

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE E-RAPOR BKPSDM
PEMERINTAH KOTA SURABAYA DENGAN MENGGUNAKAN
METODE DESIGN THINKING**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh:

Diah Pitaloka Rachmawati (22082010053)

Grisska Adelia (22082010070)

Nanda Salma Zhafira (22082010106)

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

S U R A B A Y A

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan UI/UX Website E-Rapor Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pemerintah Kota Surabaya dengan menggunakan metode Design Thinking

Oleh : Diah Pitaloka Rachmawati NPM. 22082010053
Grisska Adelia NPM. 22082010070
Nanda Salma Zhafira NPM. 22082010106

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Tri Puspa Rinjani, S.Kom., M.Kom

NIP. 199602032024062001



Dr. Mami Suparmi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 196905101997022001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T

NIP. 19681126 199403 2 001

Koordinator Program Studi Sistem Informasi

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

NIP. 19851124 202121 1 003

Judul PKL : PERANCANGAN UI/UX WEBSITE E-RAPOR BKPSDM
PEMERINTAH KOTA SURABAYA DENGAN
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Pembimbing : Tri Puspa Rinjeni, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Pemerintah Kota Surabaya menghadapi tantangan dalam proses evaluasi kinerja non-ASN yang masih manual. Proses ini memakan waktu lama, rentan kesalahan, dan kurang transparan, sehingga menghambat efisiensi kerja. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk website E-Rapor menggunakan metode *Design Thinking*.

Metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Melalui wawancara dan analisis, ditemukan kebutuhan akan sistem digital yang lebih efisien, transparan, dan adil. Solusi yang dirancang mencakup fitur survei online, visualisasi hasil evaluasi berbasis grafik, dan sistem *peer review*. Prototipe yang dikembangkan mengutamakan kemudahan navigasi, tampilan modern, dan penyajian data yang jelas. Pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor rata-rata 69,5, yang menunjukkan sistem memiliki kegunaan yang baik.

Hasil penelitian ini diharapkan mempermudah evaluasi kinerja non-ASN di BKPSDM serta mendukung transformasi digital yang lebih efisien dan transparan dalam pengelolaan sumber daya manusia.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan rahmat, karunia, dan bimbingan-Nya, penyusun dapat menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Pemerintah Kota Surabaya. Kegiatan PKL ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan mata kuliah Praktek Kerja Lapangan pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Laporan yang berjudul **"Perancangan UI/UX Website E-Rapor BKPSDM Pemerintah Kota Surabaya dengan Menggunakan Metode Design Thinking"** ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan selama PKL. Melalui laporan ini, penyusun berharap dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Sistem Informasi, khususnya terkait perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna. Dalam kesempatan ini, penyusun ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan PKL ini:

1. Orang tua penyusun yang telah memberikan semangat, doa, dan dukungan dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL)
2. Seluruh anggota dalam kelompok yang tidak pernah menyerah dan telah bekerja keras.
3. Bidang Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Pemerintah Kota Surabaya yang telah mendukung dan membantu dalam pelaksanaan kegiatan PKL
4. Ibu Maharanee Reza Pahlevi, S.T., selaku pengawas selama pelaksanaan kegiatan PKL.
5. Bapak Pompy Bachtiar, S.Kom, selaku mentor yang mengawasi kegiatan perancangan UI/UX website E-Rapor.
6. Ibu Tri Puspa Rinjeni, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan PKL.
7. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
8. Seluruh Dosen Program Studi Sistem Informasi, yang
9. telah berbagi ilmu dan pengalaman baik di dalam maupun di luar kegiatan perkuliahan.
10. Para pegawai di instansi tempat pelaksanaan PKL, yang telah membantu penyusun dengan menyediakan informasi, menjawab pertanyaan, dan memberikan panduan dalam

memahami proses kerja yang ada.

11. Rekan-rekan di tempat PKL yang telah memberikan banyak pembelajaran, baik melalui diskusi, kolaborasi, maupun berbagi pengalaman selama proses pelaksanaan kegiatan ini. Dukungan dan kerja sama yang diberikan sangat membantu penyusun dalam memahami praktik langsung di dunia kerja.
12. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan dalam berbagai bentuk, sehingga PKL ini dapat terlaksana dengan baik.

Penyusun menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pembaca maupun bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Sistem Informasi.

Akhir kata, penyusun memohon agar Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan berkat dan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung terlaksananya PKL ini.

Surabaya, 15 Januari 2025

Penyusun

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	3
BAB II	
GAMBARAN UMUM LOKASI PKL.....	4
2.1 Profil Instansi.....	4
2.2 Visi dan Misi Instansi.....	5
1. Visi.....	5
2. Misi.....	5
2.3 Pembagian Divisi Perusahaan.....	5
2.4 Struktur Organisasi.....	6
3. Bidang Pengelolaan Kinerja Pegawai.....	12
BAB III	
PELAKSANAAN PKL.....	14
3.1 Tinjauan Pustaka.....	14
1. Design Thinking.....	14
2. User Interface.....	16
3. User Experience.....	17
4. Website E-Rapor.....	18
5. Low Fidelity Prototype.....	18
6. High Fidelity Prototype.....	19
3.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan PKL.....	20
1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
2. Pelaksanaan.....	21
BAB IV.....	23
PEMBAHASAN DAN HASIL.....	23
4.1 Tahapan Empathize.....	23
1. User Interview.....	23

2. Empathy Map.....	26
4.2 Tahapan Define.....	27
1. User Persona.....	28
2. Problem Statement.....	30
3. How Might We Question.....	31
4.3 Tahapan Ideate.....	32
4.4 Tahapan Prototype.....	33
1. Low-Fidelity.....	33
2. Design System.....	33
3. High-Fidelity.....	34
4.5 Tahapan Testing.....	40
BAB V	
KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi BKPSDM.....	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi, Data, dan Nama Pegawai.....	9
Gambar 4.1 Metode Design Thinking.....	32
Gambar 4.3.2 Problem Statement.....	40
Gambar 4.3.3 How Might We Question.....	42
Gambar 4.4 Ideate.....	42
Gambar 4.8 Low Fidelity.....	44
Gambar 4.9 Design System.....	44
Gambar 4.10 Halaman Login.....	46
Gambar 4.11 Halaman Dashboard.....	46
Gambar 4.12 Halaman List Pegawai.....	47
Gambar 4.13 Halaman Survey Penilaian Perilaku.....	48
Gambar 4.14 Halaman Form Penilaian Kerja.....	49
Gambar 4.15 Halaman Hasil Penilaian.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pelaksanaan Kegiatan PKL.....	26
Tabel 4.1 User Interview.....	33
Tabel 4.2 Empathy Map.....	34
Tabel 4.3 User Persona.....	37
Tabel 4.4 Skala Penilaian skor.....	51
Tabel 4.5 Predikat.....	51
Tabel 4.6 Pernyataan SUS.....	52
Tabel 4.7 Hasil Responden.....	52

