkan hasil rekomendasi *user interface website* Yakurir pada pengembangan *website* selanjutnya.
3. Dapat memanfaatkan hasil evaluasi dari Metode System Usability Scale secara efektif untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam antarmuka pengguna dan dapat diintegrasikan ke dalam proses desain iteratif metode *Desain Thinking*.

Dengan memperhatikan saran-saran ini, penelitian yang menggabungkan Metode *Desain Thinking* dan Metode System Usability Scale dalam analisis dan perancangan antarmuka pengguna website Yakurir di Probolinggo dapat mencapai hasil yang lebih efektif dan memuaskan bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Fajrul Falaq, D. F. A. (2021). *KEBERADAAN OJEK ONLINE DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN UMKM DIKOTA SURABAYA*. 2(1), 313–320.
- Anggraeni, S. R., & Kusuma, W. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Learning Management System Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Metode User Persona. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(3), 182. <https://doi.org/10.31602/tji.v12i3.5182>
- Averushyd Juliansyah, I., & Papatungan, I. V. (2022). Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thinking. *Automata*, 3(1), 4996–5004.
- Isnaindin, R. N., Arikea, D. G., Nasution, R. I., & Hidayat, M. F. (2021). Penggunaan User Interface (UI) Aplikasi Google Classroom Pada Siswa Tingkat SMP di Denpasar Selatan. *Semiinar Nasional Desain*, 1, 1–7. <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandi-dkv/article/view/125>
- Kesuma Bhakti, F., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(2), 45–54. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nanja, M., Lasena, Y., & Dalai, H. (2022). Perancangan Sitem Uji Kebergunaan Aplikasi Berbasis Web Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 6(4), 624–631. <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i4.617>
- Nurfitria, A. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Ojek/Transportasi Online Berbasis Web Anisa. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 11.
- Rahardjo, C. P., Prayanto, W. H., & Yudani, H. D. (2015). Studi Analisa Efektivitas

User Interface pada Home Page Kaskus. co. id. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 13.

Refly Ilham Syabana, Pramana Yoga Saputra, A. N. R. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Kotakku. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 40–60.

Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelonesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.

Soedewi, S., Swasty, W., Mustikawan, A., & Naufalina, F. E. (2021). Information Architecture Pada Aplikasi E-Commerce (Studi Komparasi Aplikasi Shopee Dan Tokopedia). *Bahasa Rupa*, 5(1), 22–34. <https://bit.ly/jurnalbahasarupa>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Administrasi Perizinan Survey



Nomor : 3972 / PL.17 / PP / 2023 08 MAR 2023
Perihal : Permohonan Ijin Survei dan Pengambilan Data

Kepada Yth.
Kepada Founder Yakurir
Jl. KH. Hasan Genggong No.90, Sukoharjo, Kec. Kanigaran, Kota Probolinggo, Jawa Timur 67215, Indonesia

Di Tempat

Dalam rangka penyelenggaraan pendidikan Politeknik Negeri Jember yang berorientasi pada pendidikan profesional, mahasiswa wajib melaksanakan Tugas Akhir / Skripsi sebagai salah satu syarat kelulusan.

Sehubungan dengan hal tersebut mohon Bapak / Ibu berkenan mengijinkan mahasiswa kami dari Program Studi D4 Teknik Informatika melakukan survei guna mendapatkan data dan informasi yang kompeten sesuai dengan bidang kajiannya di instansi / perusahaan yang Bapak / Ibu pimpin.

Adapun mahasiswa yang dimaksud adalah :

Nama Mahasiswa	NIM	Judul Skripsi
Alvioni Tineke Risqianti	E41200048	ANALISIS DAN PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE YAKURIR (OJEK LOKAL PROBOLINGGO) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Konfirmasi kesediaan Bapak/Ibu untuk menerima ijin survey mahasiswa kami dapat disampaikan pada Sdru. Mukhammad Awaga Gumilang, S. Pd., M. Eng. dengan no Hp. 083156168675 selaku Koordinator Bidang Tugas Akhir/Skripsi Program Studi D4 Teknik Informatika Politeknik Negeri Jember.

Demikian atas ketajaban dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu dalam turut serta menunjang peningkatan keterampilan anak didik kami, diucapkan terima kasih.



Smart, Innovative, Professional



Yakurir Probolinggo
Jl. KH. Hasan Genggong No.90, Sukoharjo, Kec. Kanigaran, Kota Probolinggo, Jawa Timur 67215, Indonesia
Email : yakurir.idn@gmail.com / Telp : +62 812-1075-5500

Nomor : 001/SBS/V/2023
Perihal : Surat Balasan Survey dan Pengambilan Data

Yang bertanda tangan dibawah ini, *Founder* Yakurir, Kecamatan Kanigaran, Kota Probolinggo

Nama : Alvioni Tineke Risqianti
Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 23 Oktober 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jl Kyai Sekar RT 06 RW 07, Kec Kanigaran, Kota Probolinggo
Perguruan Tinggi : Politeknik Negeri Jember
Jurusan : Teknologi Informasi
Program Studi : Teknik Informatika

Telah kami setuju dan izinkan untuk melakukan survei penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul "Analisis Dan Perancangan *User Interface Website* Yakurir (Ojek Lokal Probolinggo) Menggunakan Metode *Design Thinking*" dan pengambilan data pada perusahaan kami sebagai syarat penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Probolinggo, 29 Mei 2023

Lampiran 2. Daftar Kisi - Kisi Pertanyaan Wawancara

Pertanyaan Wawancara

1. Identitas narasumber?

Jawab:

Nama : Bapak Andri Nur R

Jabatan : *Founder* Yakurir

Usia : 26 Tahun

Nama : Mubasyirul Fuad

Jabatan : Admin Yakurir

Usia : 23 Tahun

2. Selain *founder* dan admin apakah ada staf lain?

Jawab: Ada. karyawan/driver yakurir

3. Bagaimana dan kapan awal berdirinya Yakurir?

Jawab: Yakurir berdiri pada akhir tahun 2020 dengan website based yakurir

4. Ada berapa karyawan/driver Yakurir sampai saat ini?

Jawab: Ada 13 orang driver yakurir, 3 orang admin yakurir

5. Untuk jam operasional Yakurir mulai kapan sampai kapan ya kak?

Jawab: Jam operasional yakurir mulai jam 9 pagi hingga jam 8 malam

6. Dalam sehari bisa berapa orderan yang masuk?

Jawab: Dalam sehari biasanya 50-80 orderan. Setiap kurir 8-15 orderan.

7. Saat ini apa saja fitur dan jasa yang ditawarkan oleh Yakurir?

Jawab: Saat ini jasa yang ditawarkan yakurir adalah jasa antar makanan dan minuman, jasa antar barang, jasa antar dan print dokumen

8. Biasanya jasa apa yang paling diminati pengguna?

Jawab; Jasa yang paling diminati oleh pengguna adalah jasa antar makanan dan minuman

9. Untuk Yakurir sendiri seberapa dikenalnya oleh warga Probolinggo?

Jawab: Sangat dikenal. Sebesar 85,9% dari mitra UMKM dan lebih dari 5000 user aktif. Yakurir telah menjadi jasa antar kebanggaan UMKM dan masyarakat di Probolinggo.

10. Bagaimana cara mempromosikan Yakurir?

Jawab: Cara mempromosikan yakurir dari Instagram yakurir dan website yakurir

11. Untuk pemesanan jasa dari pengguna hingga saat ini apakah ada catatan datanya?

Jawab: Ada catatan data pemesanan perbulan hingga saat ini.

12. Apa visi dan misi dari Yakurir?

Jawab:

a. Visi

Menjadi perusahaan jasa layanan antar terbaik guna mensejahterakan UMKM demi kemajuan bangsa dan negara serta menguntungkan para *stakeholder*.

b. Misi

1. Mendorong pelaku UMKM untuk lebih maju dengan pemanfaatan platform digital.
2. Memberikan pelayanan yang prima bagi customer dengan harga yang terjangkau.
3. Memiliki SDM terbaik di bidang teknologi guna memajukan perekonomian bangsa Indonesia.
4. Membuka akses bagi pelaku UMKM untuk mengembangkan usaha.

5. Selalu melakukan efisiensi dan modernisasi dalam segala bidang perusahaan.

c. Apakah sekarang ada kendala terkait dengan keluhan atau hambatan yang dialami pengguna Yakurir?

Jawab: Ada kendala mbak. Kita perlu modifikasi sebenarnya. Permasalahan yang dihadapi, website ketika diakses melalui dekstop. Tampilan tetep mobile view. Dan ada beberapa fitur website yg msh blm optimal.

d. Untuk driver sendiri apakah ada keluhan atau hambatan gitu?

Jawab: Karena pemesanan masih manual melalui *Whatsapp* jadi keluhannya itu kurir membutuhkan *google maps* tetapi kadang titik lokasi tidak sesuai dengan alamat yang dituju. Tarif flat ongkir Rp. 9.000 dan Rp. 11.000 untuk pengiriman ke semua kota Probolinggo itu tidak sesuai dikarenakan tarif ongkir yang dipatok tidak seimbang dengan jarak pengiriman yang dilalui. Kemudian keluhan dari *Whatsapp* komunikasi kurir dan pelanggan terkadang terkendala sinyal yang tidak stabil sehingga mengakibatkan pengiriman yang terlalu lama.

e. Kalau dari admin Yakurir apakah ada keluhan dan hambatan juga?

Jawab: Yakurir hanya ada 3 admin jadi kalau misal ada banyak orderan yang masuk secara bersamaan kita bingung dan kewalahan baginya ke kurir dan membutuhkan estimasi waktu jika kurir sedang melakukan pengiriman orderan lain.

f. Apakah ada pengguna Yakurir yang sudah berlangganan menggunakan jasa Yakurir?

Jawab: Ada pelanggan tetap yang setiap harinya order, tetapi Yakurir masih belum ada program khusus untuk pelanggan tetap Yakurir seperti promo dan sebagainya.

- g. Untuk perkembangan kedepannya, harapan untuk *website* Yakurir bagaimana?

Jawab: Dari keluhan yang disampaikan sebelumnya, harapannya ada fitur order tracking (*google maps*) dan fitur ongkir yang sesuai dengan estimasi jarak pengiriman. Perlu adanya perbaikan pada tampilan *website* Yakurir, karena tampilan *website* Yakurir monoton dan kurang menarik. Selain itu disediakan detail produk seperti alamat toko, informasi jam operasional dan sebagainya.

- h. Saat ini Yakurir memiliki website yang menyediakan kebutuhan bisnis, apakah bapak setuju jika website Yakurir akan diperbaiki?

Jawab: Besar harap nya sebenarnya kita ke modifikasi website. Karena itu akan menjawab permasalahan kami saat ini.

- i. Apa saja fitur yang diinginkan tim Yakurir untuk dikembangkan dalam website nantinya?

Jawab: fitur yang diinginkan yaitu fitur order tracking, fitur ongkir, detail produk, metode pembayaran.

- j. Terkait hal tersebut, output yang dihasilkan nantinya sebuah rekomendasi tampilan user interface, apakah dari tim yakurir setuju?

Jawab: Kami lebih menginginkan sebuah rekomendasi tampilan *user interface* website

- k. Bolehkah saya menghubungi tim yakurir lain kali untuk keterangan lebih lanjut?

Jawab: Tentu saja boleh.



Lampiran 4. Diskusi dengan Karyawan Yakurir

Diskusi ini dilakukan dengan beberapa karyawan Yakurir yaitu admin dan kurir pada tanggal 08 April 2023, bertempat di Jl. KH. Hasan Genggong No.90, Sukoharjo, Kec. Kanigaran, Kota Probolinggo, Jawa Timur 67215.



Lampiran 5. Instagram Yakurir

Pengambilan jumlah followers instagram dilakukan pada tanggal 2 maret 2023.



Lampiran 6. Surat Rekomendasi Metode dari Mentor MSIB Binar Academy

SURAT PERNYATAAN REKOMENDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Paramita Retno
Perusahaan : Binar Academy
Pekerjaan/Jabatan : Academy Facilitator
Alamat : BSD Grand Boulevard, Tangerang, Banten

Dengan ini memberikan rekomendasi kepada

Nama : Alvioni Tineke Risqianti
NIM : E41200048
Program Studi : Teknik Informatika
Jurusan : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Politeknik Negeri Jember

Untuk menggunakan metode Design Thinking, Usability Testing dan System Usability Scale sebagai keperluan Tugas Akhir Skripsi dengan judul : "Analisis Dan Perancangan User Interface Website Yakurir (Ojek Lokal Probolinggo) Menggunakan Metode *Design Thinking*" bahwa metode tersebut layak digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Jakarta, 17 Maret 2023


Paramita Retno

Lampiran 7. Surat Validasi Instrumen Kuesioner

Berikut adalah surat validasi instrument penelitian berupa lembar kuesioner sebagai keperluan data awal Tugas Akhir Skripsi yang telah disetujui oleh pihak Yakurir.

SURAT KETERANGAN VALIDASI KUESIONER

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aslam Ali Yafi
 No Identitas :
 Pekerjaan/Jabatan : Direktur Yakurir

Telah memvalidasi instrument penelitian berupa lembar kuesioner sebagai keperluan data awal Tugas Akhir Skripsi dengan judul "Analisis Dan Perancangan *User Interface Website* Yakurir (Ojek Lokal Probolinggo) Menggunakan Metode *Design Thinking*" oleh :

Nama : Alvioni Tineke Risqianti
 NIM : E41200048
 Program Studi : Teknik Informatika
 Jurusan : Teknologi Informasi
 Perguruan Tinggi : Politeknik Negeri Jember

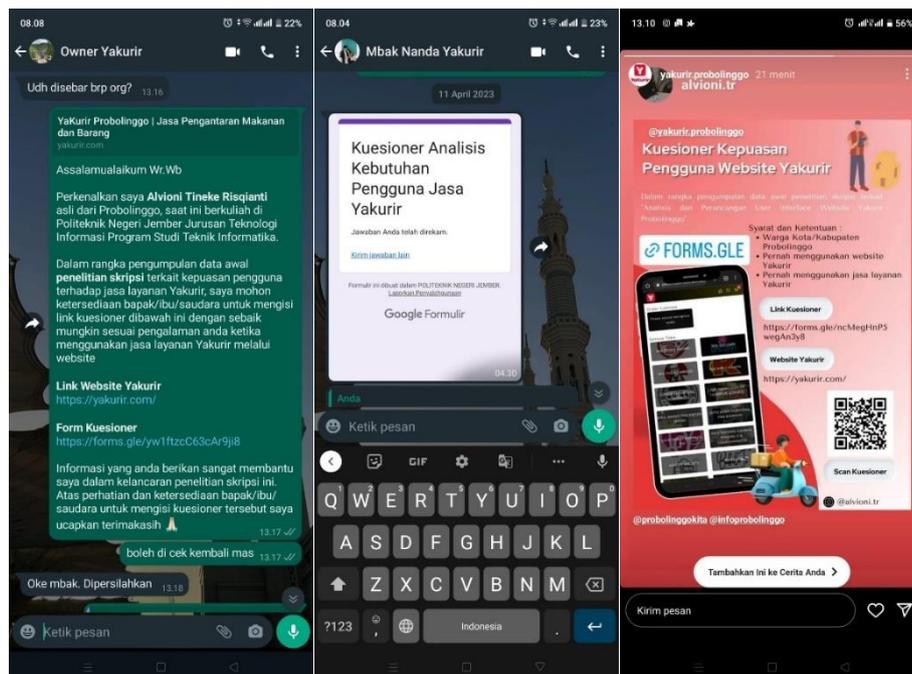
Setelah memperhatikan instrument tersebut, maka instrument tersebut layak digunakan untuk penelitian dengan beberapa revisi yang telah disampaikan kepada peneliti.

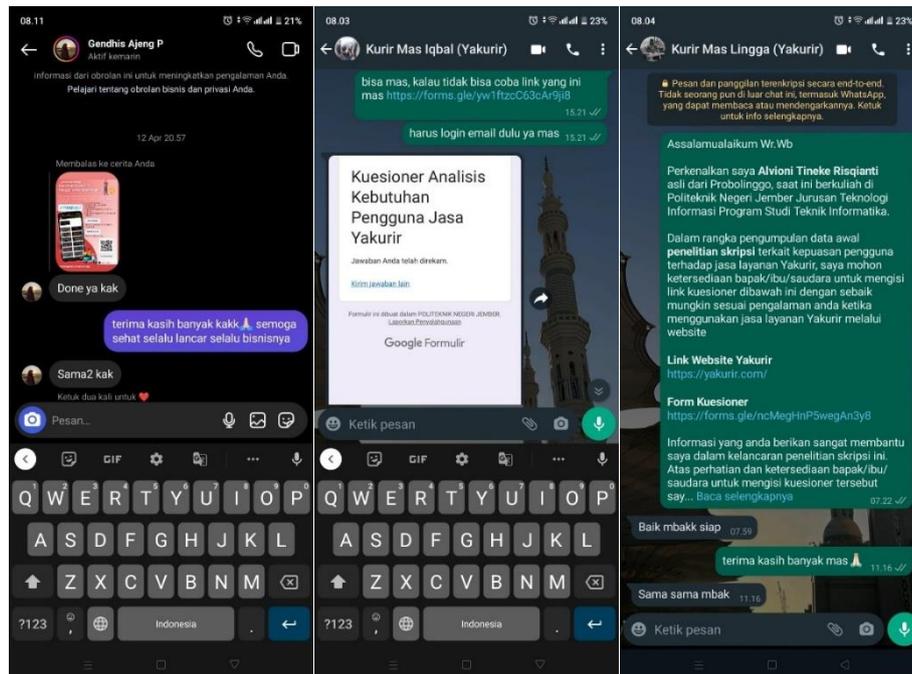
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Probolinggo, 29 Mei 2023

Lampiran 8. Bukti penyebaran kuesioner awal

Penyebaran kuesioner ini dilakukan mulai tanggal 10 April 2023 secara online melalui media social *Whatsapp* dan *Instagram*.





Lampiran 9. Surat permohonan validasi kuesioner

Hal: Permohonan Validasi Kuesioner

Kepada Yth.

Bapak

Prawidya Destarianto, S.Kom, M.T

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan Judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* YAKURIR (OJEK LOKAL PROBOLINGGO) MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*”, saya mohon kesediaan bapak untuk memvalidasi kuesioner yang akan saya gunakan untuk keperluan penelitian tersebut.

Atas perhatian dan bantuan bapak, saya ucapkan terimakasih.

Jember, 3 April 2023

Hormat saya,

Peneliti

Alvioni Tineke Risqianti
NIM. E41200048

Lampiran 10. Formulir validasi kuesioner

Kuesioner Kepada Pengguna YAKURIR

Petunjuk: Mohon beri tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

No.	Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Valid	Tidak Valid	
Identitas Diri				
1.	Email	✓		
2.	Usia	✓		
3.	Jenis Kelamin	✓		
4.	Domisili	✓		
5.	Jenis Pekerjaan	✓		
Pengalaman Pengguna				
6.	Apakah anda mengikuti akun instagram Yakurir?	✓		
7.	Pernahkah anda menggunakan jasa Yakurir?	✓		
8.	Apakah anda pernah menggunakan website Yakurir?	✓		
9.	Apakah Anda pernah mengalami kesulitan saat menggunakan website Yakurir?	✓		
10.	Apakah Anda menemukan informasi yang Anda butuhkan di website Yakurir dengan mudah?	✓		
11.	Apakah tampilan website Yakurir menarik dan mudah dipahami?	✓		
12.	Apakah fitur yang tersedia pada website Yakurir memenuhi kebutuhan Anda?	✓		

13.	Apakah website Yakurir responsif di berbagai perangkat?	✓		
14.	Apakah Anda menemukan kesalahan atau bug pada website Yakurir?	✓		
15.	Apakah Anda merasa ada bagian dari website Yakurir yang kurang informatif atau perlu ditingkatkan kualitasnya?	✓		
16.	Apakah Anda memiliki saran atau rekomendasi fitur untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada website Yakurir?	✓		

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrument kuesioner

Layak / Tidak Layak* untuk digunakan.

Catatan: (*) Coret yang tidak perlu

Komentar dan Saran:

.....
 Dapat dihindari lanjut untuk penyusunan ke responden

Jember, 3 April 2023

Validator


 Prawitna Destarianto, S.Kom, M.T
 NIP. 19801212 200501 1 1001

Lampiran 11. Daftar pertanyaan kuesioner awal untuk pengguna

6/22/23, 11:02 PM

Kuesioner Analisis Kebutuhan Pengguna Jasa Yakurir

Kuesioner Analisis Kebutuhan Pengguna Jasa Yakurir

Kuesioner ini berisikan pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan digunakan sebagai landasan pembuatan website Yakurir.

Website Yakurir : <https://yakurir.com/>

Instagram Yakurir : <https://www.instagram.com/yakurir.probolinggo/#>

** Indicates required question*

1. Email *

2. Berapakah usia anda? *

Mark only one oval.

- <10 Tahun
- 10-15 Tahun
- 15-20 Tahun
- 20-25 Tahun
- 25-30 Tahun
- >30 Tahun

3. Apa jenis kelamin anda? *

Mark only one oval.

- Laki laki
- Perempuan

6/22/23, 11:02 PM

Kuesioner Analisis Kebutuhan Pengguna Jasa Yakurir

4. Apakah anda berdomisili di Probolinggo? *

Mark only one oval.

- Ya
 Tidak

5. Apa pekerjaan anda? *

Mark only one oval.

- Mahasiswa
 Pegawai swasta
 Pegawai negeri
 Wiraswasta
 Ibu rumah tangga
 Sopir
 Guru tidak tetap
 Siswa
 Other: _____

6. Apakah anda mengikuti akun instagram Yakurir? *

<https://www.instagram.com/yakurir.probolinggo/>*Mark only one oval.*

- Ya
 Tidak

6/22/23, 11:02 PM

Kuesioner Analisis Kebutuhan Pengguna Jasa Yakurir

7. Pernahkah anda menggunakan jasa Yakurir? *

Mark only one oval.

- Ya
 Tidak

8. Apakah anda pernah menggunakan website Yakurir? *

<https://yakurir.com/>

Mark only one oval.

- Ya
 Tidak

Pengalaman Pengguna Website Yakurir

Pada sesi ini diajukan pertanyaan guna untuk mengetahui pengalaman pengguna website Yakurir. Silahkan isi jawaban yang sesuai pengalaman anda.

Website Yakurir : <https://yakurir.com/>

Instagram Yakurir : <https://www.instagram.com/yakurir.probolinggo/#>

9. Apakah Anda pernah mengalami kesulitan saat menggunakan website Yakurir? *

Mark only one oval.

- Pernah
 Tidak Pernah

6/22/23, 11:02 PM

Kuesioner Analisis Kebutuhan Pengguna Jasa Yakurir

10. Apakah Anda menemukan informasi yang Anda butuhkan di website Yakurir dengan mudah? *

Mark only one oval.

- Ya
 Tidak

11. Apakah tampilan website Yakurir menarik dan mudah dipahami? *

Mark only one oval.

- Ya
 Tidak

12. Apakah fitur yang tersedia pada website Yakurir memenuhi kebutuhan Anda? *

Mark only one oval.

- Ya
 Tidak

13. Apakah website Yakurir responsif di berbagai perangkat? *

Mark only one oval.

- Ya
 Tidak

6/22/23, 11:02 PM

Kuesioner Analisis Kebutuhan Pengguna Jasa Yakurir

14. Apakah Anda menemukan kesalahan atau bug pada website Yakurir? *

Mark only one oval.

- Ya
 Tidak

15. Apakah Anda merasa ada bagian dari website Yakurir yang kurang informatif atau *
perlu ditingkatkan kualitasnya?

Mark only one oval.

- Ya
 Tidak

16. Apakah Anda memiliki saran atau rekomendasi fitur untuk meningkatkan *
pengalaman pengguna pada website Yakurir?

Mark only one oval.

- Ya
 Tidak

17. Saran yang ingin disampaikan untuk pengembangan fitur di website Yakurir *

Terima Kasih telah mengisi kuesioner ini

Semoga jawaban anda dapat membantu

Lampiran 12. Surat keterangan validasi kuesioner

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prawidya Destarianto, S.Kom, M.T
NIP : 19801212 200501 1 1001
Jabatan : Dosen Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi
Informasi, Politeknik Negeri Jember

Telah memvalidasi instrument penelitian berupa lembar validasi dan lembar evaluasi sebagai keperluan Tugas Akhir Skripsi dengan judul:

"ANALISIS DAN PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* YAKURIR (OJEK LOKAL PROBOLINGGO) MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*", oleh:

Nama : Alvioni Tineke Risqianti
NIM : E41200048
Prodi : Teknik Informatika
Jurusan : Teknologi Informasi

Setelah memperhatikan instrument tersebut, maka instrument tersebut layak digunakan untuk penelitian dengan beberapa revisi yang telah disampaikan kepada peneliti.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 3 April 2023

Validator



Prawidya Destarianto, S.Kom, M.T
NIP. 19801212 200501 1 1001

Lampiran 13. Surat Persetujuan Desain PM PT QLCOM SOLUSI BISNIS



SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN

No. SKPS-08/QL/II-2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Izzatul Haq
 Perusahaan : PT QLCOM SOLUSI BISNIS
 Pekerjaan/Jabatan : Product Manager
 Alamat : Jl. Rungkut Asri Timur 11, Rungkut Kidul, Rungkut,
 Surabaya 60293

Dengan ini memberikan persetujuan kepada:

Nama : Alvioni Tineke Risqianti
 NIM : E41200048
 Program Studi : Teknik Informatika
 Jurusan : Teknologi Informasi
 Perguruan Tinggi : Politeknik Negeri Jember

Untuk rekomendasi Desain User Interface Website Yakurir sebagai keperluan Tugas Akhir Skripsi dengan judul :

"Analisis Dan Perancangan *User Interface Website* Yakurir (Ojek Lokal Probolinggo) Menggunakan Metode *Design Thinking*",
 bahwa desain tersebut telah melalui proses uji coba dan layak digunakan sebagai Website Yakurir .

Rungkut Asri Timur RK-IV A-11, Surabaya ☎ 031) 870 3799 ✉ qqitech@qqitech.com 🌐 www.qqitech.com

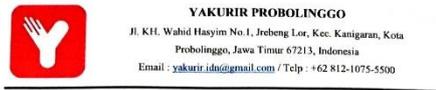


Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 29 Februari 2024

Nur Izzatul Haq

Lampiran 14. Surat Persetujuan Desain Dari Yakurir



SURAT PERNYATAAN

SURAT PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, *Founder Yakurir*, Kecamatan Kanigaran, Kota Probolinggo

Yang bertanda tangan dibawah ini, *Founder Yakurir*, Kecamatan Kanigaran, Kota Probolinggo

Nama : *Andi Nur Rachman S*
 Pekerjaan/Jabatan : *CEO*

Nama : *Andi Nur Rachman S*
 Pekerjaan/Jabatan : *CEO*

Telah menerima rekomendasi Desain User Interface Website Yakurir sebagai penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul "Analisis Dan Perancangan User Interface Website Yakurir (Ojek Lokal Probolinggo) Menggunakan Metode *Design Thinking*" oleh:

Telah menyetujui rekomendasi Desain User Interface Website Yakurir sebagai penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul "Analisis Dan Perancangan User Interface Website Yakurir (Ojek Lokal Probolinggo) Menggunakan Metode *Design Thinking*" oleh:

Nama : *Alvioni Tineke Risqianti*
 Tempat, Tanggal Lahir : *Probolinggo, 23 Oktober 2001*
 Jenis Kelamin : *Perempuan*
 Alamat : *Jl Kyai Sekar RT 06 RW 07, Kec Kanigaran, Kota Probolinggo*
 Perguruan Tinggi : *Politeknik Negeri Jember*
 Jurusan : *Teknologi Informasi*
 Program Studi : *Teknik Informatika*

Nama : *Alvioni Tineke Risqianti*
 Tempat, Tanggal Lahir : *Probolinggo, 23 Oktober 2001*
 Jenis Kelamin : *Perempuan*
 Alamat : *Jl Kyai Sekar RT 06 RW 07, Kec Kanigaran, Kota Probolinggo*
 Perguruan Tinggi : *Politeknik Negeri Jember*
 Jurusan : *Teknologi Informasi*
 Program Studi : *Teknik Informatika*

Setelah memperhatikan desain tersebut, maka desain tersebut layak digunakan sebagai website Yakurir.
 Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

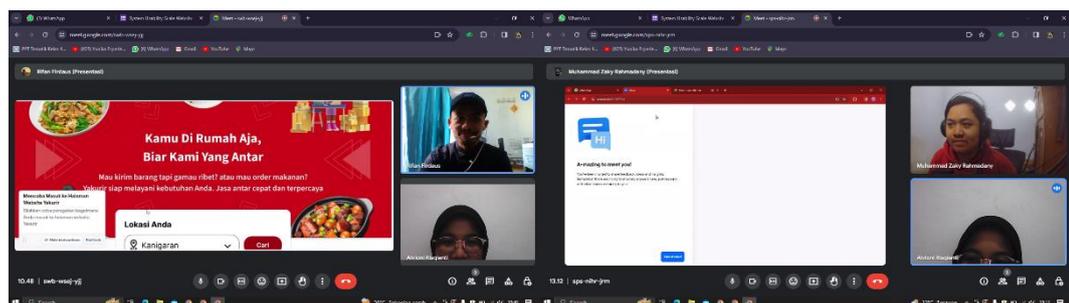
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

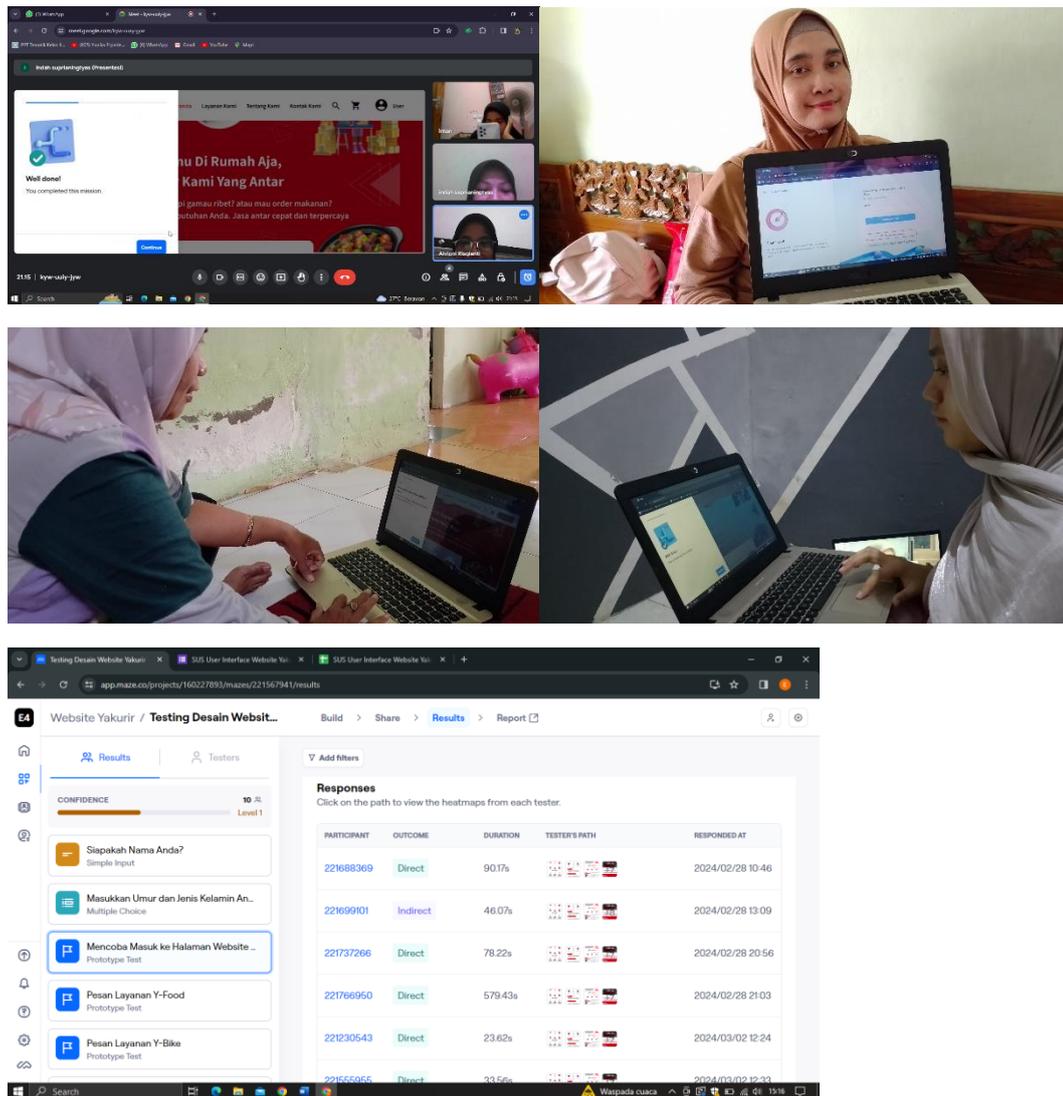
Probolinggo, ~~28~~ 26 Februari 2024

Probolinggo, ~~28~~ 26 Februari 2024

Lampiran 15. Usability Testing Menggunakan Maze

Usability Testing menggunakan *Maze* dilakukan kepada 10 orang dimulai pada tanggal 28 Februari 2024 sampai dengan 03 Maret 2024 secara *online* melalui *google meet* dan *offline*.





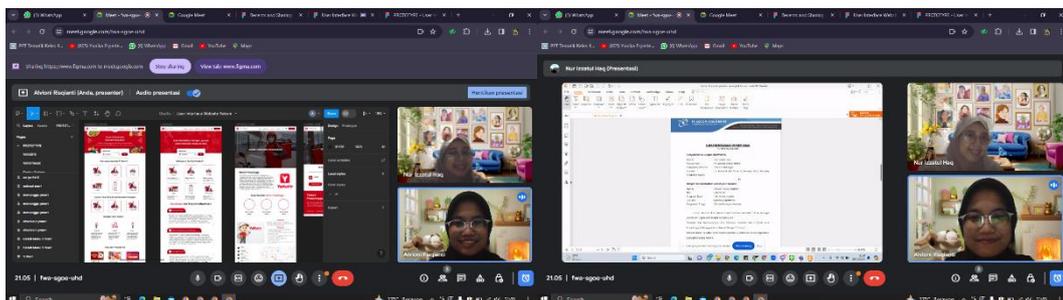
Lampiran 16. Usability Testing Menggunakan SUS

Usability Testing menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dilakukan kepada 100 orang dimulai pada tanggal 27 Februari 2024 sampai dengan 5 Maret 2024 secara online melalui google form.



Lampiran 17. Presentasi Desain Kepada PM PT QLCOM SOLUSI BISNIS

Presentasi Desain Website Yakurir kepada PM PT QLCOM SOLUSI BISNIS yaitu Kak Nur Izzatul Haq melalui google meet dan menerima surat persetujuan pada tanggal 29 Februari 2024.



Lampiran 18. Presentasi Desain Kepada CEO Yakurir

Presentasi Desain Website Yakurir kepada CEO Yakurir yaitu Andri Nur Rachman S pada tanggal 22 Februari 2024 bertempat di kantor Yakurir di Jl. KH.

Wahid Hasyim No.1, Jrebeng Lor, Kec. Kanigaran, Kota Probolinggo, Jawa Timur 67213, Indonesia dan menerima surat persetujuan pada tanggal 28 Februari 2024.



Lampiran 19. Foto Bersama Pihak Yakurir

Foto Bersama Pihak Yakurir dilakukan pada tanggal 28 Februari 2024 bertempat di kantor Yakurir di Jl. KH. Wahid Hasyim No.1, Jrebeng Lor, Kec. Kanigaran, Kota Probolinggo, Jawa Timur 67213, Indonesia.



Lampiran 20. Tabel Perhitungan SUS

R	Skor Asli (Data Contoh)										Total	SUS Row Score	SUS Final Score
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10			
1	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	31	29	72,5
2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	30	75
3	4	1	5	2	4	2	4	2	4	2	30	32	80
4	4	2	4	2	4	2	4	2	5	3	32	30	75
5	5	2	4	2	4	3	4	2	4	2	32	30	75
6	4	2	4	2	4	3	4	2	5	1	31	31	77,5
7	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	31	31	77,5
8	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	31	31	77,5
9	4	2	5	2	4	3	4	2	4	2	32	30	75

10	4	2	4	2	4	2	4	1	4	2	29	31	77,5
11	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	31	31	77,5
12	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	31	29	72,5
13	4	2	5	2	4	2	4	3	4	2	32	30	75
14	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2	31	31	77,5
15	5	1	4	2	4	1	4	1	4	2	28	34	85
16	5	2	5	1	5	1	5	1	4	2	31	37	92,5
17	5	2	5	1	5	1	4	2	4	2	31	35	87,5
18	4	2	5	2	5	2	4	2	4	1	31	33	82,5
19	4	1	5	2	4	2	4	1	4	2	29	33	82,5
20	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	31	31	77,5
21	5	1	5	1	4	1	4	1	4	1	27	37	92,5
22	4	1	4	2	4	1	5	2	4	2	29	33	82,5
23	4	1	5	2	4	1	4	2	4	1	28	34	85
24	5	2	4	2	4	1	4	2	4	1	29	33	82,5
25	4	1	4	2	5	1	4	2	4	1	28	34	85
26	4	2	5	1	4	1	4	2	4	1	28	34	85
27	5	1	5	2	4	1	4	1	4	1	28	36	90
28	4	1	4	2	4	1	4	2	4	1	27	33	82,5
29	4	2	5	1	4	2	4	1	4	1	28	34	85
30	5	2	5	2	5	1	4	1	4	2	31	35	87,5
31	4	1	4	2	4	1	4	2	4	2	28	32	80
32	5	1	5	2	4	1	4	2	4	1	29	35	87,5
33	4	2	4	2	4	2	4	1	4	1	28	32	80
34	4	1	4	1	4	1	4	2	4	1	26	34	85
35	5	2	4	2	4	2	4	2	4	1	30	32	80
36	4	2	4	1	4	2	4	1	4	1	27	33	82,5
37	5	1	4	1	4	2	4	2	4	1	28	34	85
38	5	1	5	2	4	2	4	2	4	1	30	34	85
39	5	2	4	1	4	2	4	2	4	2	30	32	80
40	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	31	31	77,5
41	5	2	5	2	4	2	4	2	4	2	32	32	80
42	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2	31	31	77,5
43	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	29	31	77,5
44	5	2	5	2	4	1	4	1	4	2	30	34	85
45	5	2	5	1	4	2	4	2	4	1	30	34	85
46	5	1	5	1	5	2	5	2	5	2	33	37	92,5
47	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	30	75
48	4	1	4	1	4	2	5	2	5	1	29	35	87,5

49	5	1	5	2	5	2	5	2	5	2	34	36	90
50	5	1	5	1	5	2	5	2	5	2	33	37	92,5
51	4	2	4	2	4	2	5	2	5	1	31	33	82,5
52	5	2	5	1	5	2	5	1	5	1	32	38	95
53	4	1	5	2	5	2	5	1	4	1	30	36	90
54	5	1	2	5	2	5	1	5	2	5	33	11	27,5
55	5	2	5	1	5	1	5	2	5	2	33	37	92,5
56	5	1	5	2	5	1	5	2	5	1	32	38	95
57	5	1	5	1	4	1	4	1	4	1	27	37	92,5
58	5	1	5	2	4	2	5	2	5	2	33	35	87,5
59	5	1	5	2	5	2	5	2	4	1	32	36	90
60	4	1	5	2	5	2	5	2	4	2	32	34	85
61	5	2	5	1	5	1	5	2	5	2	33	37	92,5
62	5	2	4	2	5	1	4	2	5	2	32	34	85
63	5	2	5	2	4	2	5	2	5	1	33	35	87,5
64	4	1	5	1	5	2	5	2	5	1	31	37	92,5
65	5	1	5	1	5	2	5	2	5	2	33	37	92,5
66	5	2	5	1	5	2	5	1	5	2	33	37	92,5
67	4	2	4	1	4	2	4	2	4	1	28	32	80
68	5	2	5	1	5	2	5	2	5	1	33	37	92,5
69	4	1	5	2	5	2	4	1	4	2	30	34	85
70	5	2	5	1	4	2	5	2	4	2	32	34	85
71	5	1	4	2	4	2	4	1	5	2	30	34	85
72	5	1	4	1	5	1	5	2	5	2	31	37	92,5
73	4	2	5	2	5	1	5	2	4	1	31	35	87,5
74	5	2	5	1	5	2	5	1	4	1	31	37	92,5
75	5	1	4	1	4	1	5	1	5	2	29	37	92,5
76	5	2	5	2	5	1	5	1	4	1	31	37	92,5
77	4	1	5	1	5	2	5	1	5	1	30	38	95
78	5	1	5	2	4	1	5	2	4	1	30	36	90
79	5	2	5	2	4	2	4	2	5	2	33	33	82,5
80	5	1	5	2	5	2	5	2	5	2	34	36	90
81	5	2	5	1	4	1	5	2	5	2	32	36	90
82	5	1	5	2	5	1	5	1	4	1	30	38	95
83	5	2	5	2	4	2	5	1	5	2	33	35	87,5
84	5	2	4	2	5	2	5	2	4	2	33	33	82,5
85	5	2	5	1	5	1	5	1	4	1	30	38	95
86	5	1	5	1	4	2	4	2	4	1	29	35	87,5
87	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2	35	35	87,5

88	5	2	5	2	4	2	5	2	5	2	34	34	85
89	5	2	5	2	4	2	5	2	5	2	34	34	85
90	5	2	5	2	4	2	5	2	5	2	34	34	85
91	5	2	5	2	5	2	5	2	4	2	34	34	85
92	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1	31	39	97,5
93	5	1	5	2	5	2	5	1	5	1	32	38	95
94	5	1	5	1	5	2	5	1	4	1	30	38	95
95	5	2	5	1	5	2	5	2	4	1	32	36	90
96	5	1	5	1	5	2	4	1	5	1	30	38	95
97	4	1	4	1	4	2	5	2	5	2	30	34	85
98	5	1	5	1	4	2	5	1	4	1	29	37	92,5
99	5	1	5	1	5	2	5	2	5	1	32	38	95
100	5	1	5	2	5	2	4	1	4	1	30	36	90
101	5	1	5	1	5	1	5	1	4	1	29	39	97,5
102	5	1	4	1	5	2	5	1	5	1	30	38	95
103	5	1	5	1	4	1	5	1	5	1	29	39	97,5
104	5	1	4	1	5	2	5	2	4	2	31	35	87,5
105	5	1	5	2	4	1	5	1	4	1	29	37	92,5
106	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1	29	39	97,5
107	5	1	5	1	4	1	5	1	5	1	29	39	97,5
108	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1	25	35	87,5
109	5	1	5	1	4	1	4	1	5	1	28	38	95
110	4	2	5	1	5	1	5	1	4	1	29	37	92,5
111	5	1	4	2	5	1	5	1	5	1	30	38	95
112	5	1	5	1	4	1	4	1	4	1	27	37	92,5
113	5	1	4	1	5	1	5	1	4	1	28	38	95
114	5	1	4	1	5	1	5	1	4	1	28	38	95
115	5	1	5	1	5	1	4	1	4	1	28	38	95
116	5	1	4	1	5	1	4	1	4	1	27	37	92,5
117	4	1	5	1	5	1	5	1	4	1	28	38	95
118	5	1	4	1	4	1	5	1	4	1	27	37	92,5
119	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	30	40	100
120	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	30	40	100
121	5	1	5	1	5	1	5	1	4	1	29	39	97,5
122	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	30	40	100
123	5	1	4	2	4	1	4	2	5	1	29	35	87,5
124	5	1	4	1	4	1	5	1	5	1	28	38	95
125	5	1	5	1	4	1	5	1	4	2	29	37	92,5
126	5	1	4	1	5	1	5	1	4	2	29	37	92,5

127	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	29	31	77,5
128	5	1	30	40	100								
Jumlah											11152,5		
Skor Rata Rata (Hasil Akhir)											87,12890625		