



SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI
“SOBATIKAN” MENGGUNAKAN METODE
*DOUBLE DIAMOND***

FARADHIYA AULIA RAHMA
NPM 21082010213

DOSEN PEMBIMBING

Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2025**



SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI
“SOBATIKAN” MENGGUNAKAN METODE
*DOUBLE DIAMOND***

FARADHIYA AULIA RAHMA
NPM 21082010213

DOSEN PEMBIMBING

Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, SAINS, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SURABAYA

2025

Halaman ini sengaja dikosongkan.

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI "SOBATIKAN" MENGUNAKAN METODE *DOUBLE DIAMOND*

Oleh:

FARADHIYA AULIA RAHMA

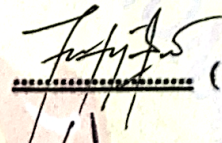
NPM. 21082010213

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 9 Mei 2025.

Menyetujui

Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.

NPT. 212 19910320 267

 (Pembimbing I)

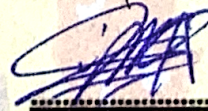
Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19940929 202203 1 008

 (Pembimbing II)

Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19851124 202121 1 003

 (Ketua Penguji)

Reisa Permatasari, S. T., M.Kom.

NIP. 19920514 202203 2 007

 (Anggota Penguji II)

Prasasti Karunia Farista Ananto, S.Kom.,

M.Kom., M.IM.

NIP. 19970704 202406 2 001

 (Anggota Penguji III)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT

NIP. 19681126 199403 2 001

Halaman ini sengaja dikosongkan.

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI “SOBATIKAN”
MENGUNAKAN METODE *DOUBLE DIAMOND***

Oleh:

FARADHIYA AULIA RAHMA

NPM. 21082010213



Menyetujui,

**Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer**

Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19851124 202121 1 003

Halaman ini sengaja dikosongkan.

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Faradhiya Aulia Rahma
NPM : 21082010213
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Surabaya, 20 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan,



FARADHIYA AULIA RAHMA

NPM. 21082010213

Halaman ini sengaja dikosongkan.

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Faradhiya Aulia Rahma / 21082010213
Judul Skripsi : Perancangan Desain UI/UX Aplikasi
“SobatIkan” Menggunakan Metode *Double Diamond*
Dosen Pendamping : 1. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
2. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

Pada sektor perikanan budidaya di Kabupaten Jombang terdapat beberapa permasalahan, yaitu proses penyuluhan, pelaporan, pemasaran, dan distribusi hasil budidaya ikan masih dilakukan secara konvensional dan belum terintegrasi digital. Penelitian ini bertujuan merancang desain UI/UX aplikasi SobatIkan menggunakan metode *Double Diamond* untuk meningkatkan *usability* serta memfasilitasi integrasi antara DISPAKAN, pembudidaya ikan, dan konsumen. Metode ini menekankan pada pemahaman kebutuhan dan aspirasi pengguna melalui proses iterasi berulang sebanyak tiga kali. Pada *Usability Testing 1*, seluruh pengguna menunjukkan hasil *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* yang tinggi, meski masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki. *Heuristic Evaluation* dilakukan oleh 5 ahli *UI/UX Design* dan 3 perwakilan dari tiap peran persona dengan mengacu pada *ten usability heuristic* untuk mengidentifikasi masalah kegunaan. Hasil pengujian terakhir yaitu *Usability Testing 2* menunjukkan skor yang tinggi, DISPAKAN dengan skor *Effectiveness* 97,41%, *Efficiency* 98,65%, dan *Satisfaction* 93,75. Pembudidaya ikan dengan skor *Effectiveness* 92,94%, *Efficiency* 92,1%, dan *Satisfaction* 92. Sedangkan konsumen tidak mengalami perbaikan, dengan skor yang tetap yaitu *Effectiveness* 95,78%, *Efficiency* 91,5%, dan *Satisfaction* 86,5 yang menunjukkan bahwa desain aplikasi SobatIkan telah memenuhi aspek *usability* yang sangat baik.

Kata Kunci: Perikanan Budidaya, UI/UX, *Double Diamond*, *Usability Testing*, *Heuristic Evaluation*.

Halaman ini sengaja dikosongkan.

ABSTRACT

Student Name / NPM : Faradhiya Aulia Rahma / 21082010213
Thesis Title : *UI/UX Design Design of “SobatIkan”
Application Using the Double Diamond
Method*
Advisors : 1. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
2. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

In the aquaculture sector in Jombang Regency, there are several problems, namely the process of counseling, reporting, marketing, and distribution of fish farming products is still carried out conventionally and has not been digitally integrated. This research aims to design the UI/UX design of the SobatIkan application using the Double Diamond method to improve usability and facilitate integration between DISPAKAN, fish farmers, and consumers. This method emphasizes understanding user needs and aspirations through a three iteration process. In Usability Testing 1, all users showed high effectiveness, efficiency, and satisfaction results, although there are still some aspects that need to be improved. Heuristic Evaluation was conducted by 5 UI/UX Design experts and 3 representatives from each persona role by referring to ten usability heuristics to identify usability problems. The results of the last test, Usability Testing 2, showed high scores, DISPAKAN with a score of Effectiveness 97.41%, Efficiency 98.65%, and Satisfaction 93.75. Fish farmers with a score of Effectiveness 92.94%, Efficiency 92.1%, and Satisfaction 92. While consumers do not experience improvements, with a score that remains at 95.78% Effectiveness, 91.5% Efficiency, and 86.5 Satisfaction, which shows that the design of the SobatIkan application has fulfilled the usability aspect very well.

Keyword: *Aquaculture, UI/UX, Double Diamond, Usability Testing, Heuristic Evaluation.*

Halaman ini sengaja dikosongkan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi yang berjudul “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi SobatIkan Menggunakan Metode Double Diamond”. Tanpa pertolongan dan ridha Nya, segala usaha dan ikhtiar ini tentu tidak akan berjalan dengan baik dan lancar. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Dalam proses penyusunan ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Rahmad Junaidi dan Ibu Any Umayu, yang telah membesarkan, merawat, dan selalu mengusahakan yang terbaik untuk penulis. Terima kasih atas segala doa, dukungan moril maupun materiil, kasih sayang, nasihat, serta semangat yang tiada henti dalam setiap langkah yang penulis tempuh. Tanpa pengorbanan dan dukungan dari kedua orang tua, penulis tidak akan bisa sampai di titik ini untuk menyelesaikan pendidikan dan menyusun skripsi ini dengan baik. Segala pencapaian yang diraih penulis hingga saat ini tidak lepas dari peran, cinta, dan pengorbanan yang tulus dari keduanya.
2. Kakak tercinta, Alvina Eka Damayanti, yang selalu memberikan semangat, nasihat dan menjadi tempat berbagi di saat suka maupun duka. Terima kasih atas segala dukungan, candaan yang menghibur, serta motivasi yang tak pernah putus, yang telah membantu penulis melewati berbagai tantangan selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom. dan Bapak Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 yang telah dengan penuh kesabaran membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan dalam setiap tahap penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala waktu, arahan, ilmu, serta dukungan yang diberikan. Hal ini sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom., selaku dosen wali yang telah membimbing, memberikan arahan, dan motivasi dalam menghadapi berbagai proses akademik selama menempuh pendidikan di Program Studi Sistem Informasi.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pengajar di Program Studi Sistem Informasi, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, mendidik, dan mengajar dengan sepenuh hati. Setiap pelajaran yang disampaikan telah memperkaya wawasan penulis, tidak hanya dalam hal teori, tetapi juga dalam penerapannya di dunia nyata.
6. Ibu Endah Rachmawati Suhadi, selaku Sekretaris Dinas Ketahanan Pangan dan Perikanan Kabupaten Jombang, yang telah banyak membantu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di instansi tersebut. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, dan perhatian yang telah diberikan selama proses penelitian berlangsung.
7. Seluruh responden, mulai dari penyuluh, pembudidaya ikan, hingga konsumen, yang telah berkenan memberikan informasi dan berkontribusi dalam penelitian ini. Wawasan dan pengalaman yang dibagikan menjadi sumber data yang sangat berharga, yang membantu penulis dalam memperoleh pemahaman mengenai kebutuhan serta tantangan yang dihadapi oleh para pengguna.
8. Seluruh evaluator yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk melakukan penilaian, memberikan masukan, serta membantu penulis dalam mengidentifikasi berbagai kekurangan desain agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.
9. Sahabat setia Penulis, Audy Fitri Ariani, yang selalu hadir menemani perjalanan penulis dari awal perkuliahan hingga akhir. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, semangat, serta kebersamaan dalam suka maupun duka yang telah menjadi kekuatan tersendiri bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan selama menempuh studi ini.

10. Sahabat baik Penulis, Kartika Aulia, Nasywa Agra Nisrina, Najwa Hamidah, Annisa Damayanti, Shalwa Oktavrilia Kusuma, dan Azzahra Aski, yang selalu memberikan semangat, keceriaan, dan kebersamaan selama menjalani masa studi. Terima kasih atas bantuan, dukungan, kebersamaan, serta kehadiran kalian yang telah memberi warna tersendiri dalam perjalanan akademik Penulis.
11. Teman-teman Sistem Informasi angkatan 2021 (SINEMATO), yang memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan selama masa perkuliahan.
12. Diri Penulis sendiri. Terima kasih atas ketekunan, kesabaran, dan semangat yang terus dijaga selama menjalani setiap proses dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini. Meski dihadapkan pada berbagai tantangan, Penulis mampu bertahan, belajar dari setiap pengalaman, dan terus melangkah hingga mencapai titik akhir.
13. Dan pihak-pihak lain yang telah membantu, mendukung, dan berkontribusi selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini, namun tidak dapat Penulis sebutkan satu per satu. Segala bentuk bantuan yang diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung sangat berarti bagi Penulis.

Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak yang telah mendukung Penulis selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini dibalas dengan keberkahan dan kebaikan yang berlipat. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu Penulis membuka diri untuk menerima segala saran dan masukan yang membangun. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pembaca dan menjadi kontribusi yang bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan di masa depan.

Surabaya, April 2025

Penulis

Halaman ini sengaja dikosongkan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR TABEL	xxxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan.....	6
1.5. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Penelitian Terdahulu.....	9
2.2. Dasar Teori.....	22
2.2.1. Dinas Ketahanan Pangan dan Perikanan Kabupaten Jombang	22
2.2.2. Perikanan Budidaya	24
2.2.3. <i>Interaction Design</i>	24
2.2.4. <i>UI/UX Design</i>	25
2.2.5. <i>Double Diamond</i>	26
2.2.6. Studi Literatur	29

2.2.7.	Observasi	29
2.2.8.	Wawancara.....	30
2.2.9.	<i>Empathy Map</i>	31
2.2.10.	<i>User Journey</i>	32
2.2.11.	<i>User Persona</i>	33
2.2.12.	<i>Pain and Gain Point</i>	34
2.2.13.	<i>Information Architecture (IA)</i>	34
2.2.14.	<i>User Flow</i>	35
2.2.15.	<i>Wireframe</i>	35
2.2.16.	<i>Design System</i>	35
2.2.17.	<i>Mockup</i>	36
2.2.18.	<i>Prototype</i>	36
2.2.19.	<i>Usability Testing</i>	37
2.2.20.	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	38
2.2.21.	<i>Heuristic Evaluation</i>	41
2.2.22.	<i>Figma</i>	43
2.2.23.	<i>Maze</i>	43
BAB III	Metodologi Penelitian.....	45
3.1.	Studi Literatur.....	46
3.2.	<i>Design The Right Thing</i>	46
3.2.1.	<i>Discover</i>	47
3.2.2.	<i>Define</i>	51
3.3.	<i>Design Things Right</i>	54
3.3.1.	<i>Develop</i>	55
3.3.2.	<i>Deliver</i>	57
3.3.3.	<i>Front End Development</i> Proses Bisnis Utama.....	60

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1. Hasil dan Pembahasan Iterasi 1.....	61
4.1.1. Studi Literatur	61
4.1.2. <i>Discover</i>	61
4.1.3. <i>Define</i>	62
4.1.4. <i>Develop</i>	82
4.1.5. <i>Deliver</i>	227
4.2. Hasil dan Pembahasan Iterasi 2.....	305
4.2.1. Definisi Masalah Hasil <i>Usability Testing</i> 1	305
4.2.2. <i>Pain and Gain Point</i> Hasil <i>Usability Testing</i> 1 (<i>Define</i> 2).....	308
4.2.3. <i>Redesign Mockup</i> dan <i>Prototype</i> 1 (<i>Develop</i> 2).....	310
4.2.4. <i>Heuristic Evaluation</i>	314
4.3. Hasil dan Pembahasan Iterasi 3.....	328
4.3.1. Definisi Masalah Hasil <i>Heuristic Evaluation</i>	328
4.3.2. <i>Pain and Gain Point</i> Hasil <i>Heuristic Evaluation</i> (<i>Define</i> 3)	343
4.3.3. <i>Redesign Mockup</i> dan <i>Prototype</i> 2 (<i>Develop</i> 3).....	356
4.3.4. <i>Usability Testing</i> 2.....	372
4.4. Perbandingan Hasil Pengujian.....	389
4.4.1. Perbandingan Hasil <i>Effectiveness</i>	389
4.4.2. Perbandingan Hasil <i>Efficiency</i>	390
4.4.3. Perbandingan Hasil <i>Satisfaction</i>	390
4.5. <i>Mockup</i> Final.....	391
4.5.1. <i>Mockup Final</i> DISPAKAN Kabupaten Jombang.....	391
4.5.2. <i>Mockup Final</i> Pembudidaya Ikan	410
4.5.3. <i>Mockup Final</i> Konsumen.....	433
4.6. <i>Front End Development</i> Proses Bisnis Utama.....	448

4.6.1.	<i>Front End</i> Halaman Utama.....	448
4.6.2.	<i>Front End</i> Halaman Daftar Produk Menu Pasar Ikan	450
4.6.3.	<i>Front End</i> Halaman Detail Produk	450
4.6.4.	<i>Front End</i> Halaman Keranjang Produk	451
4.6.5.	<i>Front End</i> Halaman <i>Checkout</i> Produk.....	452
4.6.6.	<i>Front End</i> Halaman Pembayaran Produk	453
4.6.7.	<i>Front End</i> Halaman Status Pesanan	455
4.7.	Pembahasan.....	455
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		463
5.1.	Kesimpulan.....	463
5.2.	Saran.....	465
DAFTAR PUSTAKA		467
LAMPIRAN		471

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Logo DISPAKAN Kabupaten Jombang.....	22
Gambar 2. 2. Struktur Organisasi DISPAKAN Kabupaten Jombang	23
Gambar 2. 3. Metode Double Diamond	27
Gambar 2. 4. Kerangka <i>Empathy Map</i>	32
Gambar 2. 5. Contoh <i>User Persona</i>	33
Gambar 2. 6. Contoh <i>Design System</i>	35
Gambar 2. 7. <i>Usability Testing</i>	37
Gambar 2. 8. Skala Skoring <i>System Usability Scale (SUS)</i>	40
Gambar 3. 1. Diagram Alir Penelitian.....	45
Gambar 3. 2. Kerangka <i>Pain and Gain Point</i>	53
Gambar 4. 1. <i>Empathy Map</i> DISPAKAN Kabupaten Jombang.....	64
Gambar 4. 2. <i>Empathy Map</i> Pembudidaya Ikan	65
Gambar 4. 3. <i>Empathy Map</i> Konsumen	66
Gambar 4. 4. <i>User Persona</i> DISPAKAN Kabupaten Jombang 1	67
Gambar 4. 5. <i>User Persona</i> DISPAKAN Kabupaten Jombang 2	68
Gambar 4. 6. <i>User Persona</i> Pembudidaya Ikan 1	68
Gambar 4. 7. <i>User Persona</i> Pembudidaya Ikan 2	69
Gambar 4. 8. <i>User Persona</i> Pembudidaya Ikan 3	69
Gambar 4. 9. <i>User Persona</i> Pembudidaya Ikan 4.....	70
Gambar 4. 10. <i>User Persona</i> Pembudidaya Ikan 5.....	70
Gambar 4. 11. <i>User Persona</i> Konsumen 1.....	71
Gambar 4. 12. <i>User Persona</i> Konsumen 2	71
Gambar 4. 13. <i>User Persona</i> Konsumen 3	72

Gambar 4. 14. <i>User Persona</i> Konsumen 4.....	72
Gambar 4. 15. <i>User Persona</i> Konsumen 5.....	73
Gambar 4. 16. <i>User Journey</i> DISPAKAN Kabupaten Jombang	74
Gambar 4. 17. <i>User Journey</i> Pembudidaya Ikan.....	75
Gambar 4. 18. <i>User Journey</i> Konsumen	76
Gambar 4. 19. <i>Pain and Gain Point</i> DISPAKAN Kabupaten Jombang	77
Gambar 4. 20. <i>Pain and Gain Point</i> Pembudidaya Ikan	77
Gambar 4. 21. <i>Pain and Gain Point</i> Konsumen.....	78
Gambar 4. 22. <i>Information Architecture</i> DISPAKAN Kabupaten Jombang	83
Gambar 4. 23. <i>Information Architecture</i> Pembudidaya Ikan.....	84
Gambar 4. 24. <i>Information Architecture</i> Konsumen	85
Gambar 4. 25. <i>User Flow</i> Masuk Akun.....	86
Gambar 4. 26. <i>User Flow</i> Menu Notifikasi	87
Gambar 4. 27. <i>User Flow</i> Menu Forum Diskusi	88
Gambar 4. 28. <i>User Flow</i> Menu Pelatihan	89
Gambar 4. 29. <i>User Flow</i> Menu Rekomendasi Pakan	90
Gambar 4. 30. <i>User Flow</i> Menu Persetujuan Laporan	91
Gambar 4. 31. <i>User Flow</i> Menu Konsultasi Ikan.....	92
Gambar 4. 32. <i>User Flow</i> Menu Profil.....	94
Gambar 4. 33. <i>User Flow</i> Registrasi dan Masuk Akun	96
Gambar 4. 34. <i>User Flow</i> Menu Notifikasi Pembudidaya Ikan	97
Gambar 4. 35. <i>User Flow</i> Menu Lapak Saya	98
Gambar 4. 36. <i>User Flow</i> Menu Forum Diskusi	100
Gambar 4. 37. <i>User Flow</i> Menu Konsultasi Ikan.....	102

Gambar 4. 38. <i>User Flow</i> Menu Pelatihan.....	104
Gambar 4. 39. <i>User Flow</i> Menu Rekomendasi Pakan	105
Gambar 4. 40. <i>User Flow</i> Menu Laporan Produksi	106
Gambar 4. 41. <i>User Flow</i> Menu Keuangan	107
Gambar 4. 42. <i>User Flow</i> Profil Pembudidaya Ikan.....	108
Gambar 4. 43. <i>User Flow</i> Registrasi dan Masuk Akun.....	110
Gambar 4. 44. <i>User Flow</i> Menu Notifikasi.....	111
Gambar 4. 45. <i>User Flow</i> Menu Pasar Ikan.....	113
Gambar 4. 46. <i>User Flow</i> Menu Profil.....	115
Gambar 4. 47. <i>Moodboard</i>	116
Gambar 4. 48. <i>Wireframe Onboarding</i> dan <i>Splash Screen</i>	117
Gambar 4. 49. <i>Wireframe</i> Masuk Akun.....	118
Gambar 4. 50. <i>Wireframe</i> Halaman Utama	119
Gambar 4. 51. <i>Wireframe</i> Menu Notifikasi.....	120
Gambar 4. 52. <i>Wireframe</i> Menu Forum Diskusi.....	121
Gambar 4. 53. <i>Wireframe</i> Menu Pelatihan.....	122
Gambar 4. 54. <i>Wireframe</i> Menu Rekomendasi Pakan	123
Gambar 4. 55. <i>Wireframe</i> Menu Persetujuan Laporan.....	124
Gambar 4. 56. <i>Wireframe</i> Menu Konsultasi Ikan Kategori Pesan	125
Gambar 4. 57. <i>Wireframe</i> Menu Konsultasi Ikan Kategori Telepon Suara.....	127
Gambar 4. 58. <i>Wireframe</i> Menu Konsultasi Ikan Kategori Kunjungan.....	128
Gambar 4. 59. <i>Wireframe</i> Menu Profil.....	130
Gambar 4. 60. <i>Wireframe Onboarding</i> dan <i>Splash Screen</i>	131
Gambar 4. 61. <i>Wireframe</i> Registrasi dan Masuk Akun.....	132

Gambar 4. 62. <i>Wireframe</i> Halaman Utama	133
Gambar 4. 63. <i>Wireframe</i> Menu Notifikasi	134
Gambar 4. 64. <i>Wireframe</i> Menu Lapak Saya	135
Gambar 4. 65. <i>Wireframe</i> Menu Forum Diskusi	136
Gambar 4. 66. <i>Wireframe</i> Menu Konsultasi Ikan Kategori Pesan.....	138
Gambar 4. 67. <i>Wireframe</i> Menu Konsultasi Ikan Kategori Telepon Suara	140
Gambar 4. 68. <i>Wireframe</i> Menu Konsultasi Ikan Kategori Kunjungan	141
Gambar 4. 69. <i>Wireframe</i> Menu Pelatihan	142
Gambar 4. 70. <i>Wireframe</i> Menu Rekomendasi Pakan Ikan.....	143
Gambar 4. 71. <i>Wireframe</i> Menu Laporan Produksi.....	144
Gambar 4. 72. <i>Wireframe</i> Menu Keuangan	145
Gambar 4. 73. <i>Wireframe</i> Menu Profil	146
Gambar 4. 74. <i>Wireframe</i> Onboarding dan <i>Splash Screen</i>	147
Gambar 4. 75. <i>Wireframe</i> Registrasi dan Masuk Akun	148
Gambar 4. 76. <i>Wireframe</i> Halaman Utama	149
Gambar 4. 77. <i>Wireframe</i> Menu Notifikasi	150
Gambar 4. 78. <i>Wireframe</i> Penawaran Aplikasi SobatIkan	151
Gambar 4. 79. <i>Wireframe</i> Halaman Keranjang Produk.....	152
Gambar 4. 80. <i>Wireframe</i> Halaman Checkout Produk	153
Gambar 4. 81. <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran Produk.....	154
Gambar 4. 82. <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Produk	155
Gambar 4. 83. <i>Wireframe</i> Halaman Penilaian Produk.....	156
Gambar 4. 84. <i>Wireframe</i> Menu Profil.....	157
Gambar 4. 85. <i>Design System Brand Identity</i>	159

Gambar 4. 86. <i>Design System Typography</i>	160
Gambar 4. 87. <i>Design System Colors</i>	162
Gambar 4. 88. <i>Design System Card</i>	163
Gambar 4. 89. <i>Design System Navigasi Bar</i>	164
Gambar 4. 90. <i>Design System Input Fields</i>	165
Gambar 4. 91. <i>Design System Buttons</i>	167
Gambar 4. 92. <i>Design System Icons</i>	168
Gambar 4. 93. <i>Design System Accordion</i>	169
Gambar 4. 94. <i>Design System Banner dan Illustration</i>	170
Gambar 4. 95. <i>Design System Calender</i>	171
Gambar 4. 96. <i>Design System Select Control</i>	172
Gambar 4. 97. <i>Mockup Awal Halaman Onboarding dan Splash Screen</i>	173
Gambar 4. 98. <i>Mockup Awal Masuk Akun</i>	174
Gambar 4. 99. <i>Mockup Awal Halaman Utama</i>	175
Gambar 4. 100. <i>Mockup Awal Menu Notifikasi</i>	176
Gambar 4. 101. <i>Mockup Awal Menu Forum Diskusi Sub Menu Info Event</i>	177
Gambar 4. 102. <i>Mockup Awal Menu Forum Diskusi Sub Menu Obrolanku</i>	178
Gambar 4. 103. <i>Mockup Awal Menu Pelatihan Sub Menu Akan Datang</i>	179
Gambar 4. 104. <i>Mockup Awal Menu Pelatihan Sub Menu Riwayat</i>	180
Gambar 4. 105. <i>Mockup Awal Menu Rekomendasi Pakan</i>	181
Gambar 4. 106. <i>Mockup Awal Menu Persetujuan Laporan</i>	182
Gambar 4. 107. <i>Mockup Awal Menu Konsultasi Ikan Data Penyuluh</i>	183
Gambar 4. 108. <i>Mockup Awal Menu Konsultasi Ikan Kategori Pesan</i>	184
Gambar 4. 109. <i>Mockup Awal Menu Konsultasi Ikan Kategori Telepon Suara</i>	186

Gambar 4. 110. <i>Mockup</i> Awal Menu Konsultasi Ikan Kategori Kunjungan	188
Gambar 4. 111. <i>Mockup</i> Awal Menu Profil	190
Gambar 4. 112. <i>Mockup</i> Awal Halaman <i>Onboarding</i> dan <i>Splash Screen</i>	191
Gambar 4. 113. <i>Mockup</i> Awal Halaman Masuk Akun dengan Google	192
Gambar 4. 114. <i>Mockup</i> Awal Halaman Registrasi dan Masuk Akun.....	192
Gambar 4. 115. <i>Mockup</i> Awal Halaman Lupa Kata Sandi	193
Gambar 4. 116. <i>Mockup</i> Awal Halaman Masuk Akun dengan Nomor Telepon..	194
Gambar 4. 117. <i>Mockup</i> Awal Halaman Buat, Lupa, dan Masuk PIN	194
Gambar 4. 118. <i>Mockup</i> Awal Halaman Utama	195
Gambar 4. 119. <i>Mockup</i> Awal Menu Notifikasi	196
Gambar 4. 120. <i>Mockup</i> Awal Menu Lapak Saya	197
Gambar 4. 121. <i>Mockup</i> Awal Menu Forum Diskusi Sub Menu Info Acara.....	198
Gambar 4. 122. <i>Mockup</i> Awal Menu Forum Diskusi Sub Menu Obrolanku	199
Gambar 4. 123. <i>Mockup</i> Awal Menu Konsultasi Ikan.....	200
Gambar 4. 124. <i>Mockup</i> Awal Halaman Konsultasi Ikan Kategori Pesan	201
Gambar 4. 125. <i>Mockup</i> Awal Halaman Konsultasi Ikan Kategori Telepon.....	203
Gambar 4. 126. <i>Mockup</i> Awal Halaman Konsultasi Ikan Kategori Kunjungan..	205
Gambar 4. 127. <i>Mockup</i> Awal Menu Pelatihan	206
Gambar 4. 128. <i>Mockup</i> Awal Menu Rekomendasi Pakan Ikan	207
Gambar 4. 129. <i>Mockup</i> Awal Menu Laporan Produksi	208
Gambar 4. 130. <i>Mockup</i> Awal Menu Keuangan.....	209
Gambar 4. 131. <i>Mockup</i> Awal Menu Profil.....	210
Gambar 4. 132. <i>Mockup</i> Awal Halaman <i>Onboarding</i> dan <i>Splash Screen</i>	212
Gambar 4. 133. <i>Mockup</i> Awal Halaman Masuk Akun dengan Google.....	213

Gambar 4. 134. <i>Mockup</i> Awal Halaman Registrasi dan Masuk Akun	214
Gambar 4. 135. <i>Mockup</i> Awal Halaman Lupa Kata Sandi	215
Gambar 4. 136. <i>Mockup</i> Awal Halaman Masuk Akun dengan Nomor Telepon .	215
Gambar 4. 137. <i>Mockup</i> Awal Halaman Utama	216
Gambar 4. 138. <i>Mockup</i> Awal Pencarian Produk.....	217
Gambar 4. 139. <i>Mockup</i> Awal Menu Notifikasi.....	218
Gambar 4. 140. <i>Mockup</i> Awal Halaman Penawaran Aplikasi SobatIkan	219
Gambar 4. 141. <i>Mockup</i> Awal Halaman Keranjang Produk	220
Gambar 4. 142. <i>Mockup</i> Awal Halaman Checkout Produk.....	221
Gambar 4. 143. <i>Mockup</i> Awal Halaman Pembayaran Produk	223
Gambar 4. 144. <i>Mockup</i> Awal Halaman Pesanan Produk.....	224
Gambar 4. 145. <i>Mockup</i> Awal Halaman Penilaian Produk	225
Gambar 4. 146. <i>Mockup</i> Awal Menu Profil	226
Gambar 4. 147. <i>Prototype</i> Halaman <i>Onboarding</i> , <i>Splash Screen</i> , dan Masuk ...	228
Gambar 4. 148. <i>Prototype</i> Halaman Utama	229
Gambar 4. 149. <i>Prototype</i> Menu Notifikasi	230
Gambar 4. 150. <i>Prototype</i> Menu Forum Diskusi	231
Gambar 4. 151. <i>Prototype</i> Menu Pelatihan	232
Gambar 4. 152. <i>Prototype</i> Menu Rekomendasi Pakan	233
Gambar 4. 153. <i>Prototype</i> Menu Laporan Produksi	234
Gambar 4. 154. <i>Prototype</i> Menu Konsultasi Ikan.....	235
Gambar 4. 155. <i>Prototype</i> Menu Profil.....	236
Gambar 4. 156. <i>Prototype</i> Halaman <i>Onboarding</i> , Autentikasi, dan Buat PIN ...	237
Gambar 4. 157. <i>Prototype</i> Halaman Utama	238

Gambar 4. 158. <i>Prototype</i> Menu Notifikasi	239
Gambar 4. 159. <i>Prototype</i> Menu Lapak Saya.....	240
Gambar 4. 160. <i>Prototype</i> Menu Forum Diskusi	241
Gambar 4. 161. <i>Prototype</i> Menu Konsultasi Ikan Kategori Pesan.....	242
Gambar 4. 162. <i>Prototype</i> Halaman Konsultasi Ikan Kategori Telepon	243
Gambar 4. 163. <i>Prototype</i> Halaman Konsultasi Ikan Kategori Kunjungan	244
Gambar 4. 164. <i>Prototype</i> Menu Pelatihan	245
Gambar 4. 165. <i>Prototype</i> Menu Rekomendasi Pakan Ikan.....	246
Gambar 4. 166. <i>Prototype</i> Menu Laporan Produksi.....	247
Gambar 4. 167. <i>Prototype</i> Menu Keuangan	248
Gambar 4. 168. <i>Prototype</i> Menu Profil	249
Gambar 4. 169. <i>Prototype Onboarding, Splash Screen, dan Autentikasi</i>	250
Gambar 4. 170. <i>Prototype</i> Halaman Utama.....	251
Gambar 4. 171. <i>Prototype</i> Menu Notifikasi	252
Gambar 4. 172. <i>Prototype</i> Halaman Penawaran Aplikasi SobatIkan	253
Gambar 4. 173. <i>Prototype</i> Halaman Keranjang Produk	254
Gambar 4. 174. <i>Prototype</i> Halaman Keranjang Produk	255
Gambar 4. 175. <i>Prototype</i> Halaman Checkout, Pembayaran, dan Penilaian	255
Gambar 4. 176. <i>Prototype</i> Menu Profil	257
Gambar 4. 177. <i>Pain Point</i> DISPAKAN Kabupaten Jombang <i>Task</i> SD14	305
Gambar 4. 178. <i>Pain Point</i> Pembudidaya Ikan <i>Task</i> SP15.....	306
Gambar 4. 179. <i>Pain Point</i> Pembudidaya Ikan <i>Task</i> SP17.....	307
Gambar 4. 180. <i>Pain Point</i> Pembudidaya Ikan <i>Task</i> SP22.....	308
Gambar 4. 181. <i>Pain and Gain Point</i> DISPAKAN Iterasi 1	309

Gambar 4. 182. <i>Pain and Gain Point</i> Pembudidaya Ikan Iterasi 1	309
Gambar 4. 183. Mockup Solusi SD14	311
Gambar 4. 184. <i>Mockup</i> Solusi SP15.....	312
Gambar 4. 185. <i>Mockup</i> Solusi SP17.....	312
Gambar 4. 186. <i>Mockup</i> Solusi SP22.....	313
Gambar 4. 187. <i>Pain Point</i> Evaluator 1 HE1	328
Gambar 4. 188. <i>Pain Point</i> Evaluator 1 HE2.....	329
Gambar 4. 189. <i>Pain Point</i> Evaluator 1 HE3.....	330
Gambar 4. 190. <i>Pain Point</i> Evaluator 2 HE4.....	330
Gambar 4. 191. <i>Pain Point</i> Evaluator 2 HE5.....	331
Gambar 4. 192. <i>Pain Point</i> Evaluator 2 HE6.....	332
Gambar 4. 193. <i>Pain Point</i> Evaluator 3 HE7.....	332
Gambar 4. 194. <i>Pain Point</i> Evaluator 3 HE8.....	333
Gambar 4. 195. <i>Pain Point</i> Evaluator 3 HE9.....	334
Gambar 4. 196. <i>Pain Point</i> Evaluator 4 HE10.....	334
Gambar 4. 197. <i>Pain Point</i> Evaluator 4 HE11	335
Gambar 4. 198. <i>Pain Point</i> Evaluator 4 HE12.....	336
Gambar 4. 199. <i>Pain Point</i> Evaluator 5 HE13.....	336
Gambar 4. 200. <i>Pain Point</i> Evaluator 5 HE14.....	337
Gambar 4. 201. <i>Pain Point</i> Evaluator 5 HE15.....	338
Gambar 4. 202. <i>Pain Point</i> Evaluator 6 HE16.....	338
Gambar 4. 203. <i>Pain Point</i> Evaluator 6 HE17.....	339
Gambar 4. 204. <i>Pain Point</i> Evaluator 7 HE18.....	340
Gambar 4. 205. <i>Pain Point</i> Evaluator 7 HE19.....	340

Gambar 4. 206. <i>Pain Point</i> Evaluator 7 HE20	341
Gambar 4. 207. <i>Pain Point</i> Evaluator 8 HE21	342
Gambar 4. 208. <i>Pain Point</i> Evaluator 8 HE22	342
Gambar 4. 209. <i>Pain Point</i> Evaluator 8 HE23	343
Gambar 4. 210. <i>Pain and Gain Point</i> Evaluator 1 Iterasi 2	344
Gambar 4. 211. <i>Pain and Gain Point</i> Evaluator 2 Iterasi 2.....	345
Gambar 4. 212. <i>Pain and Gain Point</i> Evaluator 3 Iterasi 2	346
Gambar 4. 213. <i>Pain and Gain Point</i> Evaluator 4 Iterasi 2	347
Gambar 4. 214. <i>Pain and Gain Point</i> Evaluator 5 Iterasi 2	348
Gambar 4. 215. <i>Pain and Gain Point</i> Evaluator 6 Iterasi 2	348
Gambar 4. 216. <i>Pain and Gain Point</i> Evaluator 7 Iterasi 2	349
Gambar 4. 217. <i>Pain and Gain Point</i> Evaluator 8 Iterasi 2	350
Gambar 4. 218. <i>Mockup</i> Solusi HE1	357
Gambar 4. 219. <i>Mockup</i> Solusi HE2	357
Gambar 4. 220. <i>Mockup</i> Solusi HE3	358
Gambar 4. 221. <i>Mockup</i> Solusi HE4	359
Gambar 4. 222. <i>Mockup</i> Solusi HE5	359
Gambar 4. 223. <i>Mockup</i> Solusi HE6	360
Gambar 4. 224. <i>Mockup</i> Solusi HE7	361
Gambar 4. 225. <i>Mockup</i> Solusi HE8	361
Gambar 4. 226. <i>Mockup</i> Solusi HE9	362
Gambar 4. 227. <i>Mockup</i> Solusi HE10	363
Gambar 4. 228. <i>Mockup</i> Solusi HE11	363
Gambar 4. 229. <i>Mockup</i> Solusi HE12	364

Gambar 4. 230. <i>Mockup</i> Solusi HE13.....	365
Gambar 4. 231. <i>Mockup</i> Solusi HE14.....	365
Gambar 4. 232. <i>Mockup</i> Solusi HE15.....	366
Gambar 4. 233. <i>Mockup</i> Solusi HE16.....	367
Gambar 4. 234. <i>Mockup</i> Solusi HE17.....	367
Gambar 4. 235. <i>Mockup</i> Solusi HE18.....	368
Gambar 4. 236. <i>Mockup</i> Solusi HE19.....	369
Gambar 4. 237. <i>Mockup</i> Solusi HE20.....	369
Gambar 4. 238. <i>Mockup</i> Solusi HE21.....	370
Gambar 4. 239. <i>Mockup</i> Solusi HE22.....	371
Gambar 4. 240. <i>Mockup</i> Solusi HE23.....	371
Gambar 4. 241. <i>Mockup</i> Final Halaman Onboarding dan Splash Screen	392
Gambar 4. 242. <i>Mockup Final</i> Masuk Akun.....	393
Gambar 4. 243. <i>Mockup Final</i> Halaman Utama	394
Gambar 4. 244. <i>Mockup Final</i> Menu Notifikasi	395
Gambar 4. 245. <i>Mockup Final</i> Menu Forum Diskusi Sub Menu Info Acara.....	396
Gambar 4. 246. <i>Mockup Final</i> Forum Diskusi Sub Menu Obrolanku.....	397
Gambar 4. 247. <i>Mockup Final</i> Menu Pelatihan Sub Menu Akan Datang.....	398
Gambar 4. 248. <i>Mockup Final</i> Menu Pelatihan Sub Menu Riwayat	399
Gambar 4. 249. <i>Mockup Final</i> Menu Rekomendasi Pakan	400
Gambar 4. 250. <i>Mockup Final</i> Menu Persetujuan Laporan	401
Gambar 4. 251. <i>Mockup Final</i> Menu Konsultasi Ikan Data Penyuluh	402
Gambar 4. 252. <i>Mockup Final</i> Menu Konsultasi Ikan Kategori Pesan	403
Gambar 4. 253. <i>Mockup Final</i> Menu Konsultasi Ikan Kategori Telepon Suara	405

Gambar 4. 254. <i>Mockup Final</i> Menu Konsultasi Ikan Kategori Kunjungan	407
Gambar 4. 255. <i>Mockup Final</i> Menu Profil	409
Gambar 4. 256. <i>Mockup Final</i> Halaman <i>Onboarding</i> dan <i>Splash Screen</i>	410
Gambar 4. 257. <i>Mockup Final</i> Halaman Masuk Akun dengan Google	411
Gambar 4. 258. <i>Mockup Final</i> Halaman Registrasi dan Masuk Akun	412
Gambar 4. 259. <i>Mockup Final</i> Halaman Lupa Kata Sandi	413
Gambar 4. 260. <i>Mockup Final</i> Halaman Masuk Akun dengan Nomor Telepon .	413
Gambar 4. 261. <i>Mockup Final</i> Halaman Buat, Lupa, dan Masuk PIN	414
Gambar 4. 262. <i>Mockup Final</i> Halaman Utama.....	415
Gambar 4. 263. <i>Mockup Final</i> Menu Notifikasi	416
Gambar 4. 264. <i>Mockup Final</i> Menu Lapak Saya.....	417
Gambar 4. 265. <i>Mockup Final</i> Menu Forum Diskusi Sub Menu Info Acara	418
Gambar 4. 266. <i>Mockup Final</i> Menu Forum Diskusi Sub Menu Obrolanku.....	419
Gambar 4. 267. <i>Mockup Final</i> Menu Konsultasi Ikan	420
Gambar 4. 268. <i>Mockup Final</i> Halaman Konsultasi Ikan Kategori Pesan.....	421
Gambar 4. 269. <i>Mockup Final</i> Halaman Konsultasi Ikan Kategori Telepon	423
Gambar 4. 270. <i>Mockup Final</i> Halaman Konsultasi Ikan Kategori Kunjungan .	425
Gambar 4. 271. <i>Mockup Final</i> Menu Pelatihan.....	426
Gambar 4. 272. <i>Mockup Final</i> Menu Rekomendasi Pakan Ikan.....	428
Gambar 4. 273. <i>Mockup Final</i> Menu Laporan Produksi.....	429
Gambar 4. 274. <i>Mockup Final</i> Menu Keuangan	430
Gambar 4. 275. <i>Mockup Final</i> Menu Profil	432
Gambar 4. 276. <i>Mockup Final</i> Halaman <i>Onboarding</i> dan <i>Splash Screen</i>	433
Gambar 4. 277. <i>Mockup Final</i> Halaman Masuk Akun dengan Google	434

Gambar 4. 278. <i>Mockup Final</i> Halaman Registrasi dan Masuk Akun.....	435
Gambar 4. 279. <i>Mockup Final</i> Halaman Lupa Kata Sandi	436
Gambar 4. 280. <i>Mockup Final</i> Halaman Masuk Akun dengan Nomor Telepon.	436
Gambar 4. 281. <i>Mockup Final</i> Halaman Utama	437
Gambar 4. 282. <i>Mockup Final</i> Pencarian Produk	438
Gambar 4. 283. <i>Mockup Final</i> Menu Notifikasi	439
Gambar 4. 284. <i>Mockup Final</i> Halaman Penawaran Aplikasi SobatIkan.....	440
Gambar 4. 285. <i>Mockup Final</i> Halaman Keranjang Produk.....	441
Gambar 4. 286. <i>Mockup Final</i> Halaman Checkout Produk	442
Gambar 4. 287. <i>Mockup Final</i> Halaman Pembayaran Produk.....	444
Gambar 4. 288. <i>Mockup Final</i> Halaman Pesanan Produk	445
Gambar 4. 289. <i>Mockup Final</i> Halaman Penilaian Produk	446
Gambar 4. 290. <i>Mockup Final</i> Menu Profil.....	447
Gambar 4. 291. <i>Front End</i> Halaman Splash Screen	449
Gambar 4. 292. <i>Front End</i> Halaman Utama	449
Gambar 4. 293. <i>Front End</i> Halaman Daftar Produk Pasar Ikan	450
Gambar 4. 294. <i>Front End</i> Halaman Detail Produk Pasar Ikan	451
Gambar 4. 295. <i>Front End</i> Halaman Pop Up Keranjang Produk.....	451
Gambar 4. 296. <i>Front End</i> Halaman Daftar Keranjang Produk.....	452
Gambar 4. 297. <i>Front End</i> Halaman <i>Checkout</i> Produk	453
Gambar 4. 298. <i>Front End</i> Halaman Pembayaran Produk.....	453
Gambar 4. 299. <i>Front End</i> Halaman Kode Pembayaran Produk	454
Gambar 4. 300. <i>Front End</i> Halaman <i>Pop Up</i> Status Pembayaran	454
Gambar 4. 301. <i>Front End</i> Halaman Status Pesanan	455

Halaman ini sengaja dikosongkan.

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu.....	9
Tabel 2. 2. Daftar Pernyataan <i>System Usability Scale</i> (SUS)	39
Tabel 2. 3. Skala Likert	39
Tabel 2. 4. Interpretasi Pada Nilai <i>System Usability Scale</i> (SUS)	40
Tabel 2. 5. <i>Ten Usability Heuristics</i>	41
Tabel 2. 6. Skala Nilai <i>Severity Rating</i>	42
Tabel 4. 1. Masalah dan Rancangan Solusi	78
Tabel 4. 2. <i>Task (Scenario)</i> DISPAKAN Kabupaten Jombang	258
Tabel 4. 3. <i>Task (Scenario)</i> Pembudidaya Ikan	266
Tabel 4. 4. <i>Task (Scenario)</i> Konsumen	277
Tabel 4. 5. Success <i>Task</i> Iterasi 1 DISPAKAN Kabupaten Jombang 1	283
Tabel 4. 6. Success <i>Task</i> Iterasi 1 DISPAKAN 2 (Lanjutan)	283
Tabel 4. 7. Success <i>Task</i> Iterasi 1 DISPAKAN 3 (Lanjutan)	283
Tabel 4. 8. Success <i>Task</i> Iterasi 1 Pembudidaya Ikan 1	284
Tabel 4. 9. Success <i>Task</i> Iterasi 1 Pembudidaya Ikan 2 (Lanjutan)	285
Tabel 4. 10. Success <i>Task</i> Iterasi 1 Pembudidaya Ikan 3 (Lanjutan)	285
Tabel 4. 11. Success <i>Task</i> Iterasi 1 Pembudidaya Ikan 4 (Lanjutan)	286
Tabel 4. 12. Success <i>Task</i> Iterasi 1 Konsumen 1	287
Tabel 4. 13. Success <i>Task</i> Iterasi 1 Konsumen 2 (Lanjutan)	288
Tabel 4. 14. <i>Processing Time</i> Iterasi 1 DISPAKAN 1	289
Tabel 4. 15. <i>Success Rate</i> Iterasi 1 DISPAKAN 1	290
Tabel 4. 16. <i>Processing Time</i> Iterasi 1 DISPAKAN 2 (Lanjutan)	290
Tabel 4. 17. <i>Success Rate</i> Iterasi 1 DISPAKAN 2 (Lanjutan)	291

Tabel 4. 18. <i>Processing Time</i> Iterasi 1 DISPAKAN 3 (Lanjutan)	291
Tabel 4. 19. <i>Success Rate</i> Iterasi 1 DISPAKAN 3 (Lanjutan)	292
Tabel 4. 20. <i>Processing Time</i> Iterasi 1 Pembudidaya Ikan 1	293
Tabel 4. 21. <i>Success Rate</i> Iterasi 1 Pembudidaya Ikan 1	293
Tabel 4. 22. <i>Processing Time</i> Iterasi 1 Pembudidaya Ikan 2 (Lanjutan)	294
Tabel 4. 23. <i>Success Rate</i> Iterasi 1 Pembudidaya Ikan 2 (Lanjutan)	294
Tabel 4. 24. <i>Processing Time</i> Iterasi 1 Pembudidaya Ikan 3 (Lanjutan)	295
Tabel 4. 25. <i>Success Rate</i> Iterasi 1 Pembudidaya Ikan 3 (Lanjutan)	295
Tabel 4. 26. <i>Processing Time</i> Iterasi 1 Pembudidaya Ikan 4 (Lanjutan)	296
Tabel 4. 27. <i>Success Rate</i> Pembudidaya Ikan 4 (Lanjutan)	296
Tabel 4. 28. <i>Processing Time</i> Iterasi 1 Konsumen 1	297
Tabel 4. 29. <i>Success Rate</i> Iterasi 1 Konsumen 1	298
Tabel 4. 30. <i>Processing Time</i> Iterasi 1 Konsumen 2	298
Tabel 4. 31. <i>Success Rate</i> Iterasi 1 Konsumen 2	299
Tabel 4. 32. Hasil Pengujian SUS Iterasi 1 DISPAKAN	300
Tabel 4. 33. Hasil Pengujian SUS Iterasi 1 Pembudidaya Ikan	301
Tabel 4. 34. Hasil Pengujian SUS Iterasi 1 Konsumen	303
Tabel 4. 35. Masalah dan Rancangan Solusi Iterasi 1	310
Tabel 4. 36. Data Diri Evaluator UI/UX Designer <i>Heuristic Evaluation</i>	314
Tabel 4. 37. Data Diri Evaluator Perwakilan Peran Pengguna	315
Tabel 4. 38. Hasil Penilaian Severity Rating Heuristic	316
Tabel 4. 39. Hasil Pengujian <i>Heuristic Evaluation</i>	317
Tabel 4. 40. Masalah dan Rancangan Solusi Iterasi 2	350
Tabel 4. 41. <i>Success Task</i> Iterasi 2 DISPAKAN Kabupaten Jombang 1	373

Tabel 4. 42. <i>Success Task</i> Iterasi 2 DISPAKAN 2 (Lanjutan)	373
Tabel 4. 43. <i>Success Task</i> Iterasi 2 DISPAKAN 3 (Lanjutan)	373
Tabel 4. 44. <i>Success Task</i> Iterasi 2 Pembudidaya Ikan 1	374
Tabel 4. 45. <i>Success Task</i> Iterasi 2 Pembudidaya Ikan 2 (Lanjutan)	375
Tabel 4. 46. <i>Success Task</i> Iterasi 2 Pembudidaya Ikan 3 (Lanjutan)	375
Tabel 4. 47. <i>Success Task</i> Iterasi 1 Pembudidaya Ikan 4 (Lanjutan)	376
Tabel 4. 48. <i>Processing Time</i> Iterasi 2 DISPAKAN 1	377
Tabel 4. 49. <i>Success Rate</i> Iterasi 2 DISPAKAN 1	378
Tabel 4. 50. <i>Processing Time</i> Iterasi 2 DISPAKAN 2 (Lanjutan)	378
Tabel 4. 51. <i>Success Rate</i> Iterasi 2 DISPAKAN 2 (Lanjutan)	379
Tabel 4. 52. <i>Processing Time</i> Iterasi 2 DISPAKAN 3 (Lanjutan)	379
Tabel 4. 53. <i>Success Rate</i> Iterasi 2 DISPAKAN 3 (Lanjutan)	380
Tabel 4. 54. <i>Processing Time</i> Iterasi 2 Pembudidaya Ikan 1	381
Tabel 4. 55. <i>Success Rate</i> Iterasi 2 Pembudidaya Ikan 1	381
Tabel 4. 56. <i>Processing Time</i> Iterasi 2 Pembudidaya Ikan 2 (Lanjutan)	382
Tabel 4. 57. <i>Success Rate</i> Iterasi 2 Pembudidaya Ikan 2 (Lanjutan)	382
Tabel 4. 58. <i>Processing Time</i> Iterasi 2 Pembudidaya Ikan 3 (Lanjutan)	383
Tabel 4. 59. <i>Success Rate</i> Iterasi 2 Pembudidaya Ikan 3 (Lanjutan)	383
Tabel 4. 60. <i>Processing Time</i> Iterasi 2 Pembudidaya Ikan 4 (Lanjutan)	384
Tabel 4. 61. <i>Succes Rate</i> Iterasi 2 Pembudidaya Ikan 4 (Lanjutan)	384
Tabel 4. 62. Hasil Pengujian SUS Iterasi 2 DISPAKAN	386
Tabel 4. 63. Hasil Pengujian SUS Iterasi 2 Pembudidaya Ikan	387
Tabel 4. 64. Perbandingan Hasil Pengujian Aspek <i>Effectiveness</i>	389
Tabel 4. 65. Perbandingan Hasil Pengujian Aspek <i>Efficiency</i>	390

Tabel 4. 66. Perbandingan Hasil Pengujian Aspek <i>Satisfaction</i>	390
Tabel 4. 67. Pembahasan Hasil Iterasi	456