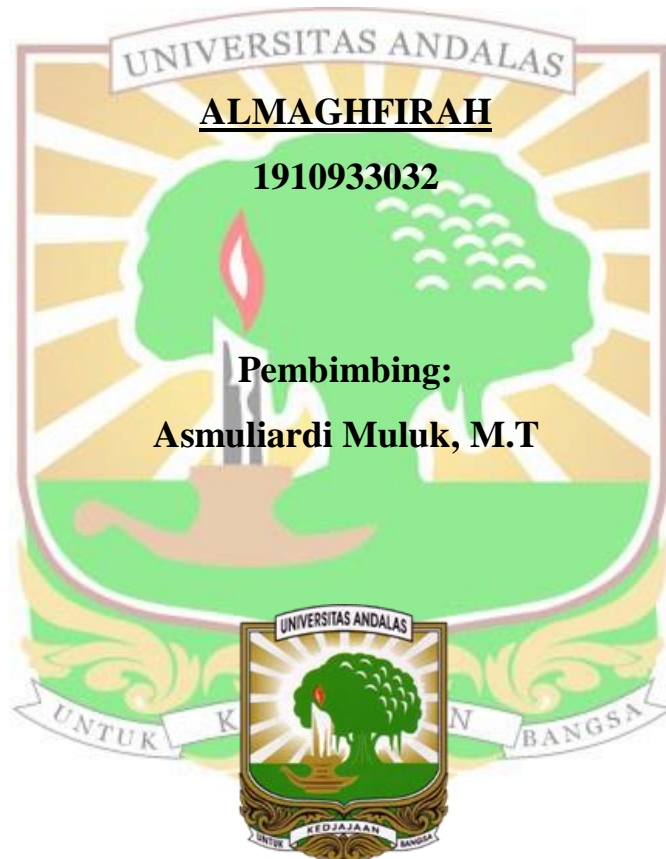


**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA
APLIKASI SIKAP-PADANG PARIAMAN**

TUGAS AKHIR

Oleh:



**Pembimbing:
Asmuliardi Muluk, M.T**

**DEPARTEMEN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ANDALAS
2023**

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA
APLIKASI SIKAP-PADANG PARIAMAN**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Sarjana
Pada Departemen Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Andalas*



Oleh:

ALMAGHFIRAH

1910933032

Pembimbing:

Asmuliardi Muluk, M.T

DEPARTEMEN TEKNIK INDUSTRI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS ANDALAS

2023

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan teknologi dapat digunakan oleh berbagai kalangan terutama pelayanan publik, dengan adanya pelayanan publik (e-government). Perkembangan teknologi tentu saja tidak lepas dengan interaksi antara teknologi dan manusia dihubungkan dengan sebuah user interface. Sehingga, usability dari sebuah user experience sangat penting untuk diketahui. Hal ini akan memberikan penilaian terhadap kepuasan secara fungsional dengan efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang diinginkan pengguna. SIKAP-Padang Pariaman merupakan aplikasi internal PNS/ASN Kabupaten Padang Pariaman untuk mengukur dan manajemen kinerja PNS/ASN berupa presensi online, E-Kinerja, dinas luar, cuti dan lain-lain. Berdasarkan survei pendahuluan yang telah dilakukan meminta pendapat apakah aplikasi ini perlu perbaikan dan 81% mengatakan perlu dilakukan perancangan ulang. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat usability, menganalisis skala yang perlu ditingkatkan dan memberikan rekomendasi desain pada aplikasi SIKAP-Padang Pariaman. Metode yang digunakan untuk mengukur aplikasi ini yaitu User Experience Questioner (UEQ) yang mencakup 6 skala yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Penelitian dilakukan terhadap 99 PNS/ASN Kabupaten Padang Pariaman.

Berdasarkan penelitian Tingkat usability dari aplikasi SIKAP-Padang Pariaman berdasarkan skala yaitu daya tarik dengan penilaian "bad". Sedangkan skala kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi "below average". Skala yang tertinggi di "above average" yaitu kebaruan. Proses design thinking dengan lima tahapan digunakan untuk membuat rekomendasi desain. Tahap pertama empathy, mengumpulkan keluhan pengguna dituangkan dalam empathy map, tahap kedua define menggunakan point of view, tahap ketiga ideate menggunakan how might we, brainstorming, how wow how, user flow dan sketch, dan tahap keempat membuat prototype menggunakan wireframes dan high-fidelity prototype. Tahap terakhir adalah testing, yang dilakukan menggunakan Maze dan dilakukan analisis menggunakan MIUS dan SUS. Hasil penelitian didapatkan bahwa prototype yang telah dirancang berdasarkan MIUS memiliki usability yang tinggi dan SUS pada kategori good.

Kata Kunci : Design Thinking, SIKAP, Usability, User Experience, UEQ

ABSTRACT

The rapid development of technology causes technology to be used by various groups, especially public services, with the existence of public services (e-government). The development of technology, of course, cannot be separated from the interaction between technology and humans connected by a user interface. Thus, the usability of a user experience is very important to know. This will provide an assessment of functional satisfaction effectively and efficiently to achieve the desired goals of the user. SIKAP-Padang Pariaman is an internal application for PNS / PNS of Padang Pariaman Regency to measure and manage the performance of PNS / PNS in the form of online attendance, E-Kinerja, outside service, leave and others. Based on a preliminary survey that has been conducted asking for opinions whether this application needs improvement and 81% said it needs to be redesigned. This study aims to measure the level of usability, analyze the scale that needs to be improved and provide design recommendations on the SIKAP-Padang Pariaman application. The method used to measure this application is the User Experience Questionnaire (UEQ) which includes 6 scales namely attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation, and novelty. The research was conducted on 99 civil servants / civil servants of Padang Pariaman Regency.

Based on research The level of usability of the SIKAP-Padang Pariaman application based on a scale that is attractiveness with a "bad" assessment. While the scale of clarity, efficiency, accuracy, and stimulation is "below average". The highest scale in "above average" is novelty. The design thinking process with five stages is used to make design recommendations. The first stage is empathy, collecting user complaints poured into an empathy map, the second stage is define using point of view, the third stage is ideate using how might we, brainstorming, how wow how, user flow and sketch, and the fourth stage is making prototypes using wireframes and high-fidelity prototypes. The last stage is testing, which is carried out using Maze and analyzed using MIUS and SUS. The results showed that the prototype that has been designed based on MIUS has high usability and SUS in the good category.

Keyword : Design Thinking, SIKAP, Usability, User Experience, *UEQ*