

**REDESAIN UI/UX PORTAL INTEGRASI KABUPATEN
PASURUAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER
CENTERED DESIGN**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Disusun Oleh:

Shanti Putri Syawalina 21082010012

Nissa Adwitiya Aji 21082010031

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
S U R A B A Y A
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : REDESAIN UI/UX FORTAL INTEGRASI KABUPATEN
PASURUAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER
CENTERED DESIGN

Oleh : Shanti Putri Syawalina NPM. 21082010012

Nissa Adwitiya Aji NPM. 21082010031

Menyetujui,

Pembimbing

Pembimbing Lapangan

Seftin Fitri Ana Wati S.Kom, M.Kom
NPT. 21219910320267



Rams Widiawati S.Kom
NIP. 19850796 2011 2 012

Mengetahui,



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasari, M.T.
NIP. 19681126 199403 2 001

Koordinator Program Studi
Sistem Informasi

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

Selesai
dan valid

ABSTRAK

Desain antarmuka pengguna (UI/UX) sebelumnya mengalami sejumlah masalah yang berdampak negatif pada interaktivitas dan pengalaman pengguna. Pengguna seringkali merasa kesulitan dalam navigasi antarmuka yang dirancang menggunakan elemen-elemen yang tidak intuitif dan tata letak yang kurang efektif. Hal ini mengakibatkan ketidakpuasan pengguna dan penurunan efisiensi penggunaan aplikasi. Selain itu, desain sebelumnya kurang menawarkan elemen interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna. Hal ini membuat pengguna merasa bosan, sehingga mengurangi waktu yang mereka habiskan menggunakan aplikasi. Dalam konteks persaingan pasar yang semakin ketat, desain yang kurang interaktif ini juga mengakibatkan penurunan daya saing aplikasi dibandingkan dengan produk serupa yang menawarkan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Proyek ini bertujuan untuk menciptakan desain UI/UX yang lebih interaktif dan menarik, dengan berfokus pada desain yang lebih responsif dan intuitif. Selain itu, proyek ini juga bertujuan untuk menambahkan fitur *virtual reality* (VR) sebagai upaya inovatif untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan memberikan pengalaman yang lebih menarik. Untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat beberapa langkah strategis yang diambil meliputi penerapan prinsip desain yang lebih intuitif menjadi fokus utama dan pengujian interaksi pengguna yang mendalam.

Hasil dari implementasi strategi ini adalah desain UI/UX yang lebih responsif dan fitur VR yang inovatif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna, serta. Proyek ini menunjukkan pentingnya inovasi dan pengujian dalam merancang desain UI/UX yang efektif dan menarik.

Kata kunci: Portal Integrasi, *User Interface*, *User Experience*, *User-Centered Design*, Aksesibilitas, Figma

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat taufik, serta hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang berjudul “Resesain UI/UX Portal Integrasi Kabupaten Pasuruan dengan Menggunakan Metode User Centered Design” dengan baik. Laporan ini memberikan gambaran mengenai proses mendesain ulang tampilan portal integrasi Kabupaten Pasuruan menjadi tampilan yang lebih simple, efektif, dan efisien sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *user centered design*.

Dalam proses penyusunan laporan ini, kami telah menerima banyak bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan, serta bantuan kepada kami selama proses penyusunan penelitian.

Kami menyadari bahwasannya laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan dan pengembangan yang lebih lanjut. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan, termasuk pengguna website, juga Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kabupaten Pasuruan. Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan berkah dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Surabaya, 12 Juli 2024

Tim Penulis

Shanti Putri Syawalina

Nissa Adwitiya Aj

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	4
BAB II.....	4
GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL.....	4
2.1 Profile Perusahaan	4
2.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	5
2.2.1 Visi Perusahaan.....	5
2.2.2 Misi Perusahaan.....	5
2.3 Struktur Organisasi	5
2.4 Pembagian Divisi Perusahaan.....	4
2.4.1 Seketariat.....	4
2.4.2 Bidang Informasi dan Komunikasi Publik.....	4
2.4.3 Bidang Infrastruktur TIK dan Persandian.....	4
2.4.4 Bidang E-Government dan Statistik.....	4
BAB III	4
PELAKSANAAN PKL	4
3.1 Tinjauan Pustaka.....	4
3.1.1 User Interface.....	4
3.1.2 User Experience	4
3.1.3 User Centered Design (UCD)	4
3.1.4 Figma	4
3.1.5 Menentukan Jumlah Sampel Penelitian	4
3.1.6 System Usability Scale (SUS).....	4

3.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan PKL	4
3.2.1 Tempat dan Waktu Penelitian	4
3.2.2 Pelaksanaan.....	4
BAB IV	6
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	6
4.1 Identifikasi Masalah.....	6
4.2 Studi Literatur	6
4.3 Understand Context of Use	6
4.4 Specify User Requirements.....	7
4.5. Design Solutions	8
4.5.1 Tampilan Antarmuka Design Awal	8
4.5.2 User Flow Diagram Website.....	13
4.5.3 Wireframe	20
4.5.4 Tampilan Antarmuka Design Baru	27
4.6 Evaluate Against Requirements	37
4.7 Hambatan yang ditemukan.....	37
4.8 Solusi permasalahan.....	37
BAB V	39
KESIMPULAN DAN SARAN.....	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dinas Kominfo Kabupaten Pasuruan	4
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Diskominfo.....	4
Gambar 3.1 Grade Scale SUS	4
Gambar 3.2 Proses Pelaksanaan.....	4
Gambar 4.1 User Persona	7
Gambar 4.2 Halaman Homepage	8
Gambar 4.3 Fitur Profil	8
Gambar 4.4 Aplikasi Pemerintah	9
Gambar 4.5 Berita	9
Gambar 4.6 Unggulan	10
Gambar 4.7 Galeri Foto.....	10
Gambar 4.8 Lembaga Administrasi	11
Gambar 4.9 Download	11
Gambar 4.10 Majalah.....	12
Gambar 4.11 Agenda	12
Gambar 4.12 <i>User Flow</i> Diagram Profil.....	13
Gambar 4.13 <i>User Flow</i> Diagram Potensi	14
Gambar 4.14 <i>User Flow</i> Diagram Fasilitas.....	14
Gambar 4.15 <i>User Flow</i> Diagram Layanan	15
Gambar 4.16 User Flow Diagram Virtual Reality	15
Gambar 4.17 <i>User Flow</i> Diagram Aplikasi Pemerintah	16
Gambar 4.18 <i>User Flow</i> Diagram Berita	16
Gambar 4.19 <i>User Flow</i> Diagram Majalah.....	17
Gambar 4.20 <i>User Flow</i> Diagram Unggulan Kami	17
Gambar 4.21 <i>User Flow</i> Diagram Galeri Foto.....	18
Gambar 4.22 <i>User Flow</i> Diagram Lembaga Administrasi	18
Gambar 4.23 <i>User Flow</i> Diagram <i>Download</i>	19
Gambar 4.24 <i>User Flow</i> Diagram Agenda.....	19
Gambar 4.25 Wireframe Homepage	20
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> Fitur Aksesibilitas	20
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> Menu Profile	21

Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> Aplikasi dan Layanan Pemerintah	21
Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> Berita	22
Gambar 4.30 <i>Wireframe</i> Majalah.....	23
Gambar 4.31 <i>Wireframe</i> Unggulan Kami	23
Gambar 4.32 <i>Wireframe</i> Galeri Foto	24
Gambar 4.33 <i>Wireframe</i> Menu Lembaga Administrasi.....	25
Gambar 4.34 <i>Wireframe</i> Download File	25
Gambar 4.35 <i>Wireframe</i> Agenda	26
Gambar 4.36 Pemilihan Font dan Kode Warna	27
Gambar 4.37 <i>Homepage</i>	27
Gambar 4.38 Fitur Aksesibilitas	28
Gambar 4.39 Fitur Profil	28
Gambar 4.40 Aplikasi Pemerintah	29
Gambar 4.41 Berita	30
Gambar 4.42 Majalah.....	31
Gambar 4.43 Unggulan Kami	32
Gambar 4.44 Galeri Foto.....	33
Gambar 4.45 Menu Lembaga Administrasi	34
Gambar 4.46 <i>Download</i>	35
Gambar 4.47 Agenda	36

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan SUS	4
Tabel 3.2 Daftar Pekerjaan yang Dilakukan	5
Tabel 4.1 Kriteria Calon Pengguna.....	7
Tabel 4.2 Hasil SUS.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengantar Fakultas.....	42
Lampiran 2. Surat Balasan Mitra	43
Lampiran 3. Foto Bersama Bidang <i>E-Government</i>	44