

**PENERAPAN *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN *USER INTERFACE* SISTEM INFORMASI LAYANAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

SKRIPSI

**OLEH:
MAULANA
NIM. 2010817310008**



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2024**

**PENERAPAN *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN *USER INTERFACE* SISTEM INFORMASI LAYANAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Sarjana Strata-1 Teknologi Informasi

OLEH:

MAULANA

NIM. 2010817310008



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN, JULI 2024**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Maulana
NIM : 2010817310008
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Penerapan *Design Thinking* dalam Perancangan *User Interface* Sistem Informasi Layanan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
Pembimbing Utama : Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Banjarmasin, 19 Juni 2024



Maulana

NIM. 2010817310008

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 TEKNOLOGI INFORMASI

Penerapan *Design Thinking* dalam Perancangan *User Interface* Sistem Informasi
Layanan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

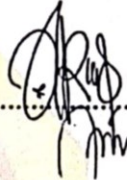
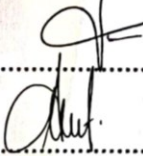
Oleh

Maulana (2010817310008)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 2 Juli 2024 dan dinyatakan

LULUS

Komite Penguji :
Ketua : Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.
NIP. 199110252019032018
Anggota 1 : Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199307032019031011
Anggota 2 : Fadliyanur, S.Pd.I. M.Pd.
NIP. 19810904201801113001
Pembimbing : Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I.
Utama : NIP. 198810272019032013


.....

.....

Banjarbaru, ...0.8..JUL..2024

Diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Teknik ULM,

Koordinator Program Studi
S-1 Teknologi Informasi,



Dr. Mahmud, S.T., M.T.
NIP. 197401071998021001



Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199307032019031011

LEMBAR PERSETUJUAN

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENERAPAN *DESIGN THINKING* DALAM PERANCANGAN *USER INTERFACE* SISTEM INFORMASI LAYANAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

OLEH
MAULANA
NIM. 2010817310008

Telah diperiksa dan terpenuhi semua persyaratan akademik, administrasi
dan disetujui untuk dipertahankan di hadapan dewan penguji

Banjarmasin, 19 Juni 2024

Pembimbing Utama,



Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I.

NIP. 198810272019032013

ABSTRAK

Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat merupakan salah satu fakultas yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, salah satunya melalui sistem pelayanan *online* berbasis *Google Form* yang membantu mahasiswa, dosen, dan pihak terkait dalam mengajukan surat. Namun, seiring berjalannya waktu, layanan berbasis *Google Form* ini menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan penyimpanan data dan sering terjadinya kegagalan dalam menerima data. Mahasiswa juga mengeluhkan kebingungan terhadap *progress* layanan, kesulitan mencari layanan, serta tidak adanya penjelasan mengenai alur layanan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *user interface* layanan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat menggunakan metode *design thinking*, serta mengukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap *user interface* yang dihasilkan. Hasil penelitian ini berupa desain *user interface* yang telah diuji menggunakan metode *performance measurement* untuk mengukur efektivitas dan efisiensi, serta metode *system usability scale* untuk mengukur kepuasan pengguna. Hasil pengujian menunjukkan skor efektivitas mencapai 97,5%, skor efisiensi mencapai 0,04 *goal/sec* dengan efisiensi relatif keseluruhan 99,02%, dan skor kepuasan pengguna mencapai 76,3. Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa *user interface* yang dirancang telah berhasil memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dengan baik dalam aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

Kata Kunci: *Design Thinking*, Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat, *Performance Measurement*, *System Usability Scale*, *User Interface*

ABSTRACT

The Faculty of Engineering, Lambung Mangkurat University is one of the faculties that utilizes information and communication technology, one of which is through a Google form-based online service system that helps students, lecturers and related parties in submitting letters. However, over time, this Google Forms-based service has encountered several issues, such as limited data storage and frequent failures in data reception. Students have also expressed confusion regarding service progress, difficulty in finding services, and the lack of explanation about service procedures. This study aims to design a user interface for the Faculty of Engineering services at Lambung Mangkurat University using the design thinking method, and to measure the effectiveness, efficiency, and user satisfaction with the resulting user interface. The outcomes of this study include a user interface design that has been tested using the performance measurement method to measure effectiveness and efficiency, as well as the system usability scale method to measure user satisfaction. The testing results show an effectiveness score of 97.5%, an efficiency score of 0.04 goal/sec with an overall relative efficiency of 99.02%, and a user satisfaction score of 76.3. Overall, the testing results indicate that the designed user interface has successfully met the users' needs and expectations in terms of effectiveness, efficiency, and user satisfaction.

Keywords: Design Thinking, Faculty of Engineering Lambung Mangkurat Univeristy, Performance Measurement, System Usability Scale, User Interface

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Almh. Ibu tercinta yang selalu menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap langkah penulis. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dan bimbingan yang Ibu berikan. Alhamdulillah kini penulis sudah berada pada tahap sekarang dan menyelesaikan Skripsi sederhana ini dengan sebaik - baiknya. Skripsi ini adalah persembahan kecil dari anakmu yang selalu mencintaimu.
2. Ayah, Kakak, Paman, dan seluruh keluarga yang turut memberikan dukungan, motivasi dan dorongan semangat sehingga penulis berada pada tahap ini.
3. Ibu Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dari proses awal selalu meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan kepada saya dengan penuh kesabaran agar Skripsi dapat cepat terselesaikan.
4. Seluruh Dosen beserta Staf Administrasi Program Studi Teknologi Informasi yang telah membantu penulis dalam segala hal selama penulis berkuliah di Program Studi ini.
5. Oling Anugrah Fajar Pratama sebagai teman seperjuangan dan sahabat yang telah membantu serta memberikan motivasi, dukungan, kritik, dan saran selama masa perkuliahan hingga penyelesaian Skripsi ini.
6. Diri penulis sendiri atas ketekunan, kerja keras, dan semangat melewati semua proses dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini. Terima kasih telah berani bermimpi dan berusaha mewujudkannya. Teruslah berjuang dan percaya pada kemampuan diri sendiri untuk mencapai tujuan-tujuan berikutnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Penerapan *Design Thinking* dalam Perancangan *User Interface* Sistem Informasi Layanan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat”. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Teknologi Informasi di Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat. Penelitian ini tidak akan berhasil tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua yang selalu memberikan cinta, dukungan, dan doa tiada henti sepanjang perjalanan studi penulis. Tanpa kasih sayang dan pengorbanan mereka, penulis tidak akan mampu mencapai titik ini. Terima kasih atas segala dorongan moral, finansial, dan spiritual yang senantiasa menguatkan penulis dalam menghadapi setiap tantangan.
2. Ibu Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dari proses awal selalu meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan kepada saya dengan penuh kesabaran agar Skripsi dapat cepat terselesaikan.
3. Ibu Dr. Ir. Yuslena Sari, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, nasihat, dan dukungan yang telah membantu penulis selama menempuh studi di Program Studi Teknologi Informasi.
4. Bapak Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Teknologi Informasi yang telah memberikan dukungan dan motivasi terkait penyelenggaraan perkuliahan hingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar.
5. Seluruh Dosen beserta Staf Administrasi Program Studi Teknologi Informasi yang telah membantu penulis dalam segala hal selama penulis berkuliah di Program Studi ini.

6. Oling Anugrah Fajar Pratama, Muhammad Faidhorrahman dan seluruh teman-teman Angkatan 2020 Program Studi Teknologi Informasi serta kakak tingkat lainnya yang memberikan dukungan, kebersamaan, dan semangat selama perkuliahan hingga penyelesaian Skripsi ini.
7. Oling Anugrah Fajar Pratama, Gilbert Weden Hutasoit, Mutea Putri Dwianto, Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom., Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T., Dr. Ir. Muhammad Afief Ma'ruf, S.T., M.T., Noor Razikin, S.T., Noryati, A.Md., dan Rendy Oktafianto, S.Kom. selaku responden wawancara dan pengujian desain yang telah bersedia meluangkan waktunya dan turut berpartisipasi pada penelitian ini
8. Seluruh responden yang turut berpartisipasi dalam mengisi kuisisioner penelitian Skripsi ini.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut andil dalam membantu menyelesaikan penyusunan laporan skripsi ini. Penyusunan laporan skripsi telah disusun dengan sebaik mungkin, tetapi masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis siap menerima saran serta kritikan yang membangun dari semua pihak agar laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat, terutama kepada para pembaca.

Banjarmasin, 19 Juni 2024



Maulana

NIM. 2010817310008

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat	7
2.1.2 Sistem Informasi	8

2.1.3	<i>User Interface</i>	8
2.1.4	<i>Design Thinking</i>	8
2.1.5	<i>In-depth Interview</i>	10
2.1.6	<i>Usability</i>	10
2.1.7	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	11
2.1.8	<i>Performance Measurement</i>	11
2.2	Penelitian Terkait	12
2.2.1	Perancangan Antarmuka dan Interaksi Pengguna <i>Website</i> Konfirmasi Kehadiran Acara pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Kediri menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	12
2.2.2	Penerapan <i>Design Thinking</i> dalam Perancangan <i>User Interface Website Smarteye Virtual Convention Center</i>	13
2.2.3	Perancangan UI/UX Fitur <i>Customer Relationship Management (CRM)</i> pada Aplikasi ABC Reload menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	14
2.2.4	<i>Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems</i>	15
2.2.5	Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Manajemen Media Sosial untuk Online Shop Berbasis Mobile dengan Metode <i>Design Thinking</i>	16
2.2.6	Evaluasi Aspek <i>Usability</i> pada Aplikasi Simalu menggunakan Metode <i>Usability Testing</i>	17
2.2.7	<i>Usability Testing</i> Berbasis ISO 9241-11 pada Aplikasi Salak Bali (Studi Kasus : Polres Buleleng)	18
2.3	Kerangka pemikiran	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		24
3.1	Alat dan Bahan Penelitian	24
3.1.1	Alat Penelitian	24

3.1.2	Bahan Penelitian	24
3.2	Alur Penelitian.....	25
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	25
3.2.2	Studi Literatur	26
3.2.3	Penentuan Metode Penelitian.....	26
3.2.4	Penentuan Indikator Penelitian	27
3.2.5	Penentuan Teknik Pengumpulan Data	27
3.2.5.1	<i>In-Depth Interview</i>	28
3.2.5.2	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	29
3.2.5.3	<i>Performance Measurement</i>	30
3.2.6	Penentuan Populasi dan Sampel	30
3.2.7	Perancangan <i>User Interface</i> Menggunakan <i>Design Thinking</i>	34
3.2.7.1	<i>Empathize</i>	34
3.2.7.2	<i>Define</i>	35
3.2.7.3	<i>Ideate</i>	37
3.2.7.4	<i>Prototype</i>	39
3.2.7.5	<i>Test</i>	41
3.2.8	Analisis Data Hasil Pengujian <i>Prototype</i>	41
3.2.8.1	<i>Effectiveness</i>	41
3.2.8.2	<i>Efficiency</i>	42
3.2.8.3	<i>Satisfaction</i>	43
3.2.9	Kesimpulan dan Saran	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Penentuan Populasi dan Sampel.....	46
4.2	Perancangan <i>User Interface</i> Menggunakan <i>Design Thinking</i>	48
4.2.1	<i>Empathize</i>	48

4.2.1.1	<i>In-Depth Interview</i>	48
4.2.2	<i>Define</i>	50
4.2.2.1	<i>Empathy Map</i>	50
4.2.2.2	<i>User Persona</i>	51
4.2.2.3	<i>Pain Point</i>	53
4.2.2.4	<i>How Might We</i>	54
4.2.3	<i>Ideate</i>	55
4.2.3.1	<i>Solution Idea</i>	55
4.2.3.2	<i>Affinity Diagram</i>	56
4.2.3.3	<i>Prioritizing Idea</i>	57
4.2.3.4	<i>Information Architecture</i>	58
4.2.3.5	<i>User Flow</i>	61
4.2.4	<i>Prototype</i>	67
4.2.4.1	<i>Low-Fidelity</i>	67
4.2.4.2	<i>Design System</i>	73
4.2.4.3	<i>High-Fidelity</i>	74
4.2.4.4	<i>Prototype</i>	99
4.2.5	<i>Test</i>	100
4.2.5.1	<i>Performance Measurement</i>	100
4.2.5.2	<i>System Usability Scale</i>	102
4.3	<i>Analisis Data Hasil Pengujian Prototype</i>	103
4.3.1	<i>Rekomendasi Perbaikan pada Pengujian Prototype</i>	103
4.3.2	<i>Analisis Data Aspek Effectiveness</i>	104
4.3.3	<i>Analisis Data Aspek Efficiency</i>	105
4.3.4	<i>Analisis Data Aspek Satisfaction</i>	107
4.3.5	<i>Hasil Keseluruhan Pengujian Prototype</i>	109

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	110
5.1 Kesimpulan.....	110
5.2 Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rangkuman Penelitian Terkait.....	19
Tabel 3.1 Alat Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Identifikasi Masalah dari Wawancara <i>Stakeholder</i> dan <i>Pra-Riset</i>	26
Tabel 3.3 Indikator Penelitian	27
Tabel 3.4 Pertanyaan <i>In-Depth Interview</i>	28
Tabel 3.5 Pertanyaan Kuisisioner <i>System Usability Scale</i> [31].....	29
Tabel 3.6 Skala Likert <i>System Usability Scale</i> [11].....	30
Tabel 3.7 <i>Task Scenario</i>	30
Tabel 3.8 Jumlah Mahasiswa Aktif, Dosen, dan Tenaga Kependidikan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat [14] [33] [34]	31
Tabel 3.9 Rincian Sampel <i>In-Depth Interview</i> dan <i>Performance Measurement</i> ..	33
Tabel 3.10 Rincian Sampel <i>System Usability Scale</i>	34
Tabel 3.11 Contoh Hasil Pengujian Efektivitas	41
Tabel 3.12 Contoh Hasil Pengujian Efisiensi	42
Tabel 3.13 Contoh Hasil Pengujian Kepuasan Pengguna.....	43
Tabel 3.14 Interpretasi Skor <i>System Usability Scale</i>	45
Tabel 4.1 Populasi Mahasiswa Aktif, Dosen, dan Tenaga Kependidikan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat [14] [33] [34]	46
Tabel 4.2 Rincian Sampel <i>In-Depth Interview</i> dan <i>Performance Measurement</i> ..	48
Tabel 4.3 Rincian Sampel <i>System Usability Scale</i>	48
Tabel 4.4 Daftar Pertanyaan <i>in-depth interview</i> atau wawancara mendalam	49
Tabel 4.5 <i>Pain Point</i>	53
Tabel 4.6 <i>How Might We</i>	54
Tabel 4.7 <i>Solution Idea</i>	55
Tabel 4.8 <i>Affinity Diagram</i>	56
Tabel 4.9 <i>Task Scenario</i>	100
Tabel 4.10 Pertanyaan Kuisisioner <i>System Usability Scale</i>	102
Tabel 4.11 Rekomendasi perbaikan pada pengujian <i>prototype</i>	104
Tabel 4.12 Data penyelesaian <i>task scenario performance measurement</i> aspek <i>effectiveness</i>	105

Tabel 4.13 Data waktu pengerjaan <i>task scenario performance measurement</i> aspek <i>Efficiency</i>	106
Tabel 4.14 Hasil perhitungan <i>Time Based Efficiency</i> dan <i>Overall Relative Efficiency</i>	106
Tabel 4.15 Hasil Kuisisioner <i>System Usability Scale</i>	107
Tabel 4.16 Hasil Keseluruhan Pengujian <i>Prototype</i>	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	9
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	23
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	25
Gambar 3.2 Kolerasi Indikator <i>Usability</i> dengan <i>Design Thinking</i>	27
Gambar 3.3 Kurva Perhitungan Responden dan Masalah yang ditemukan.....	32
Gambar 3.4 Contoh Transkrip Hasil Wawancara	35
Gambar 3.5 Contoh <i>Empathy Map</i>	36
Gambar 3.6 Contoh <i>User Persona</i>	36
Gambar 3.7 Contoh <i>Pain Point</i>	37
Gambar 3.8 Contoh <i>How Might We</i>	37
Gambar 3.9 Contoh ide Solusi	38
Gambar 3.10 Contoh <i>Affinity Diagram</i>	38
Gambar 3.11 Contoh <i>Prioritization Idea</i>	38
Gambar 3.12 Contoh <i>Information Architecture</i>	39
Gambar 3.13 Contoh <i>User Flow</i>	39
Gambar 3.14 Contoh <i>Low-Fidelity</i>	40
Gambar 3.15 Contoh <i>Design System</i>	40
Gambar 3.16 Contoh <i>High-Fidelity</i>	40
Gambar 3.17 Contoh <i>Prototype Figma</i>	40
Gambar 3.18 Interpretasi Skor <i>System Usability Scale</i>	44
Gambar 3.19 Grafik Kurva Sauro	44
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i> Oling Anugrah Fajar Pratama.....	51
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Oling Anugrah Fajar Pratama	52
Gambar 4.3 <i>Prioritizing Idea</i>	58
Gambar 4.4 <i>Information Architecture</i> Layanan FT ULM	60
Gambar 4.5 <i>User Flow Login</i>	61
Gambar 4.6 <i>User Flow Register</i>	61
Gambar 4.7 <i>User Flow</i> Mengisi Kuisisioner	62
Gambar 4.8 <i>User Flow</i> Mengajukan Layanan	62
Gambar 4.9 <i>User Flow</i> Melihat Detail <i>Input</i> yang Sudah Diajukan.....	63

Gambar 4.10 <i>User Flow</i> Melacak <i>Progress</i> Pengajuan.....	63
Gambar 4.11 <i>User Flow</i> Mengunduh Surat	63
Gambar 4.12 <i>User Flow</i> FAQ.....	64
Gambar 4.13 <i>User Flow Profile</i>	64
Gambar 4.14 <i>User Flow</i> Keseluruhan.....	66
Gambar 4.15 <i>Low Fidelity</i> Halaman <i>Login</i>	67
Gambar 4.16 <i>Low Fidelity</i> Halaman <i>Register</i>	68
Gambar 4.17 <i>Low Fidelity</i> Halaman <i>Dashboard</i>	68
Gambar 4.18 <i>Low Fidelity</i> Halaman Daftar Layanan	69
Gambar 4.19 <i>Low Fidelity</i> Halaman Detail Layanan.....	69
Gambar 4.20 <i>Low Fidelity</i> Halaman Pengisian Formulir Pengajuan.....	70
Gambar 4.21 <i>Low Fidelity</i> Halaman Detail <i>Input</i> Pengajuan	70
Gambar 4.22 <i>Low Fidelity</i> Halaman Pelacakan <i>Progress</i> Pengajuan.....	71
Gambar 4.23 <i>Low Fidelity</i> Halaman Unduh Surat.....	71
Gambar 4.24 <i>Low Fidelity</i> Halaman FAQ	72
Gambar 4.25 <i>Low Fidelity</i> Halaman Pengisian Kuisisioner.....	72
Gambar 4.26 <i>Low Fidelity</i> Halaman <i>Profile</i>	73
Gambar 4.27 <i>Design System User Interface</i> Layanan FT ULM.....	74
Gambar 4.28 Tampilan halaman <i>Login</i>	75
Gambar 4.29 Tampilan halaman <i>Register</i>	75
Gambar 4.30 Tampilan halaman <i>Dashboard</i>	76
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Ringkasan Pengajuan.....	77
Gambar 4.32 Tampilan daftar layanan <i>e-Services</i>	78
Gambar 4.33 Tampilan daftar layanan <i>e-Command Center</i>	79
Gambar 4.34 Tampilan daftar layanan <i>e-Response</i>	79
Gambar 4.35 Tampilan daftar layanan <i>e-Commerce</i>	79
Gambar 4.36 Tampilan daftar layanan <i>e-Office</i>	80
Gambar 4.37 Tampilan halaman detail layanan.....	81
Gambar 4.38 Tampilan halaman tambah pengajuan.....	82
Gambar 4.39 Tampilan <i>input field</i> jika belum diisi	82
Gambar 4.40 Tampilan <i>modal</i> pada saat mengirimkan pengajuan	83
Gambar 4.41 Tampilan tabel pengajuan setelah mengirimkan pengajuan	83

Gambar 4.42 Tampilan halaman detail <i>input</i> pengajuan	83
Gambar 4.43 Tampilan halaman <i>progress</i> pengajuan yang sudah disetujui.....	84
Gambar 4.44 Tampilan halaman <i>progress</i> pengajuan yang ditolak.....	84
Gambar 4.45 Tampilan halaman unduh surat	85
Gambar 4.46 Tampilan halaman pengisian kuisisioner tahap 1	86
Gambar 4.47 Tampilan halaman pengisian kuisisioner tahap 2	87
Gambar 4.48 Tampilan halaman pengisian kuisisioner tahap 3	88
Gambar 4.49 Tampilan halaman pengisian kuisisioner tahap 4	88
Gambar 4.50 Tampilan halaman setelah berhasil mengisi kuisisioner.....	89
Gambar 4.51 Tampilan halaman FAQ.....	90
Gambar 4.52 Tampilan tutorial pengajuan layanan tahap 1 dan 2.....	90
Gambar 4.53 Tampilan tutorial pengajuan layanan tahap 3 dan 4.....	91
Gambar 4.54 Tampilan tutorial pengajuan layanan tahap 5 dan 6.....	91
Gambar 4.55 Tampilan tutorial pengajuan layanan tahap 7 dan 8.....	91
Gambar 4.56 Tampilan tutorial pengajuan layanan tahap 9, 10, dan 11.....	91
Gambar 4.57 Tampilan halaman <i>profile</i> pengguna.....	92
Gambar 4.58 Tampilan halaman ubah <i>password</i>	93
Gambar 4.59 Tampilan halaman hasil pencarian layanan	93
Gambar 4.60 Tampilan notifikasi pada <i>navigation bar</i>	94
Gambar 4.61 Tampilan halaman semua notifikasi.....	94
Gambar 4.62 Tampilan halaman <i>dashboard</i> admin akademik	95
Gambar 4.63 Tampilan halaman ringkasan pengajuan admin akademik	95
Gambar 4.64 Tampilan halaman detail layanan admin akademik	96
Gambar 4.65 Tampilan admin akademik melihat detail <i>input</i> pengusul	97
Gambar 4.66 Tampilan admin akademik mengedit data input pengusul.....	97
Gambar 4.67 Tampilan preview surat admin akademik	98
Gambar 4.68 Tampilan <i>modal</i> jika admin akademik menyetujui usulan.....	99
Gambar 4.69 Tampilan <i>modal</i> jika admin akademik menolak pengajuan.....	99
Gambar 4.70 Hasil interpretasi skor SUS pengujian <i>prototype</i>	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Kesiediaan Membimbing Skripsi	119
Lampiran 2 Lembar Konsultasi.....	120
Lampiran 3 Wawancara bersama <i>Stakeholder</i>	121
Lampiran 4 Data Responden <i>Pra-riiset</i>	122
Lampiran 5 Hasil Responden <i>Pra-Riset</i> Kendala	123
Lampiran 6 Hasil Responden <i>Pra-Riset</i> Harapan	124
Lampiran 7 Permohonan Wawancara	125
Lampiran 8 Surat Kesiediaan Menjadi Responden Penelitian	126
Lampiran 9 Dokumentasi <i>In-depth Interview</i>	127
Lampiran 10 Dokumentasi <i>Brainstorming</i> bersama Tim Pengembang	130
Lampiran 11 Transkrip Hasil <i>In-depth Interview</i>	131
Lampiran 12 <i>Empathy Map</i>	136
Lampiran 13 <i>User Persona</i>	141
Lampiran 14 Dokumentasi <i>Testing Prototype</i>	146
Lampiran 15 Hasil Pengujian masing-masing responden.....	149
Lampiran 16 <i>Form</i> Kuisisioner <i>System Usability Scale</i>	158
Lampiran 17 Dokumentasi Penyebaran Kuisisioner	159
Lampiran 18 Responden Kuisisioner <i>System Usability Scale</i>	160
Lampiran 19 Hasil Keseluruhan Kuisisioner <i>System Usability Scale</i>	163
Lampiran 20 Data Grafik Kuisisioner <i>System Usability Scale</i>	169