



**KERJA PRAKTIK - IF184801**

**Evaluasi dan Pembuatan Ulang Desain Web E-Prakerin  
Sistem Administrasi E-Praktek Kerja Industri  
PT. Petrokimia Gresik**

PT. Petrokimia Gresik

Jl. Jenderal Ahmad Yani Gresik – 61118

Periode: 14 Maret – 31 Mei 2022

**Oleh:**

Muhammad Fikri Sandi Pratama

05111940000195

Fidhia Ainun Khofifah

05111940000203

**Pembimbing Departemen**

Adhatus Solichah Ahmadiyah, S.Kom., M.Sc.

**Pembimbing Lapangan**

Mohammad Fajar Ruddin

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA

Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2022



**KERJA PRAKTIK - IF184801**

**Evaluasi dan Pembuatan Ulang Desain Web E-Prakerin  
Sistem Administrasi E-Praktek Kerja Industri  
PT. Petrokimia Gresik**

PT. Petrokimia Gresik

Jl. Jenderal Ahmad Yani Gresik – 61118

Periode: 14 Maret – 31 Mei 2022

**Oleh:**

Muhammad Fikri Sandi Pratama                      05111940000195

Fidhia Ainun Khofifah                                      05111940000203

**Pembimbing Departemen**

Adhatus Solichah Ahmadiyah, S.Kom., M.Sc.

**Pembimbing Lapangan**

Mohammad Fajar Ruddin., S.E.

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA

Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2022

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
LEMBAR PENGESAHAN KERJA PRAKTIK.....	ix
ABSTRAK.....	x
KATA PENGANTAR .....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Tujuan .....	2
1.3. Manfaat .....	2
1.4. Rumusan Masalah.....	2
1.5. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik.....	3
1.6. Metodologi Kerja Praktek.....	3
1.7. Sistematika Laporan.....	5
BAB II PROFIL PERUSAHAAN .....	7
2.1. Profil PT Petrokimia Gresik.....	7
2.2. Lokasi Perusahaan .....	7
BAB III TINJAUAN PUSTAKA .....	8
3.1. User Interface (UI).....	8
3.2. User Experience (UX).....	8
3.3. Design Thinking.....	10

3.4.	System Usability Scale.....	11
3.5.	Single Ease Question .....	13
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>		
<b>INFRASTRUKTUR SISTEM .....</b>		<b>15</b>
4.1.	Analisis Sistem.....	15
4.2.	Perancangan Infrastruktur Sistem .....	22
<b>BAB V IMPLEMENTASI SISTEM.....</b>		<b>37</b>
5.1.	Implementasi sistem.....	37
5.2.	User Flow.....	37
5.3.	Wireframe .....	41
5.4.	Component.....	44
5.5.	UI Design.....	46
<b>BAB VI PENGUJIAN DAN EVALUASI.....</b>		<b>55</b>
6.1.	Tujuan Pengujian .....	55
6.2.	Kriteria Pengujian .....	56
6.3.	Skenario Pengujian .....	57
<b>BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>62</b>
7.1.	Kesimpulan .....	62
7.2.	Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>66</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>		<b>68</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>System Usability Scale Formula</i> .....	12
Gambar 2 <i>System Usability Scale Scoring</i> .....	13
Gambar 3 <i>Single Ease Question Scoring</i> .....	14
Gambar 4 Pertemuan secara Daring dan Pemaparan Masalah .....	18
Gambar 5 Sketsa Antarmuka Login.....	24
Gambar 6 Sketsa Antarmuka Registrasi .....	25
Gambar 7 Sketsa Antarmuka Dashboard .....	26
Gambar 8 Sketsa Antarmuka Presensi .....	27
Gambar 9 Sketsa Antarmuka Data Presensi .....	27
Gambar 10 Sketsa Antarmuka Data Instansi .....	28
Gambar 11 Sketsa Antarmuka Data Personil.....	29
Gambar 12 Sketsa Antarmuka Data Kelengkapan.....	30
Gambar 13 Sketsa Antarmuka <i>Navigation Bar</i> .....	31
Gambar 14 Sketsa Antarmuka <i>Dropdown</i> .....	31
Gambar 15 Sketsa Antarmuka Ubah Password .....	32
Gambar 16 Sketsa Antarmuka Reschedule .....	33
Gambar 17 Sketsa Antarmuka Unggah Laporan .....	33
Gambar 18 Sketsa Antarmuka Database Laporan .....	34
Gambar 19 Sketsa Antarmuka Unduh Surat Keterangan.....	35
Gambar 20 <i>Flow Login &amp; Registrasi</i> .....	37
Gambar 21 <i>Flow Pendaftaran Kerja Praktik</i> .....	38
Gambar 22 <i>Flow Reschedule</i> .....	38
Gambar 23 <i>Flow Presensi</i> .....	39
Gambar 24 <i>Flow Unggah Laporan</i> .....	39
Gambar 25 <i>Flow Surat Keterangan</i> .....	39
Gambar 26 <i>Flow Perpanjangan Kerja Praktik</i> .....	40
Gambar 27 <i>Flow Pengunduran Diri</i> .....	40
Gambar 28 <i>Flow Ubah Password</i> .....	40

Gambar 29 <i>Wireframe</i> Login .....	41
Gambar 30 <i>Wireframe</i> Registrasi.....	41
Gambar 31 <i>Wireframe</i> Dashboard .....	42
Gambar 32 <i>Wireframe</i> Form .....	42
Gambar 33 <i>Wireframe</i> Presensi .....	43
Gambar 34 <i>Wireframe</i> Database .....	43
Gambar 35 <i>Wireframe</i> Unduh Surat Keterangan .....	44
Gambar 36 <i>Color Styles</i> .....	44
Gambar 37 <i>Text Styles</i> .....	45
Gambar 38 <i>Button Styles</i> .....	45
Gambar 39 <i>Dropdown</i> Notifikasi.....	45
Gambar 40 Profil.....	45
Gambar 41 Menu Navigasi .....	46
Gambar 42 Login .....	46
Gambar 43 Registrasi.....	47
Gambar 44 Beranda .....	47
Gambar 45 Data Instansi.....	48
Gambar 46 Data Personil .....	48
Gambar 47 Kelengkapan Data .....	49
Gambar 48 Resume.....	49
Gambar 49 <i>Reschedule</i> .....	50
Gambar 50 Presensi .....	50
Gambar 51 Data Presensi.....	51
Gambar 52 Perpanjangan Prakerin .....	51
Gambar 53 Unggah Laporan.....	52
Gambar 54 Data Laporan.....	52
Gambar 55 Unduh Surat Keterangan.....	53
Gambar 56 Ubah Password.....	53
Gambar 57 Pengunduran Diri .....	54
Gambar 58 <i>User Persona</i> .....	57
Gambar 59 Hasil <i>SUS</i> Responden.....	59

Gambar 60 Hasil <i>SUS</i> Score .....	60
Gambar 61 Hasil <i>SEQ</i> Score.....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pengelompokan Permasalahan.....	19
Tabel 2 How Might We .....	21
Tabel 3 Solusi .....	22



**LEMBAR PENGESAHAN  
KERJA PRAKTIK**

**Evaluasi dan Pembuatan Ulang Desain Web E-Prakerin  
Sistem Administrasi E-Praktek Kerja Industri  
PT. Petrokimia Gresik**

Oleh:

Muhammad Fikri Sandi Pratama                      05111940000195

Fidhia Ainun Khofifah                                      05111940000203

Disetujui oleh Pembimbing Kerja Praktik:

1. Adhatus S. A., S.Kom.,  
M.Sc.  
NIP. 198508262015042002



(Pembimbing Departemen)

2. Mohammad Fajar R., S.E.  
PT Petrokimia Gresik



(Pembimbing Lapangan)

**Evaluasi dan Pembuatan Ulang Desain Web E-Prakerin  
Sistem Administrasi E-Praktek Kerja Industri  
PT. Petrokimia Gresik**

Nama Mahasiswa I : M. Fikri Sandi Pratama  
NRP : 05111940000195  
Nama Mahasiswa II : Fidhia Ainun Khofifah  
NRP : 05111940000203  
Departemen : Teknik Informatika  
Pembimbing Departemen : Adhatus S. A., S.Kom., M.Sc.  
Pembimbing Lapangan : M. Fajar Ruddin, S.E.

**ABSTRAK**

*PT Petrokimia Gresik adalah salah satu perusahaan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang bergerak pada bidang industri pupuk. Tidak dapat dipungkiri bahwa salah satu perusahaan produsen pupuk terlengkap di Indonesia ini sangat diminati oleh para peserta pencari kerja praktik. PT Petrokimia Gresik memiliki program bernama Prakerin (Praktik Kerja Industri). Program ini menampung siswa SMK dan Mahasiswa untuk melakukan kerja praktik atau praktik kerja lapangan yang diharapkan dapat merasakan suasana bekerja di area PT Petrokimia Gresik.*

*Prakerin memiliki situs web yang dapat memudahkan para peserta kerja praktik atau kerja praktik lapangan melakukan proses administrasi. Topik utama yang akan dibahas pada laporan kerja praktik ini yaitu analisis sistem informasi E-Prakerin dan melakukan pengulangan desain situs web E-Prakerin, dalam bentuk desain yang sudah dilakukan prototipe ramah pengguna.*

***Kata Kunci: PT Petrokimia, E-Prakerin, Kerja Praktik***

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas penyertaan dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu kewajiban penulis sebagai mahasiswa Departemen Teknik Informatika ITS yaitu Kerja Praktik yang berjudul: *Evaluasi dan Pembuatan Ulang Desain Web E-Prakerin Sistem Administrasi E-Praktek Kerja Industri PT Petrokimia Gresik.*

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dalam melaksanakan kerja praktik maupun penyusunan buku laporan kerja praktik ini. Namun penulis berharap buku laporan ini dapat menambah wawasan pembaca dan dapat menjadi sumber referensi.

Keberhasilan buku laporan kerja praktik ini tidak lepas dari semua pihak yang banyak memberikan bantuan, dorongan dan juga bimbingan yang telah diterima dengan baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua penulis.
2. Bapak Ary Mazharuddin, S.Kom., M.Comp.Sc. selaku koordinator kerja praktik.
3. Ibu Adhatas Solichah Ahmadiyah, S.Kom., M.Sc. selaku dosen pembimbing kerja praktik.
4. Bapak Muhammad Fajar Rudin selaku pembimbing lapangan selama kerja praktik berlangsung.
5. Teman-teman penulis yang senantiasa memberikan semangat ketika penulis melaksanakan kerja praktik.

Surabaya, 4 Juni 2022

Muhammad Fikri Sandi Pratama dan Fidhia Ainun Khofifah

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

PT Petrokimia Gresik memiliki program E-Prakerin yang ditujukan untuk mahasiswa yang ingin melaksanakan praktik kerja lapangan di dunia industri. E-Prakerin merupakan sistem informasi pendaftaran dan pengelolaan praktek kerja industri dan penelitian PT Petrokimia Gresik. E-Prakerin memiliki problem jika dilihat dari alur dan desain karena beberapa peserta kerja praktik masih bingung alur dari proses administrasinya dan desain masih belum user friendly. Dalam hal ini kami para penulis akan melakukan evaluasi dan melakukan redesain dengan karena penulis memiliki latar belakang sebagai *UI/UX Designer*.

*User interface* berfokus pada bagaimana orang berinteraksi dengan teknologi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman orang tentang apa yang bisa dilakukan, apa yang terjadi, dan apa yang baru saja terjadi. interaksi mengacu pada prinsip-prinsip psikologi, desain, seni, dan emosi untuk memastikan pengalaman yang positif dan menyenangkan. Sedangkan *user experience* adalah persepsi antarmuka pengguna dari pengguna keadaan kognitif, keadaan emosional, dan interaksi sosial, antara lain.

*Output* dari hasil evaluasi dan redesain situs web E-Prakerin yaitu dalam bentuk desain mockup yang telah di prototipe dari sudut pandang pengguna.

## 1.2. Tujuan

Tujuan kerja praktik ini adalah menyelesaikan kewajiban mata kuliah wajib kerja praktik sebesar dua sks dan juga beberapa tujuan lain diantaranya:

1. Meningkatkan kemampuan kerja dan kesiapan kerja dengan membekali mahasiswa dengan:
  - a. Keterampilan Desain UI/UX
  - b. Analisis sistem informasi
  - c. Soft skill
  - d. Prototipe sebagai portofolio perusahaan
  - e. Tata kelola teknologi informasi PT Petrokimia Gresik
2. Menghubungkan peserta ke Mitra Perusahaan untuk peluang kerja
3. Memberikan pengalaman sebagai UI/UX Desainer

## 1.3. Manfaat

Manfaat yang diperoleh yaitu solusi desain antarmuka situs web E-Prakerin dengan cara melakukan penambahan fitur, perubahan tata letak (Layouting), maupun *copywriting* untuk mempermudah pengalaman pengguna dalam proses administrasi kerja praktik dan kerja praktik lapangan.

## 1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil evaluasi website E-Prakerin?

2. Apa inovasi dari hasil evaluasi website E-Prakerin?
3. Bagaimana desain antarmuka situs web E-Prakerin?

### **1.5. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik**

Sehubungan dengan adanya pandemi dan diberlakukannya *Work From Home*, pengerjaan kerja praktik ini dilakukan secara *remote*. Adapun kerja praktik dimulai pada tanggal 14 Maret 2022 hingga 31 Mei 2022.

### **1.6. Metodologi Kerja Praktek**

Dalam mengerjakan rumusan masalah, penulis menggunakan kerangka kerja Analisis Kebutuhan Website dan *Design Thinking* untuk membantu dalam pengerjaannya. Tahapan yang dilakukan pada proyek ini di antaranya yaitu:

#### **1.6.1. Pemahaman Masalah (*Empathize*)**

Agar dapat mengetahui permasalahan yang dimiliki oleh PT Petrokimia Gresik, tepatnya Departemen Pengembangan dan Organisasi, Unit Kerja Diklat, penulis mengadakan pertemuan secara virtual dengan beberapa perwakilan dari Diklat. Ketika pertemuan berlangsung, penulis dipaparkan mengenai masalah yang dialami mengenai beberapa fitur *website* E-Prakerin. Selain itu, pihak Diklat menjelaskan terkait fitur yang ingin ditambahkan pada situs web. Penulis juga melakukan pemeriksaan terhadap website dan

mengidentifikasi masalah sebagai pengguna untuk memperbaiki alur dan penempatan fitur.

#### **1.6.2. Perumusan Masalah (*Define*)**

Setelah mengidentifikasi masalah, pengerjaan dilanjutkan ke tahap *define* dengan cara melakukan *brainstorming* dengan pengguna untuk melihat sudut pandang dari pengguna dalam yang hasilnya berbentuk point-point, agar dapat menyelesaikan permasalahan yang sudah ditentukan sebelumnya.

#### **1.6.3. Menentukan Ide (*Ideate*)**

Selanjutnya, tahapan yang dilakukan penulis adalah menentukan ide. Penulis melakukan *brainstorming* ide mengenai fitur yang ingin diperbaiki dari segi tata letak dan fungsionalitas fitur. Kemudian, seluruh ide ditulis dan diberi skala prioritas untuk tahap implementasi sistem.

#### **1.6.4. Implementasi Sistem (*Prototyping*)**

Langkah berikutnya yaitu dilakukan prototyping, dimulai dengan membuat task flow/user flow untuk beberapa fitur yang ada pada situs web. Selanjutnya, dibuat low fidelity wireframe menggunakan Figma. Untuk membantu proses pengerjaan UI design, penulis juga membuat UI kit yang dikelompokkan berdasarkan atomic design methodology. Beberapa hal yang dibuat pada tahap ini meliputi palet warna, text-styles, dan drop down menu. Dari UI kit yang sudah dibuat tadi, dibuatlah high fidelity design.

#### **1.6.5. Pengujian dan Evaluasi (*Testing*)**

Langkah terakhir adalah testing. Pada tahap ini, penulis melakukan usability testing kepada

beberapa orang yang penulis rasa sesuai dengan target pengguna atau peserta kerja praktik. Parameter yang penulis gunakan untuk menjalankan tahapan testing ini adalah SUS (*System Usability Scale*) dan SEQ (*Single Ease Question*).

#### **1.6.6. Dokumentasi**

Tahapan terakhir dalam pengerjaan proyek ini adalah penyerahan prototype kepada pihak perwakilan Diklat Departemen Pengembangan dan Organisasi.

### **1.7. Sistematika Laporan**

#### **1.7.1. Bab I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang, tujuan, manfaat, rumusan masalah, lokasi dan waktu kerja praktik, metodologi, dan sistematika laporan.

#### **1.7.2. Bab II Profil Perusahaan**

Bab ini berisi gambaran umum perusahaan PT Petrokimia Gresik mulai dari profil, lokasi dan perusahaan.

#### **1.7.3. Bab III Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi dasar teori dari teknologi yang digunakan dalam menyelesaikan proyek kerja praktik.

#### **1.7.4. Bab IV Analisis dan Perancangan Infrastruktur Sistem**

Bab ini berisi mengenai tahapan dalam Design Thinking mulai dari Empathize kemudian Define dan



dilanjut Ideate dalam menyelesaikan proyek kerja praktik.

#### **1.7.5. Bab V Implementasi Sistem**

Bab ini berisi mengenai tahapan dalam Design Thinking yaitu Prototype dalam proses implementasi penyelesaian proyek kerja praktik.

#### **1.7.6. Bab VI Pengujian dan Evaluasi**

Bab ini berisi mengenai tahapan dalam Design Thinking yaitu Testing kepada responden sebagai hasil uji coba dan evaluasi terhadap desain yang dikerjakan selama pelaksanaan kerja praktik.

#### **1.7.7. Bab VII Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari proses pelaksanaan kerja praktik.

## **BAB II**

### **PROFIL PERUSAHAAN**

#### **2.1. Profil PT Petrokimia Gresik**

PT Petrokimia Gresik merupakan perusahaan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang memproduksi pupuk terlengkap di Indonesia. Awal berdirinya disebut Proyek Petrokimia Surabaya (1962). PT Petrokimia Gresik saat ini menjadi bagian dari Pupuk Indonesia Group. Perusahaan ini memproduksi berbagai macam pupuk dan bahan kimia untuk solusi agroindustri.

#### **2.2. Lokasi Perusahaan**

Jl. Jenderal Ahmad Yani, Kel. Karangturi,  
Kec. Gresik, Kab. Gresik, Jawa Timur 61119

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1. User Interface (UI)**

Tampilan antarmuka merupakan sebuah ilmu tentang interaksi antara manusia dengan sistem komputer dengan menitik fokuskan pada tampilan. Bidang disiplin ilmu yang sudah berkontribusi diantaranya ilmu komputer, psikologi, teknik, dan desain grafis. [1]

Desain antarmuka pengguna yang baik itu penting karena, teknologi berbasis komputer atau sejenisnya sudah meresapi dalam kehidupan sehari-hari dan dikembangkan untuk tugas-tugas tertentu, hanya orang spesialis yang paham cara penggunaannya dan pengguna harus beradaptasi dengan sistem tersebut, karena sering kali sistem memiliki antarmuka berbasis perintah. [1]

#### **3.2. User Experience (UX)**

Pengalaman pengguna merupakan disiplin ilmu yang berfokus pada interaksi manusia dan produk atau layanan yang interaktif serta bagaimana perasaan pengguna ketika menggunakan produk atau layanan tersebut. Pada umumnya praktisi pengalaman pengguna tertarik pada produk berbasis komputer seperti situs web, aplikasi, dan sistem. [2]

Desainer pengalaman pengguna (UX) adalah seseorang yang meneliti dan menganalisis bagaimana

perasaan pengguna tentang produk yang mereka tawarkan. Perancang UX kemudian menerapkan pengetahuan ini saat merancang produk untuk memberikan pengalaman pengguna terbaik untuk produk tersebut. Desainer UX melakukan penelitian, menganalisis hasil mereka, mengomunikasikan hasil kepada anggota lain dari tim pengembangan mereka, mengawasi proyek pengembangan untuk memastikan hasil diterapkan, dan banyak lagi. [2]

Di masa lalu, Desainer melakukan hal-hal yang menurut mereka menarik dan mereka berharap pelanggan mereka akan menyukainya. Sayangnya, ada dua masalah dengan pendekatan ini. Pertama, saat itu persaingan untuk menarik perhatian orang secara online jauh lebih sedikit. Kedua, pendekatan ini sama sekali tidak memperhitungkan pengguna produk: keberhasilan atau kegagalan proyek pengembangan tidak hanya bergantung pada keberuntungan, tetapi juga pada penilaian tim pengembangan. [3]

Dulu, desain produk sederhana; desainer membuat barang yang menurut mereka keren dan itu mereka berharap klien mereka akan menyukainya. Sayangnya, ada dua masalah dengan pendekatan itu. Itu pertama adalah, saat itu, persaingan untuk menarik perhatian orang secara online jauh lebih sedikit. Yang kedua adalah bahwa tidak ada pertimbangan sama sekali bagi pengguna produk dalam pendekatan itu— keberhasilan atau kegagalan proyek pembangunan adalah karena keberuntungan seperti halnya penilaian dari tim desain. [3]

UX memungkinkan desain untuk fokus pada pengguna. Hal ini meningkatkan peluang keberhasilan proyek ketika akhirnya memasuki pasar, paling tidak karena tidak membahayakan kepercayaan konsumen saat membeli produk hanya karena itu adalah merek. [3]

### **3.3. Design Thinking**

*Design Thinking* adalah proses berulang di mana kami mencoba memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan kembali masalah, dan menciptakan solusi inovatif yang dapat dibuat prototipe dan diuji. Tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang tidak langsung terlihat jelas bagi pemahaman awal Anda. Oleh karena itu, *Design Thinking* menawarkan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah, membantu Anda melakukannya secara kreatif dan kolaboratif. Pemikiran desain lebih dari sekadar proses; membuka cara berpikir baru dan menawarkan kumpulan cara praktis tentang cara menerapkan cara berpikir baru ini. [4]

Intinya, *Design Thinking* mencakup beberapa hal di antaranya:

- Berputar di sekitar minat yang mendalam untuk memahami orang-orang untuk siapa kami merancang produk dan layanan.
- Membantu mengamati dan mengembangkan empati dengan pengguna target.

- Meningkatkan kemampuan untuk bertanya: dalam pemikiran desain. mempertanyakan masalah, asumsi, dan implikasinya
- Terbukti sangat berguna ketika mengatasi masalah yang tidak jelas atau tidak diketahui.
- Melibatkan eksperimen berkelanjutan melalui sketsa, prototipe, pengujian dan uji coba konsep dan ide baru. [4]

### **3.4. System Usability Scale**

System Usability Scale (SUS) adalah kuesioner standar yang paling banyak digunakan untuk pengukuran persepsi kegunaan yang dirasakan. Kemungkinan besar SUS akan terus menjadi pengukuran populer dari kegunaan yang dirasakan di masa mendatang. SUS mencerminkan dan kegunaan dari suatu alat yang didapat dengan cepat dan mudah dengan mengumpulkan penilaian subjektif pengguna tentang kegunaan produk. [5] [6]

System Usability Scale (SUS) merupakan skala usability yang populer, efektif dan murah. SUS memiliki 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban. Pilihan jawaban terdiri dari sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), ragu-ragu (3), setuju (4), dan sangat setuju (5). SUS memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 100. SUS dalam bahasa aslinya menggunakan bahasa Inggris. Namun sudah ada penelitian atau sebuah paper yang sudah membuatnya menjadi bahasa Indonesia pada penelitian Z. Sharfina dan H. B. Santoso (2016). [7]

Perhitungan SUS memiliki beberapa peraturan, sebagai berikut:

- Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
- Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
- Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5. [7]

Aturan di atas hanya berlaku untuk satu responden. Kemudian, skor *SUS* dari tiap-tiap responden akan dicari rata-ratanya dengan rumus berikut:

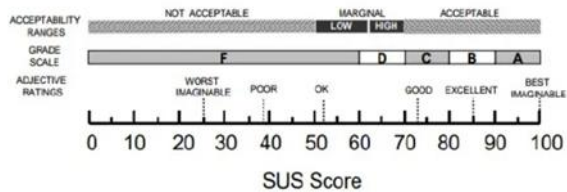
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$\bar{x}$	=	skor rata-rata
$\sum x$	=	jumlah skor SUS
$n$	=	jumlah responden

### **Gambar 1 *System Usability Scale Formula***

Selanjutnya cara dari perhitungan *SUS* dapat dimasukkan kedalam excel atau aplikasi sejenisnya, kemudian akan muncul skor dari hasil perhitungan dan

akan di simpulkan skor tersebut masuk dalam kategori sesuai hasilnya. [7]



**Gambar 2** *System Usability Scale Scoring*

### 3.5. Single Ease Question

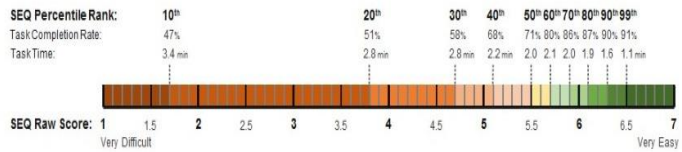
Single Ease Question (SEQ) merupakan suatu skala penilaian yang menunjukkan tingkat kemudahan dari task yang diberikan. Penggunaan dari sistem ini adalah dengan memberikan pertanyaan kuesioner kepada pengguna terkait kemudahan setelah melakukan suatu task tertentu. [8]

Penilaian untuk masing-masing task diharuskan menggunakan skala likert 7 dimulai dari sangat mudah hingga sangat sulit. Namun 1 pertanyaan SEQ hanya berlaku untuk 1 task saja. Skala likert 7 diantaranya sangat sulit (1), lebih sulit (2), sulit (3), biasa (4), mudah (5), lebih mudah (6), sangat mudah (7). [9]

Untuk perhitungan pada tiap responden akan ditotal pada setiap pertanyaan yang di isi dan nanti akan di rata-rata dari semua total responden, kemudian



hasil rata-rata tersebut dikategorikan sesuai hasil yang didapatkan. [9]



**Gambar 3** *Single Ease Question Scoring*

## **BAB IV**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN INFRASTRUKTUR SISTEM**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahapan dalam pengerjaan ulang website E-Prakerin di PT Petrokimia Gresik. Proses pengerjaan ini sepenuhnya dikerjakan secara berkelompok, sebanyak 2 anggota, sesuai dengan anggota Kerja Praktik.

Dalam pengerjaan ulang website ini, penulis menggunakan metodologi *design thinking* untuk membantu penyusunan ulang desain web. Pemilihan *framework design thinking* didasari oleh anggapan penulis bahwa framework ini cukup mudah diimplementasikan, khususnya bagi pemula.

#### **4.1. Analisis Sistem**

##### **4.1.1. Definisi Umum Website**

E-Prakerin merupakan sistem informasi yang dikelola oleh Departemen Pengembangan dan Organisasi pada Unit Kerja Diklat untuk memwadahi administrasi dan aktivitas dari kegiatan Prakerin (Praktik Kerja Industri) di PT Petrokimia Gresik. Sistem informasi ini melayani pendaftaran bagi calon peserta kerja praktik lapangan hingga aktivitas kegiatan tersebut.

Tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan adalah melakukan desain ulang tampilan situs web E-Prakerin. Hal ini didasari oleh permasalahan yang dimiliki oleh pihak Diklat, dimana pihak Diklat merasa banyak dari pendaftar Prakerin,

sebagai pengguna website, masih kebingungan dari segi alur pengajuan dan sering salah persepsi terhadap keterangan yang diberikan website. Kemudian, terdapat beberapa fitur yang masih belum bisa terlayani di dalam website.

Berikut merupakan rincian permasalahan yang ditemukan pada situs web:

- Pada riwayat pengajuan Prakerin yang terletak di Dashboard, terdapat keterangan ‘Proposal prakerin telah disetujui oleh Manajer Diklat’, pengguna yang merupakan pendaftar Prakerin, sering mengira bahwa mereka telah diterima untuk mengikuti Prakerin. Namun, pihak Diklat mengatakan bahwa yang dimaksud oleh mereka adalah berkas telah terkirim dan sedang ditinjau, yang kemudian akan diserahkan kepada Unit Kerja
- Peserta seringkali merasa bingung terkait alur pengajuan, contohnya setelah selesai mengisi data diri, peserta bingung untuk melanjutkan ke halaman lain yang mana
- Tanggal pengajuan dan perpanjangan seringkali diisi *random* oleh pendaftar, sedangkan kegiatan Prakerin dilaksanakan setiap awal bulan
- Belum ada fitur untuk menampilkan notifikasi secara rapi terkait administrasi maupun aktivitas Prakerin
- Tidak adanya keterangan mengenai kuota peserta Prakerin yang tersedia pada website

- Tidak adanya fitur presensi untuk monitoring peserta kerja praktik terlambat atau tidak, serta bukti bahwa peserta kerja praktik sedang menjalankan proses kerja praktik
- Adanya fitur billing history yang tidak ada isinya dan membuat pengguna bingung
- Fitur fullscreen yang sebenarnya secara otomatis sudah ada di pengaturan tiap sistem operasi PC atau Laptop diganti dengan icon notifikasi, agar tidak memenuhi tampilan
- Desain yang kurang user friendly, karena bagian dashboard terlihat kacau dan banyak space yang tidak digunakan

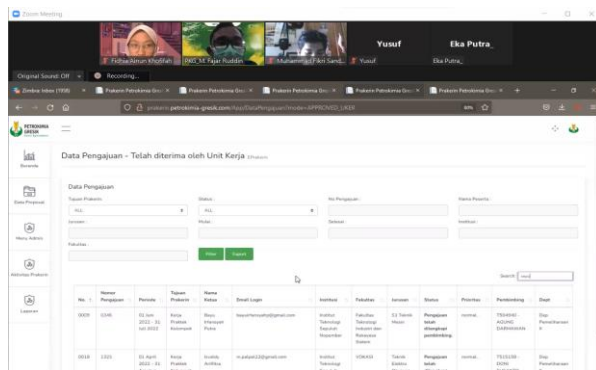
Setelah mengetahui permasalahan dari website, langkah selanjutnya adalah menerapkan *design thinking* yang dimulai dengan tahap *empathize*.

Pada tahap ini, penulis diminta untuk memahami permasalahan yang dihadapi oleh pihak Diklat sebagai pengelola website dengan memahami apa yang telah disampaikan oleh *stakeholder* secara tertulis. Penulis juga diminta untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan menerapkannya ke dalam desain ulang situs web E-Prakerin.

Tahapan pertama yang dilakukan oleh penulis adalah dengan melakukan rapat bersama pihak Diklat untuk menyatukan pikiran dan juga persepsi mengenai proyek desain ulang website yang akan dikerjakan selama kerja praktik berlangsung. Untuk mendapatkan pemahaman secara mendalam mengenai permasalahan serta proyek yang akan dikerjakan, penulis melakukan

beberapa tahapan untuk menggali kebutuhan bersama teman satu tim. Tahapan yang dilakukan adalah:

- Mengadakan pertemuan dan *interview* terkait permasalahan yang dikeluhkan
- Melakukan identifikasi permasalahan



**Gambar 4 Pertemuan secara Daring dan Pemaparan Masalah**

Setelah melakukan rapat bersama perwakilan *stakeholder*, hal yang dapat disimpulkan oleh penulis selama tahapan empathize adalah:

- Pengguna kurang menyukai flow dari website
- Pengguna merasa website sulit untuk dipahami
- Pengguna merasa *copywriting* atau pemilihan kata yang digunakan kurang tepat dan membingungkan

- Pengguna merasa kurangnya informasi yang terstruktur

#### 4.1.2. Analisis Kebutuhan

Selanjutnya, pengerjaan dilanjutkan ke tahap *define*. Pada tahap ini, penulis melakukan brainstorming untuk melihat lebih jauh dari sudut pandang pengguna untuk membuat daftar permasalahan pengguna.

Kemudian, dari daftar rincian permasalahan tersebut dikelompokkan berdasarkan kesamaannya. Hal ini dilakukan agar penulis dan tim mengetahui masalah apa yang banyak dialami pengguna, dan agar penulis bisa lebih fokus dalam menyelesaikan masalah tersebut.

**Tabel 1 Pengelompokan Permasalahan**

Kategori	Permasalahan
Flow	1. Peserta seringkali merasa bingung terkait alur pengajuan, contohnya setelah selesai mengisi data diri, peserta bingung untuk melanjutkan ke halaman lain yang mana

<p>Informasi Pengguna</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak adanya keterangan mengenai kuota peserta Prakerin yang tersedia pada website</li> <li>2. Pada riwayat pengajuan Prakerin yang terletak di Dashboard, terdapat keterangan 'Proposal prakerin telah disetujui oleh Manajer Diklat', pengguna yang merupakan pendaftar Prakerin, sering mengira bahwa mereka telah diterima untuk mengikuti Prakerin. Namun, pihak Diklat mengatakan bahwa yang dimaksud oleh mereka adalah berkas telah terkirim dan sedang ditinjau, yang kemudian akan diserahkan kepada Unit Kerja</li> </ol>
<p>Notifikasi</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belum ada fitur untuk menampilkan notifikasi secara rapi terkait administrasi maupun aktivitas Prakerin</li> </ol>
<p>Tampilan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain yang kurang user friendly, karena bagian dashboard terlihat kacau dan banyak space yang tidak digunakan</li> </ol>
<p>Fitur</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur fullscreen yang sebenarnya secara otomatis sudah ada di pengaturan tiap</li> </ol>

	<p>sistem operasi PC / Laptop diganti dengan icon notifikasi, agar tidak memenuhi tampilan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Tidak adanya fitur presensi untuk monitoring peserta kerja praktik terlambat atau tidak, serta bukti bahwa peserta kerja praktik sedang menjalankan proses kerja praktik</li> <li>3. Adanya fitur billing history yang tidak ada isinya dan membuat pengguna bingung</li> </ol>
--	--

Selanjutnya, penulis melakukan pembuatan *How Might We (HMW)* untuk melihat apa saja yang dapat dilakukan dan menyelesaikan permasalahan yang sudah ditentukan sebelumnya. Hal ini juga dapat membantu penulis dan tim agar lebih fokus dan ide yang diberikan tidak melebihi ruang lingkup permasalahan yang sedang dihadapi.

**Tabel 2 How Might We**

<i>How Might We</i>	
1.	Memperbaiki alur pengajuan dan pengisian data
2.	Menata informasi konten situs web dengan struktur yang baik
3.	Membuat tampilan web yang user friendly, sederhana, elegan, dan konsisten



4	Menghilangkan beberapa fitur yang tidak penting
5	Menambahkan fitur-fitur baru untuk peningkatan kinerja peserta kerja praktik

Berdasarkan *How Might We* yang telah dibuat, penulis dan tim dapat menyimpulkan hal berikut menjadi “Bagaimana membuat tampilan web yang *user friendly* dan efektifitas fitur yang ada di web?”

## 4.2. Perancangan Infrastruktur Sistem

### 4.2.1. Desain Sistem

Langkah berikutnya adalah tahap *ideate*. Penulis dan tim melakukan brainstorming terkait solusi yang akan dikembangkan dan diimplementasikan sesuai dengan HMW yang telah dibuat sebelumnya.

**Tabel 3 Solusi**

Kategori	Solusi
Fitur Tambahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Membuat icon notifikasi pada navbar</li> <li>● Menambahkan fitur presensi di menu Dashboard</li> <li>● Fitur pengunduran diri pada menu ‘Aktivitas Prakerin’</li> <li>● Rekap data presensi</li> <li>● Menghapus fitur billing history dan Zoom in / Zoom out yang tidak penting dan membuat</li> </ul>

	peserta kerja praktik bingung
Flow	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Menambahkan tombol navigasi 'Selanjutnya' untuk alur pengisian data peserta</li> </ul>
Informasi Pengguna	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pada menu Dashboard terdapat informasi untuk pengguna dan bisa juga dilihat pada notifikasi</li> <li>● Pada input pengisian data terdapat jumlah kuota kerja praktik prakerin di tiap departemen</li> <li>● Memberikan status kelengkapan pada menu dashboard</li> </ul>
Konten	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mendesain konten agar terstruktur dan informatif</li> </ul>
Notifikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Memberikan fitur notifikasi untuk lebih mudah melihat informasi</li> </ul>
Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Hampir semua bagian situs web dilakukan redesain kecuali pada menu resume peserta</li> <li>● Menambahkan beberapa animasi (Hover, Gambar dengan desain terkini, dll)</li> <li>● Menggunakan warna sesuai dengan warna logo PT Petrokimia Gresik</li> </ul>

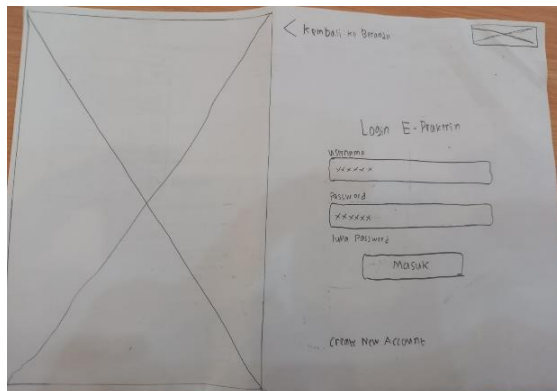
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendesain tampilan yang user friendly, mudah dipahami, elegan, dan konsisten</li> <li>• Memberikan dropdown untuk jenis peserta kerja praktik</li> </ul>
--	---

Kemudian, berdasarkan ide dan solusi yang telah dirancang, selanjutnya dibuatlah sketsa. Berikut merupakan sketsa website E-Prakerin:

#### 4.2.2. Sketsa Antarmuka

##### 4.2.2.1. Sketsa Antarmuka Login

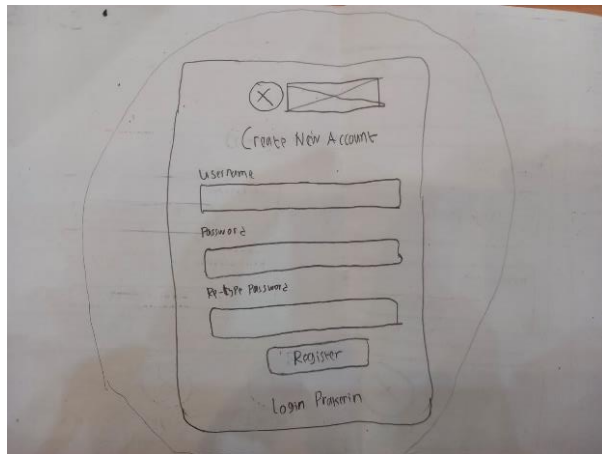
Gambar 5 merupakan sketsa tampilan untuk login prakerin dengan menambahkan logo perusahaan, tombol kembali, link registrasi jika tidak punya akun, dan juga akan adanya gambar pada sebelah kiri untuk memperindah tampilan.



**Gambar 5 Sketsa Antarmuka Login**

#### 4.2.2.2. Sketsa Antarmuka Registrasi

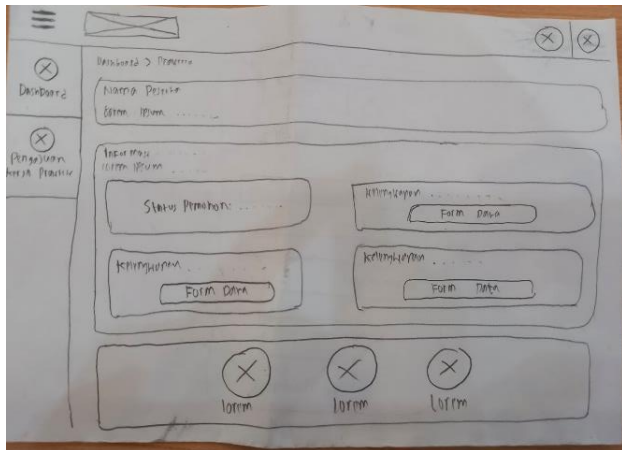
Gambar 6 merupakan sketsa tampilan untuk register prakerin diubah dengan sketsa modern, pengisian form di letakkan di tengah dan terdapat lingkaran untuk gradation effect, tambahan logo perusahaan juga di atas form.



**Gambar 6 Sketsa Antarmuka Registrasi**

#### 4.2.2.3. Sketsa Antarmuka Dashboard

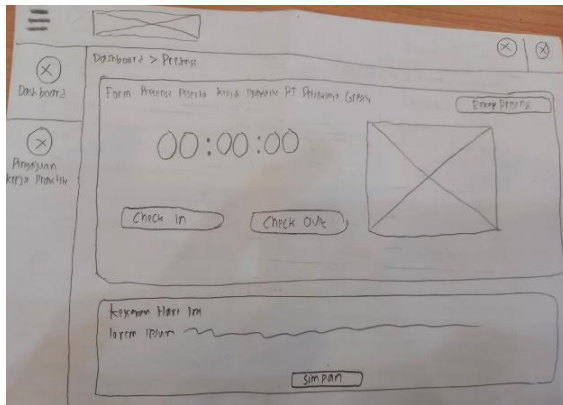
Gambar 7 merupakan sketsa tampilan dashboard terdapat banyak perubahan diantaranya adanya menu-bar baru untuk dashboard, tatak letak form pengajuan di ratakan / di justify, terdapat adanya indikator proses pengajuan peserta prakerin apakah sudah diterima atau belum dan sampai mana proses pengajuannya, serta ada keterangan masuk kedalam menu apa.



**Gambar 7 Sketsa Antarmuka Dashboard**

#### **4.2.2.4. Sketsa Antarmuka Presensi**

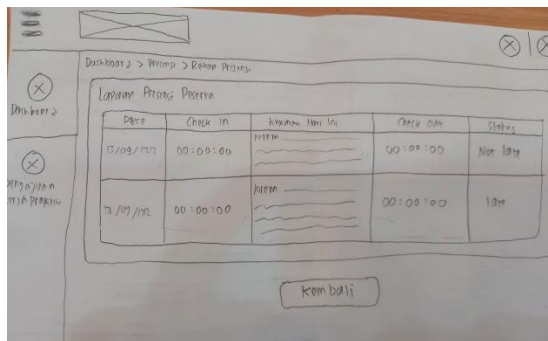
Sketsa tampilan presensi adalah fitur baru untuk monitoring peserta magang prakerin, kemudian ada form untuk kegiatan harian ketika melakukan kerja praktik, ada keterangan waktu ketika melakukan check-in dan check-out, dan ada keterangan masuk kedalam menu apa.



**Gambar 8 Sketsa Antarmuka Presensi**

#### 4.2.2.5. Sketsa Antarmuka Data Presensi

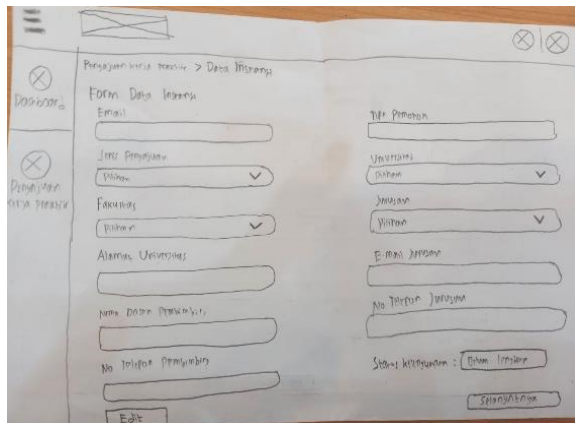
Sketsa tampilan berikut adalah rekapan data dari hasil presensi setiap harinya dan keterangan statusnya apakah telat atau tidak, kegiatan hariannya apa saja, dan ada keterangan masuk kedalam menu apa.



**Gambar 9 Sketsa Antarmuka Data Presensi**

#### 4.2.2.6. Sketsa Antarmuka Data Instansi

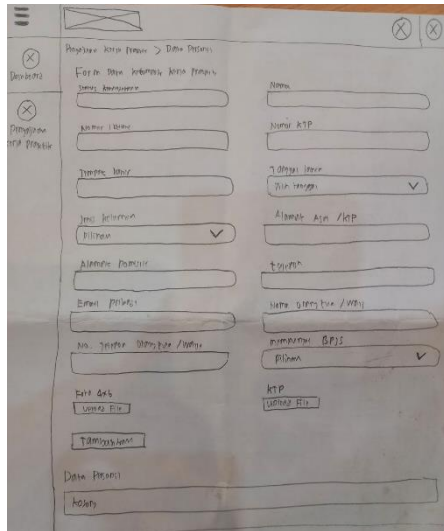
Sketsa tampilan untuk pengisian form data instansi terdapat tambahan tombol selanjutnya dimana tombol ini berguna agar calon peserta kerja praktik tidak bingung atau kesulitan ketika sudah mengisi form dan ada keterangan masuk kedalam menu apa.



**Gambar 10 Sketsa Antarmuka Data Instansi**

#### **4.2.2.7. Sketsa Antarmuka Data Personil**

Sketsa tampilan data personil sama dengan data instansi ditambahkan tombol selanjutnya dan ada keterangan masuk kedalam menu apa.

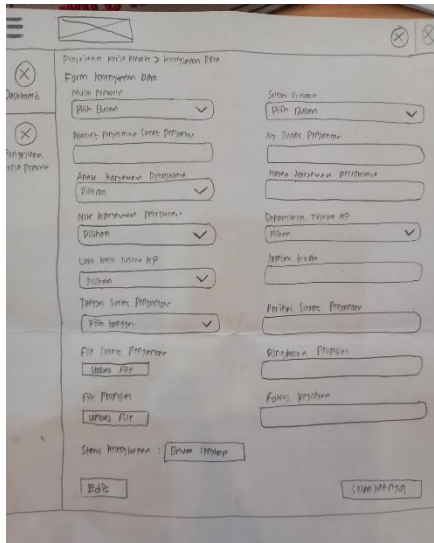


**Gambar 11 Sketsa Antarmuka Data Personil**

#### **4.2.2.8. Sketsa Antarmuka Data Kelengkapan**

Sketsa kelengkapan data terdapat perubahan yaitu adanya form tambahan untuk informasi jumlah kuota kerja praktik dan juga adanya prioritas jika anak dari karyawan Petrokima Gresik, untuk jumlah kuota diperlihatkan tiap unit kerja, dan ada keterangan masuk kedalam menu apa.

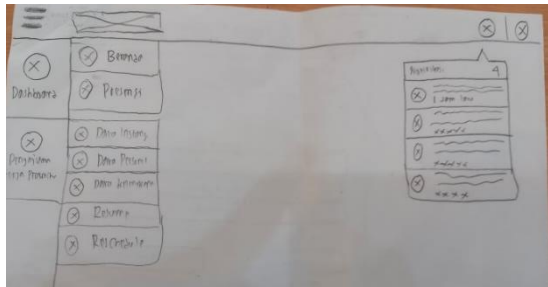




**Gambar 12 Sketsa Antarmuka Data Kelengkapan**

#### 4.2.2.9. Sketsa Antarmuka *Navigation Bar*

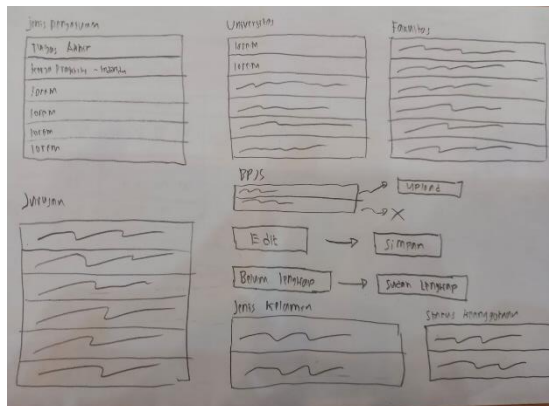
Sketsa menu bar dan isinya apa saja karena adanya perubahan nama-nama menu dan juga tambahan menu baru, serta sketsa notifikasi sebagai fitur baru juga untuk web prakerin.



**Gambar 13 Sketsa Antarmuka *Navigation Bar***

#### 4.2.2.10. Sketsa Antarmuka *Dropdown*

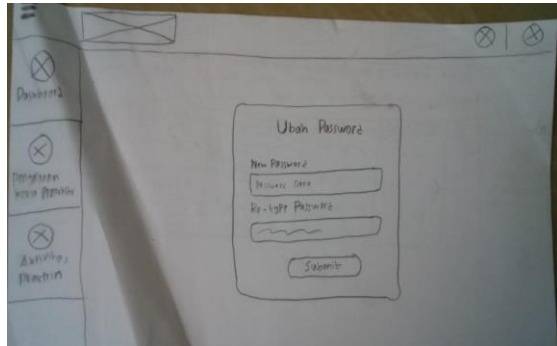
Sketsa untuk tampilan dropdown pilihan mulai kerja praktik, tidak mulai dari tanggal tapi dimulai tiap awal bulan agar perhitungan kerja praktik sesuai, kemudian ada sketsa pop-up untuk notif sukses, untuk sketsa tanggal untuk perpanjangan atau *reschedule*.



**Gambar 14 Sketsa Antarmuka *Dropdown***

#### 4.2.2.11. Sketsa Antarmuka *Ubah Password*

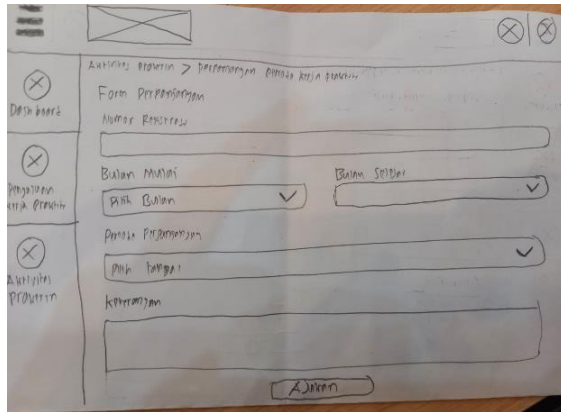
Sketsa tampilan ketika melakukan ganti password pada icon profil, sunting profil hanya bisa mengganti password saja.



**Gambar 15 Sketsa Antarmuka Ubah Password**

#### **4.2.2.12. Sketsa Antarmuka Reschedule**

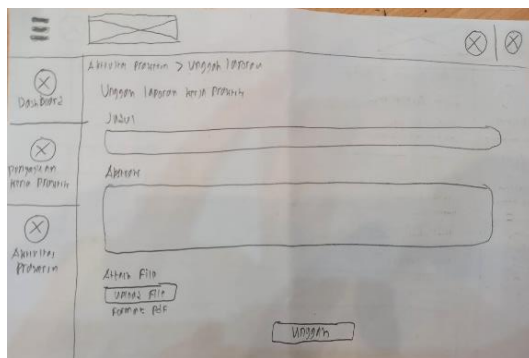
Sketsa tampilan untuk fitur reschedule ketika adanya perpanjangan dan ada form keterangan kenapa ingin mengganti jadwal dan ada keterangan masuk kedalam menu apa.



**Gambar 16 Sketsa Antarmuka Reschedule**

#### 4.2.2.13. Sketsa Antarmuka Unggah Laporan

Sketsa tampilan untuk mengunggah laporan kerja praktis dengan mengisi form judul dan abstrak, serta adanya tombol upload laporan dan ada keterangan masuk kedalam menu apa.



**Gambar 17 Sketsa Antarmuka Unggah Laporan**

#### 4.2.2.14. Sketsa Antarmuka Database

##### Laporan

Sketsa laporan database anggota prakerin dan ada keterangan masuk kedalam menu apa.

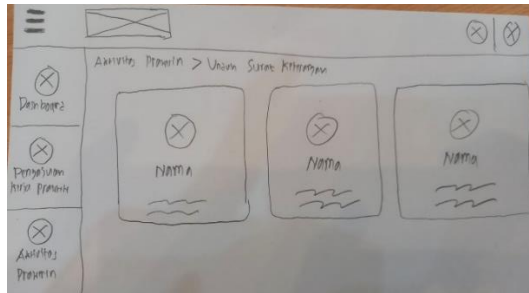
No	ID Prakerin	Jenis	Alamat	Alamat email	No HP	Lama Aktif
1	xxx	~	~	~	~	~
2	xxx	~	~	~	~	~

**Gambar 18 Sketsa Antarmuka Database Laporan**

#### 4.2.2.15. Sketsa Antarmuka Unduh Surat

##### Keterangan

Sketsa tampilan untuk unduh sertifikat adanya keterangan baru dan juga tampilan baru nantinya untuk sertifikatnya.



**Gambar 19 Sketsa Antarmuka Unduh Surat Keterangan**

### 4.3. Job Description

Penulis dan anggota membagi tugas selama pengerjaan kerja praktik. Berikut merupakan pembagian tugas re-desain website E-Prakerin:

- **Fidhia Ainun Khoffiah**
  1. Membuat rancangan antarmuka wireframe seluruh halaman website
  2. Membuat desain antarmuka base layout halaman
  3. Membuat desain antarmuka halaman login dan registrasi
  4. Membuat desain antarmuka halaman reschedule
  5. Membuat desain antarmuka halaman perpanjangan kerja praktik
  6. Membuat desain antarmuka halaman unggah laporan
  7. Membuat desain antarmuka halaman unduh surat keterangan

8. Membuat desain antarmuka halaman database laporan kerja praktik
9. Membuat desain antarmuka halaman ubah password

- **Muhammad Fikri Sandi Pratama**

1. Membuat sketsa antarmuka seluruh halaman website
2. Membuat desain antarmuka halaman dashboard
3. Membuat desain antarmuka halaman data instansi
4. Membuat desain antarmuka halaman data personil
5. Membuat desain antarmuka halaman data kelengkapan
6. Membuat desain antarmuka halaman resume
7. Membuat desain antarmuka halaman presensi
8. Membuat desain antarmuka halaman data presensi
9. Membuat desain antarmuka halaman pengunduran diri

# BAB V

## IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas mengenai implementasi dari sistem yang kami buat. Implementasi ini merupakan tahap lanjutan dari kerangka kerja *design thinking*, yaitu *prototype*.

### 5.1. Implementasi sistem

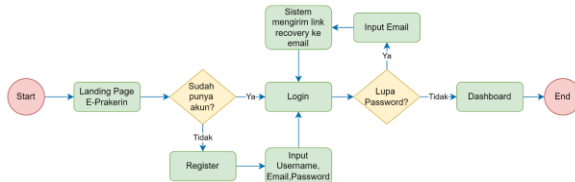
Langkah berikutnya adalah prototyping, dimulai dengan membuat user flow untuk beberapa fitur yang ada pada website E-Prakerin. Kemudian, dilanjutkan dengan membuat wireframe, component, dan desain UI.

### 5.2. User Flow

Berikut merupakan diagram *user flow* atau alur pengguna pada masing-masing fitur website E-Prakerin.

#### 5.2.1. Login dan Registrasi

Merujuk pada diagram alir Gambar 20, pengguna dapat melakukan registrasi akun terlebih dahulu untuk memasuki halaman dashboard website. Setelah registrasi, pengguna dapat melakukan login dan memasuki dashboard

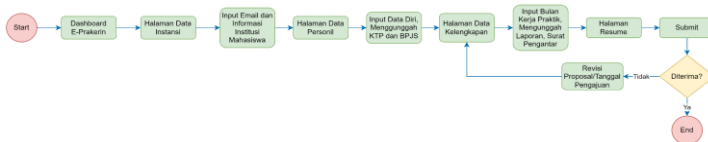


Gambar 20 *Flow Login & Registrasi*



### 5.2.2. Pendaftaran Kerja Praktik

Gambar 21 menunjukkan bagaimana alur dari pendaftaran kerja praktik. Peserta dapat mengisi data instansi, data personal, dan data kelengkapan pada masing-masing halaman. Setelah semua terisi dengan lengkap, data-data tersebut akan otomatis ditampilkan pada halaman resume. Kemudian, peserta dapat menunggu informasi mengenai diterimanya kerja praktik melalui email maupun notifikasi website.



Gambar 21 *Flow* Pendaftaran Kerja Praktik

### 5.2.3. Reschedule

Gambar 22 menunjukkan bagaimana alur dari reschedule atau penjadwalan ulang untuk kerja praktik. Peserta dapat mengisi nomor registrasi, bulan perubahan kerja praktik, dan keterangan pada halaman reschedule.

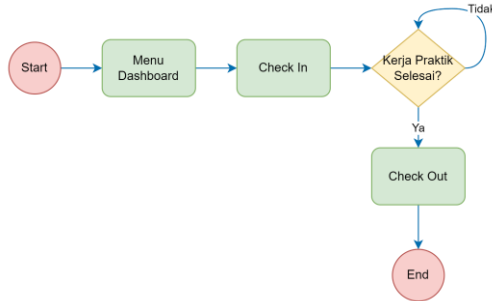


Gambar 22 *Flow* Reschedule

### 5.2.4. Presensi

Gambar 23 menunjukkan alur dari presensi peserta. Peserta dapat menuju ke halaman presensi dan melakukan check-in. Ketika selesai

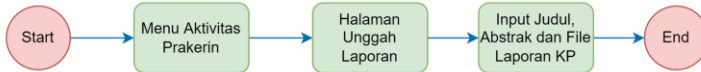
kerja praktik, peserta dapat melakukan check-out.



**Gambar 23 Flow Presensi**

### 5.2.5. Unggah Laporan

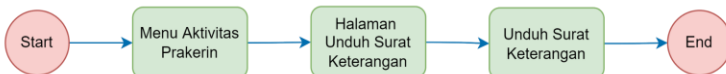
Gambar 24 menunjukkan alur untuk mengupload laporan kerja praktik. Peserta dapat mengunggah laporan dengan memasukkan judul, abstrak, dan laporan berekstensi pdf.



**Gambar 24 Flow Unggah Laporan**

### 5.2.6. Unduh Surat Keterangan

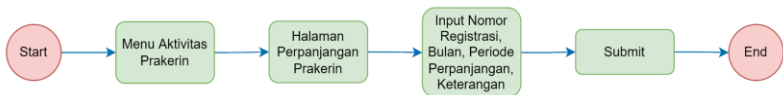
Gambar 25 menjelaskan mengenai alur dari mengunduh surat keterangan. Peserta dapat mengunduh surat keterangan, yang artinya telah selesai dalam aktivitas kerja praktik, melalui menu ‘Aktivitas Prakerin’.



**Gambar 25 Flow Surat Keterangan**

### 5.2.7. Perpanjangan Kerja Praktik

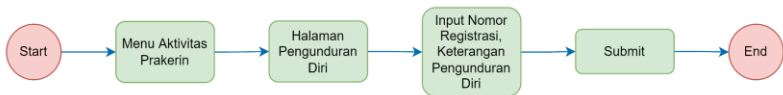
Gambar 26 menunjukkan alur untuk memperpanjang masa kerja praktik. Peserta dapat memperpanjang masa kerja praktik dengan mengisikan nomor registrasi, periode kerja praktik sebelumnya, periode perpanjangan, dan keterangan.



**Gambar 26** *Flow* Perpanjangan Kerja Praktik

### 5.2.8. Pengunduran Diri

Gambar 27 menggambarkan alur ketika peserta ingin mengundurkan diri. Peserta dapat mengisikan nomor registrasi, dan keterangan dari pengunduran diri.



**Gambar 27** *Flow* Pengunduran Diri

### 5.2.9. Ubah Password

Gambar 28 merupakan alur untuk mengubah password akun Prakerin. Peserta dapat mengakses halaman untuk mengubah password pada menu profil.



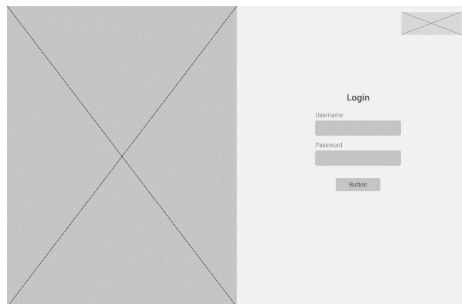
**Gambar 28** *Flow* Ubah Password

### 5.3. Wireframe

Selanjutnya, dilakukan wireframing untuk membantu penulis dan tim agar mendapat gambaran mengenai desain situs web. Berikut merupakan *wireframe* dari website.

#### 5.3.1.Login

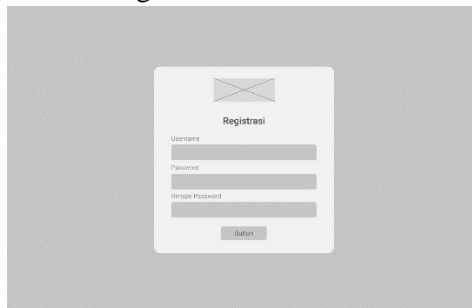
Gambar 29 merupakan rancangan halaman login website Prakerin.



**Gambar 29 Wireframe Login**

#### 5.3.2.Registrasi

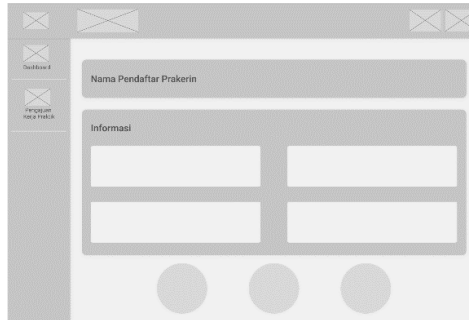
Gambar 30 menunjukkan rancangan dari halaman registrasi website.



**Gambar 30 Wireframe Registrasi**

#### 5.3.3.Dashboard

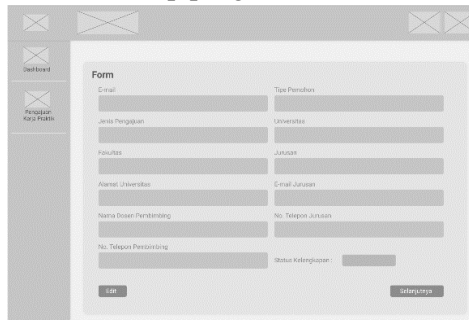
Gambar 31 merupakan rancangan dari halaman beranda Prakerin.



**Gambar 31 Wireframe Dashboard**

#### **5.3.4. Form**

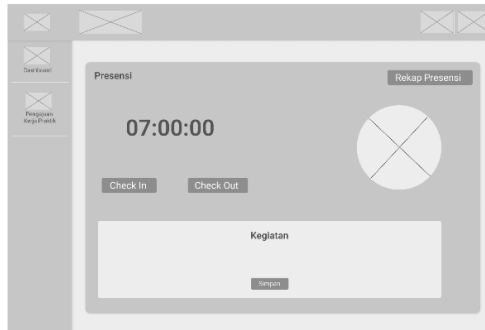
Gambar 32 merupakan rancangan dasar untuk halaman setiap pengisian form dari data.



**Gambar 32 Wireframe Form**

#### **5.3.5. Presensi**

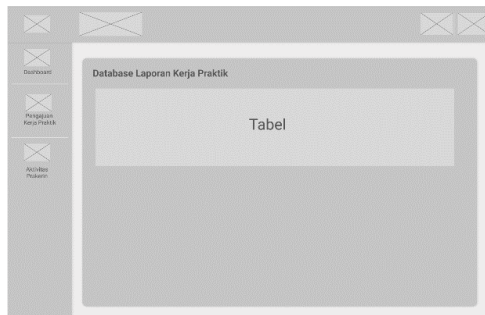
Gambar 33 merupakan rancangan awal untuk halaman presensi kerja praktik.



**Gambar 33 Wireframe Presensi**

### **5.3.6.Database**

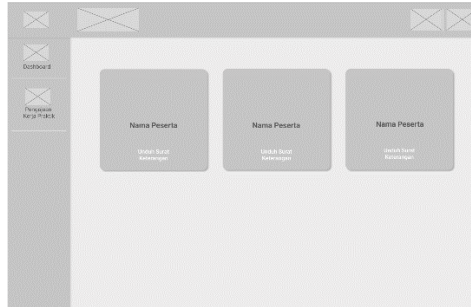
Gambar 34 merupakan kerangka rancangan halaman database.



**Gambar 34 Wireframe Database**

### **5.3.7.Sertifikat**

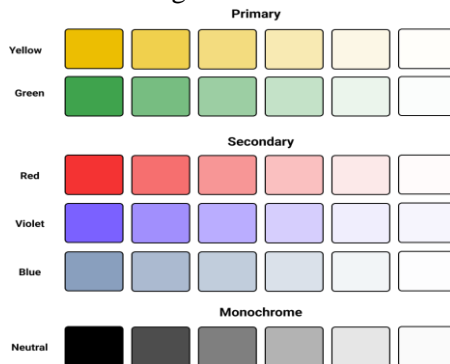
Gambar 35 merupakan kerangka rancangan dari halaman sertifikat.



**Gambar 35 Wireframe Unduh Surat Keterangan**

#### 5.4. Component

Untuk membantu proses pengerjaan UI desain, penulis juga membuat UI kit yang dikelompokkan. Beberapa hal yang dibuat pada tahap ini meliputi *color palette*, *text-styles*, *button*, *dropdown* notifikasi & profil, dan menu navigasi.



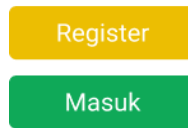
**Gambar 36 Color Styles**

**Lorem ipsum dolor sit amet**  
**Lorem ipsum dolor sit amet**  
**Lorem ipsum dolor sit amet**  
Lorem ipsum dolor sit amet  
Lorem ipsum dolor sit amet

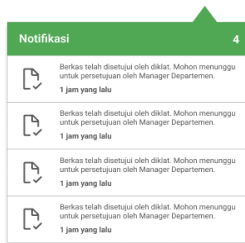
**Lorem ipsum dolor sit amet**  
**Lorem ipsum dolor sit amet**  
**Lorem ipsum dolor sit amet**  
Lorem ipsum dolor sit amet  
Lorem ipsum dolor sit amet

**Gambar 37 Text Styles**

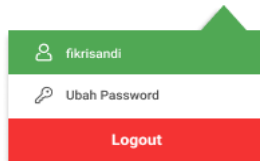
**Button**



**Gambar 38 Button Styles**

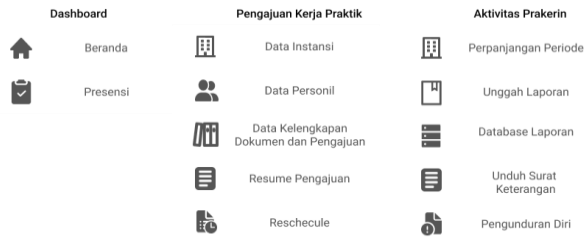


**Gambar 39 Dropdown Notifikasi**



**Gambar 40 Profil**





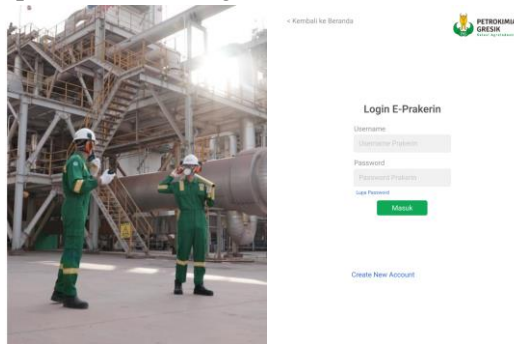
**Gambar 41 Menu Navigasi**

## 5.5. UI Design

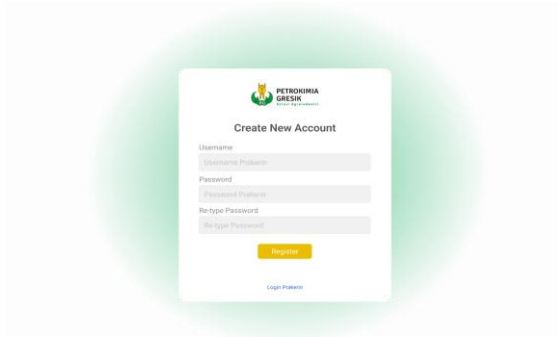
Berikut merupakan desain UI dari website E-Prakerin yang telah kami *refurbish*.

### 5.5.1. Login & Registrasi

Gambar 42 dan 43 merupakan desain antarmuka pengguna halaman login dan registrasi. Pengguna akan ditampilkan halaman login ketika pertama kali mengakses website.



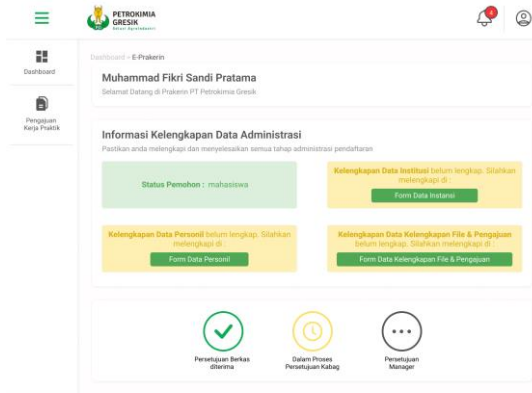
**Gambar 42 Login**



**Gambar 43 Registrasi**

### 5.5.2. Beranda

Gambar 44 merupakan antarmuka dari halaman beranda. Pengguna akan ditampilkan halaman beranda jika berhasil melakukan login.



**Gambar 44 Beranda**

### 5.5.3. Data Instansi

Gambar 45 merupakan antarmuka dari halaman data instansi. Pengguna dapat mengisi data universitas dari pendaftar.

Pengisian Kerja Praktik - Data Instansi

**Form Data Instansi**

E-mail	Tipe Penulisan
mgk1000@gmail.com	Malayesias
Nama Pengisian	Universitas
Pilihan	Pilihan
Fakultas	Jurusan
Pilihan	Pilihan
Alamat Universitas	E-mail Jurusan
Nama Dosen Pembimbing	No. Telepon Jurusan
No. Telepon Pembimbing	Status Kelengkapan
	Belum Lengkapi

**Gambar 45 Data Instansi**

### 5.5.4.Data Personil

Gambar 46 merupakan antarmuka dari halaman data personil. Pengguna dapat mengisi data diri dan anggota kelompok.

Pengisian Kerja Praktik - Data Personil

**Form Data Kelompok Kerja Praktik**

Status Keanggotaan	Nama
Pilihan	
Nomor Induk	Nomor KTP
Tanggal Lahir	Tanggal Lahir
	Pilih Tanggal
Jenis Kelamin	Alamat Asal / KTP
Pilihan	
Alamat Domisili	Telepon
Email Pribadi	Nama Orang Tua / Wali
No. Telepon Orang Tua / Wali	Menggunakan BPJS ?
	Pilihan
Foto Asli	KTP
Unggah Foto	Unggah Foto

**Data Personil**

**Gambar 46 Data Personil**

### 5.5.5.Data Kelengkapan

Gambar 47 merupakan desain antarmuka halaman data kelengkapan. Pengguna dapat

mengisikan data pengajuan kerja praktik dan mengunggah surat pengantar dari kampus.

The screenshot shows a web interface for 'Form Kelengkapan Data'. It includes a sidebar with 'Dashboard' and 'Pengajuan Kerja Praktik'. The main content area has a title 'Form Kelengkapan Data' and a 'Status Kelengkapan' indicator showing 'Belum Lengkap'. The form fields are organized into two columns:

- Left Column:** Matri Prakerin (dropdown), Pilih Bulan (dropdown), Papan Pengiriman Surat Pengantar (text), Anak Karyawan Petrokimia Gresik (checkbox), Pilih (dropdown), NIK Karyawan Petrokimia Gresik (text), Pilih (dropdown), Unit Kerja Tujuan KP (dropdown), Pilih (dropdown), Tanggal Surat Pengantar (text), Pilih tanggal (dropdown), File Surat Pengantar (upload), File Proposal (upload).
- Right Column:** Seseorang Prakerin (dropdown), Pilih Bulan (dropdown), No Surat Pengantar (text), Nama Karyawan Petrokimia Gresik (text), Departemen Tujuan KP (dropdown), Pilih (dropdown), Jumlah Kuota Unit Kerja KP (text), Perihal Surat Pengantar (text), Ringkasan Proposal (text), Fokus Kegiatan (text).

Buttons for 'Edit' and 'Selesai' are located at the bottom of the form.

**Gambar 47 Kelengkapan Data**

### 5.5.6. Resume

Gambar 48 merupakan desain antarmuka halaman resume yang merupakan kumpulan pengisian data instansi, data personel dan data kelengkapan.

The screenshot shows a 'Resume Pengajuan Kerja Praktik PT Petrokimia Gresik' page. It features a sidebar with 'Dashboard' and 'Pengajuan Kerja Praktik'. The main content area has a title 'Resume Pengajuan Kerja Praktik PT Petrokimia Gresik' and a 'Status' indicator showing 'Belum Lengkap'. The resume is organized into several sections:

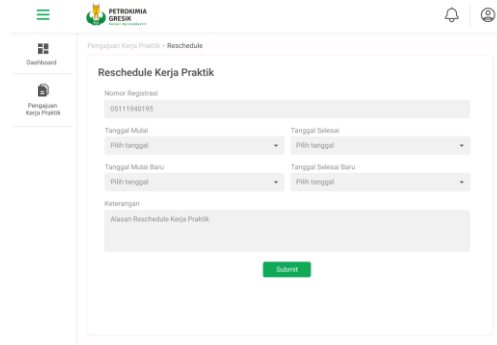
- Registration Info:** Nomor Registrasi (text), Status (dropdown).
- Institution Info:** Jenjang Pendidikan (text), Institut (text), Email Pemohon (text), Fakultas (text), Jurusan (text), Sata (text), Email Institut (text), Matri Kerja Praktik (text).
- Application Info:** Seleksi Kerja Praktik (text), Papan Pengiriman Surat Pengantar (text), No Surat Pengantar (text), Tanggal Surat Pengantar (text), Perihal Surat Pengantar (text), File Surat Pengantar (upload), Ringkasan Proposal (text), File Proposal (upload), Fokus Kegiatan (text), Status Surat Kelengkapan Informasi Pengajuan (text).
- Data Personil:** A section with a 'Matri' field.

At the bottom, there is a section for 'Detail Anggota Kelompok Kerja Praktik PT Petrokimia Gresik'.

**Gambar 48 Resume**

### 5.5.7. Reschedule

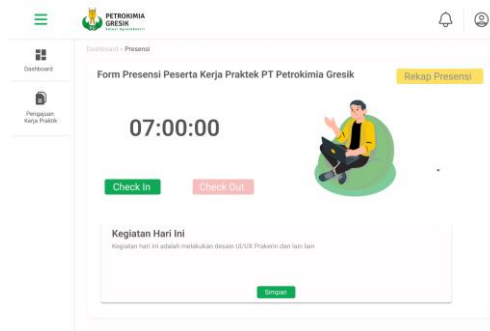
Gambar 49 merupakan desain antarmuka halaman reschedule. Pengguna dapat menjadwalkan ulang kerja praktik.



Gambar 49 Reschedule

### 5.5.8. Presensi

Gambar 50 merupakan desain antarmuka dari halaman presensi.



Gambar 50 Presensi

### 5.5.9. Data Presensi

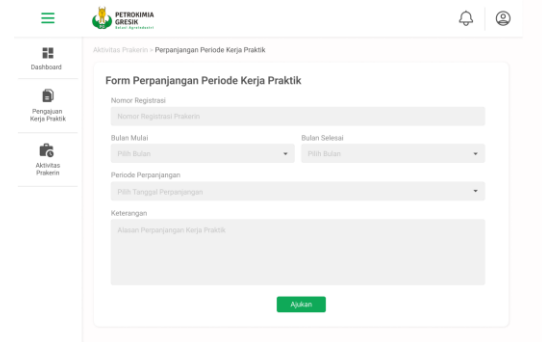
Gambar 51 merupakan desain antarmuka dari data presensi. Pengguna dapat melihat rekap presensi.



**Gambar 51 Data Presensi**

### 5.5.10. Perpanjangan Prakerin

Gambar 52 merupakan desain antarmuka halaman perpanjangan kerja praktik.

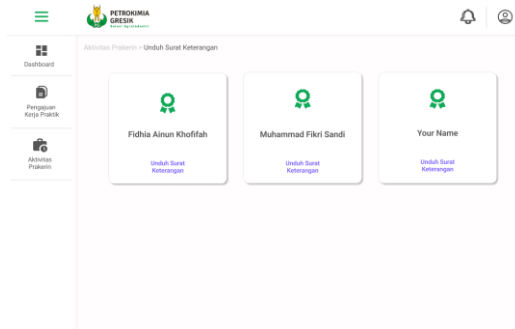


**Gambar 52 Perpanjangan Prakerin**

### 5.5.11. Unggah Laporan



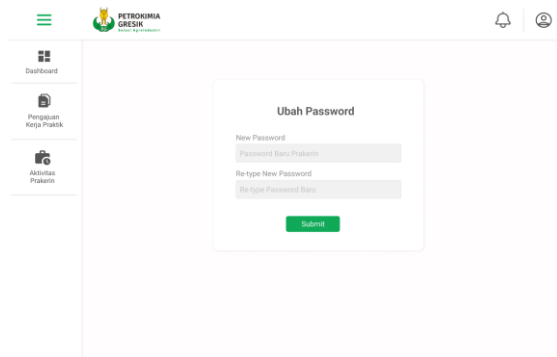
Gambar 55 merupakan desain antarmuka halaman untuk mengunduh surat keterangan ketika peserta telah menyelesaikan kerja praktik.



**Gambar 55 Unduh Surat Keterangan**

#### 5.5.14. Ubah Password

Gambar 56 merupakan desain antarmuka halaman untuk mengubah password akun Prakerin.



**Gambar 56 Ubah Password**

#### 5.5.15. Pengunduran Diri



Gambar 57 merupakan desain antarmuka untuk halaman pengunduran diri.

The image shows a web application interface for a self-termination process. At the top, there is a navigation bar with the logo of PETROKIMIA GRESIK on the left and notification and user profile icons on the right. Below the navigation bar is a sidebar menu with three items: 'Dashboard', 'Pengajuan Kerja Praktik', and 'Aktivitas Praktisi'. The main content area is titled 'Aktivitas Praktisi > Perpanjangan Periode Kerja Praktik'. Inside this area, there is a form titled 'Form Perpanjangan Periode Kerja Praktik'. The form contains two input fields: 'Nomor Registrasi' with the value 'Nomor Registrasi Praktisi' and 'Keterangan' with the value 'Alasan melakukan pengunduran diri'. At the bottom of the form, there is a green button labeled 'Ajukan'.

**Gambar 57 Pengunduran Diri**

## **BAB VI**

### **PENGUJIAN DAN EVALUASI**

Bab ini menjelaskan tahap uji coba kepada responden terhadap hasil desain aplikasi yang sudah penulis buat. Pengujian ini merupakan tahap lanjutan dari kerangka kerja design thinking yaitu testing. Pengujian dilakukan untuk mengetahui kesesuaian desain terhadap kebutuhan pengguna

#### **6.1. Tujuan Pengujian**

Penulis melakukan pengujian dengan menggunakan usability testing kepada beberapa orang yang penulis rasa sesuai dengan target pengguna atau kriteria pengguna yang sudah ditentukan oleh penulis. Metode yang penulis gunakan untuk menjalankan tahapan testing ini adalah SUS (System Usability Scale) dan SEQ (Single Ease Question). Sebelum melakukan testing, penulis mengkonsep beberapa pertanyaan yang akan menjadi pedoman wawancara dan testing pada saat memulai pengujian. Adapun tujuan wawancara tersebut adalah sebagai berikut

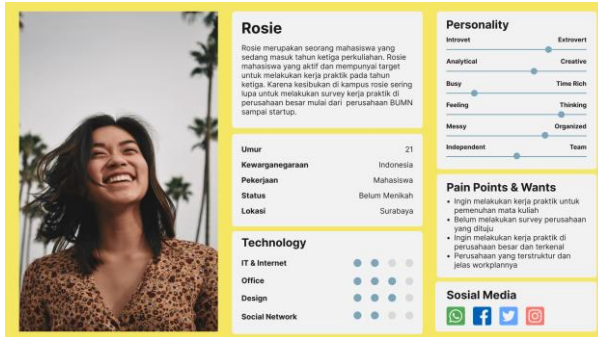
- Mengetahui kesesuaian desain terhadap kebutuhan pengguna,
- Mendapatkan skor SUS dan SEQ dari desain yang sudah dibuat,
- Mendapatkan umpan balik dari para calon pengguna berupa komentar atau saran.

## 6.2. Kriteria Pengujian

Kriteria pengujian dari proyek ini bisa dikatakan berhasil ketika mendapatkan penilaian dari responden untuk *SUS (System Usability Scale)* dan *SEQ (Single Ease Question)* sudah melebihi dari target minimalnya. Dari gambar skor penilaian SUS dan SEQ yang berada pada tinjauan pustaka terdapat banyak macam kategori pada SUS diantaranya yaitu *worst imaginable* 0-25, *poor* 26-39, *ok* 40-52, *good* 53-74, *excellent* 75-85, dan *best imaginable* 86-100 dari kategori tersebut minimal targetnya adalah skor 53, sedangkan pada SEQ hanya range dari 1-7 dan langsung di rata-rata ketika lebih dari 5 berarti melebihi target.

Sebelum melakukan wawancara, penulis membuat user persona berdasarkan brief yang sudah diberikan untuk mempermudah menemukan calon narasumber yang akan diwawancarai dan mengisi form setelah melakukan pengujian.

Dari user persona tersebut dapat dikerucutkan narasumber yang akan dilakukan pengujian dengan cara wawancara dan melakukan simulasi desain yang sudah di prototype, serta tidak lupa untuk memberikan form untuk di isi oleh narasumber ketika sudah menyelesaikan task form yang di isi ada dua jenis yaitu untuk *SUS* dan *SEQ*.



**Gambar 58 User Persona**

### 6.3. Skenario Pengujian

Dalam melakukan pengujian kepada responden, penulis membuat stimulus research sebagai acuan penulis melakukan usability testing. Dalam stimulus research, terdiri dari beberapa poin seperti research objective, respondent criteria, list of question serta research scenario. Untuk research scenario dalam melakukan testing kepada responden adalah sebagai berikut:

1. Penulis melakukan wawancara kepada responden berdasarkan list of question yang sudah dibuat.
2. Penulis menjelaskan singkat tentang website Prakerin.
3. Penulis memberikan tautan Figma hasil desain yang dibuat kepada responden dan meminta untuk share screen.
4. Penulis menjelaskan singkat kegiatan yang perlu dilakukan dan cara pengoperasian Figma Prototype oleh responden.

5. Penulis meminta kepada responden untuk menjalankan beberapa kegiatan dan kemudian menanyakan kendala, kesesuaian informasi serta pendapat responden terhadap desain yang dibuat. Kegiatan yang dilakukan oleh responden diantaranya sebagai berikut:
  - Melakukan Login dan Registrasi.
  - Melakukan Pendaftaran Kerja Praktik.
  - Melakukan Presensi dan Melihat Rekap data presensi.
  - Mengunggah Laporan.
  - Melakukan Pengunduhan surat keterangan
  - Melakukan Perpanjangan Kerja Praktik
  - Melakukan Pergantian Jadwal Kerja Praktik
  - Melakukan Pengunduran Diri
  - Melakukan Pergantian Password
  - Melihat Notifikasi
6. Penulis menanyakan tingkat kegunaan, kemudahan dan kepuasan dari responden setiap menyelesaikan kegiatan yang diminta dalam skala Likert.
7. Penulis memberikan form untuk pengisian Single Ease Question dan System Usability Scale.
8. Penulis menutup pertemuan dan menyampaikan terima kasih atas partisipasi

responden.

## 6.1. Evaluasi Pengujian

Setelah melakukan interview dan testing ke beberapa calon pengguna yang dirasa sesuai dengan user persona, berikut adalah proses perhitungan dari metode SUS:

No	Reponden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli									
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	22	Laki-Laki	4	1	4	1	2	2	5	1	4	4
2	Responden 2	21	Laki-Laki	5	1	5	1	2	1	4	1	5	5
3	Responden 3	24	Perempuan	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4
4	Responden 4	21	Laki-Laki	5	1	5	2	4	3	4	1	4	4
5	Responden 5	21	Laki-Laki	5	1	5	2	5	2	5	1	5	2
6	Responden 6	21	Perempuan	4	1	5	2	4	2	4	2	5	1
7	Responden 7	22	Perempuan	5	2	4	2	4	2	4	2	5	2
8	Responden 8	21	Perempuan	5	1	4	4	5	3	5	2	5	2
9	Responden 9	21	Perempuan	5	1	4	2	4	3	5	1	5	2
10	Responden 10	23	Laki-Laki	5	1	4	2	5	3	5	1	5	2
11	Responden 11	20	Laki-Laki	5	2	4	3	5	2	5	1	5	1
12	Responden 12	21	Laki-Laki	5	2	4	1	5	3	5	1	5	1
13	Responden 13	23	Perempuan	5	1	5	2	5	3	5	1	5	2
14	Responden 14	22	Perempuan	5	2	5	3	5	3	5	2	5	2

**Gambar 59 Hasil SUS Responden**

Gambar diatas adalah hasil pengisian form yang dilakukan responden ketika telah mencoba simulasi desain website, kemudian skor sementara tersebut akan di hitung kembali dengan bantuan excel seperti pada gambar di bawah:

No	Reponden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Responden 1	22	Laki-Laki	3	4	3	4	1	3	4	4	3	1	30	75
2	Responden 2	21	Laki-Laki	4	4	4	4	1	4	3	4	4	0	32	80
3	Responden 3	24	Perempuan	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	27	68
4	Responden 4	21	Laki-Laki	4	4	4	3	3	2	3	4	3	1	31	78
5	Responden 5	21	Laki-Laki	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	37	93
6	Responden 6	21	Perempuan	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	34	85
7	Responden 7	22	Perempuan	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	32	80
8	Responden 8	21	Perempuan	4	4	3	1	4	2	4	3	4	3	32	80
9	Responden 9	21	Perempuan	4	4	3	3	3	2	4	4	4	3	34	85
10	Responden 10	23	Laki-Laki	4	4	3	3	4	2	4	4	4	3	35	88
11	Responden 11	20	Laki-Laki	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	35	88
12	Responden 12	21	Laki-Laki	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	36	90
13	Responden 13	23	Perempuan	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	36	90
14	Responden 14	22	Perempuan	4	3	4	2	4	2	4	3	4	3	33	83
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)													83		

**Gambar 60 Hasil SUS Score**

Dari hasil perhitungan didapatkan nilai sebesar 83, kategori yang di dapatkan yaitu excellent dan juga sudah mencapai target yang telah di tetapkan.

Kemudian terdapat proses perhitungan menggunakan metode SEQ, seperti berikut:

No	Reponden	Jenis Kelamin	Skor Asli										Rata- Rata											
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10												
1	Responden 1	Laki-Laki	7	7	6	6	6	6	6	5	6	6	7	6.2										
2	Responden 2	Laki-Laki	7	6	7	6	6	6	6	7	6	6	7	6.4										
3	Responden 3	Perempuan	5	6	6	7	6	6	7	5	6	6	6	6										
4	Responden 4	Laki-Laki	6	7	7	7	6	7	6	6	7	6	7	6.5										
5	Responden 5	Laki-Laki	6	6	7	6	7	7	7	6	7	7	7	6.6										
6	Responden 6	Perempuan	7	7	6	5	7	6	6	7	7	7	7	6.5										
7	Responden 7	Laki-Laki	7	5	7	5	5	7	7	7	7	7	7	6.4										
8	Responden 8	Laki-Laki	6	7	6	6	6	6	5	5	7	7	7	6.1										
9	Responden 9	Laki-Laki	6	6	7	7	7	7	6	5	6	6	7	6.4										
10	Responden 10	Perempuan	6	6	6	5	7	7	7	6	6	7	7	6.3										
11	Responden 11	Laki-Laki	6	6	7	6	6	6	6	5	6	6	6	6										
12	Responden 12	Laki-Laki	6	6	6	6	5	5	7	7	6	7	7	6.1										
13	Responden 13	Perempuan	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6										
14	Responden 14	Laki-Laki	6	5	6	6	5	7	7	6	6	7	7	6.1										
6													6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6.7	6.25714286

**Gambar 61 Hasil SEQ Score**

Dari hasil perhitungan diatas didapatkan nilai 6,3 dari 7 dan sudah melebihi nilai target yang sudah di tentukan.

Kesimpulan dari hasil testing tersebut adalah desain yang diusulkan mendapatkan skor yang tinggi untuk SEQ, yaitu 6.3 dari 7, yang menunjukkan bahwa UI dan UX yang telah penulis buat cukup mudah dipahami oleh pengguna. Saat melakukan testing, tim penulis juga tidak menemukan adanya permasalahan sistem yang berarti. Untuk SUS, desain yang diusung juga memiliki skor yang cukup tinggi yaitu 83 dari 100 termasuk pada kategori excellent, hal itu menunjukkan bahwa fitur-fitur yang dibutuhkan bukan fitur yang tidak berguna namun sangat berpengaruh dan berdampak untuk sistem web prakerin ini.

Saran yang sering diucapkan oleh responden adalah adanya simulasi prototype yang terhambat, dan kurang konsisten dalam pemilihan bentuk tombol. Masukan dari responden untuk fitur kedepannya mungkin bisa di tambahkan OTP untuk keamanan data.



## **BAB VII**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **7.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan evaluasi yang telah dilakukan selama pelaksanaan kerja praktik di PT Petrokimia Gresik, diperoleh kesimpulan bahwa dengan menggunakan metode *Single Ease Question (SEQ)*, didapatkan skor 6.3 dari 7, dan *System Usability Scale (SUS)*, didapatkan skor 83 dari 100, yang artinya desain antarmuka yang telah dibuat termasuk desain dengan kategori *excellent*. Kategori tersebut masuk dalam desain telah cukup baik dan ramah pengguna. Hal ini didukung dengan adanya inovasi yang dikembangkan oleh penulis, seperti adanya fitur notifikasi, presensi, informasi kuota pendaftar Prakerin, dan penanda alur proses pengajuan pada situs web E-Prakerin. Kemudian dari hasil re-desain antarmuka yang telah dibuat, antarmuka website E-Prakerin menjadi informatif, menarik, dan elegan.

#### **7.2. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, penulis dapat memberikan beberapa saran untuk perbaikan yang mungkin dapat bermanfaat bagi PT Petrokimia khususnya pada Departemen Pengembangan dan Organisasi, Unit Kerja Diklat. Adapun saran-saran yang dapat diberikan penulis adalah dalam tahapan pembuatan sistem situs web atau

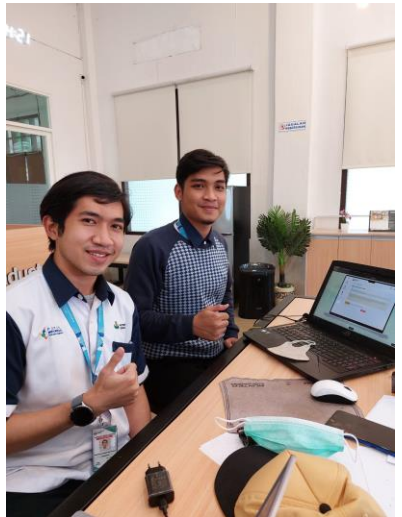
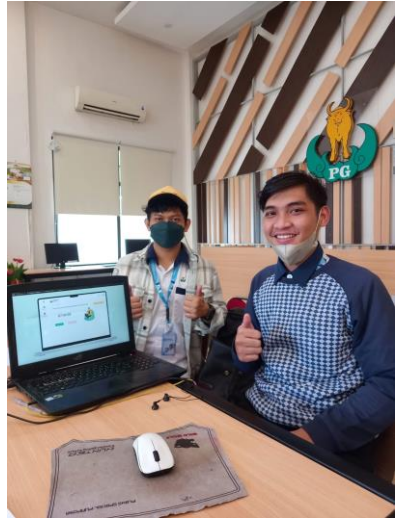
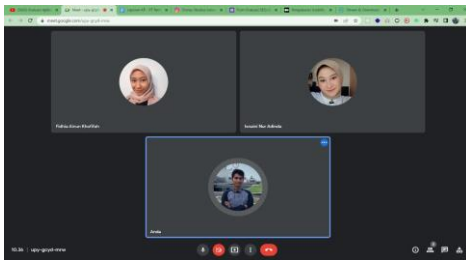
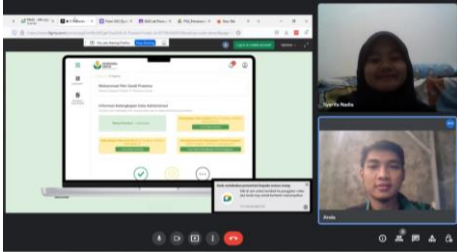
aplikasi sebaiknya tidak hanya menggunakan jasa vendor secara keseluruhan, dimana nanti ditakutkan adanya problem dalam sistem yang tidak dipersiapkan dengan matang. Sehingga, website akan sulit untuk di-*maintanance* ataupun diperbaiki. Kemudian, pihak pengelola website perlu menyiapkan dokumen-dokumen analisis sistem dan desain sebelum dikembangkan kepada vendor, agar sistem yang diminta jelas dan mengurangi biaya pengeluaran.

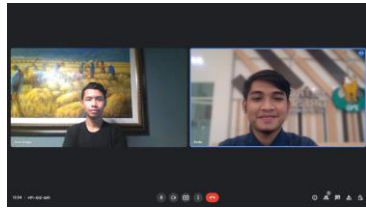
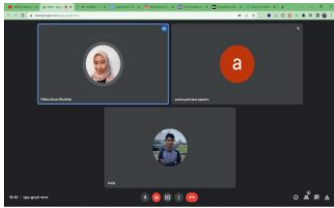
## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Stone, C. Jarrett, M. Woodroffe and S. Minocha, *Critical Acclaim for User Interface Design and Evaluation*, San Francisco: Elsevier, 2005.
- [2] M. Soegaard, *The Basics of User Experience Design*, United States: The Interaction Design Foundation, 2002.
- [3] D. Norman, *The design of everyday things*, New York: Basic Books, 2013.
- [4] Interaction Design Foundation, "Interaction Design Foundation," Interaction Design Foundation, 12 June 2020. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>. [Accessed 4 June 2022].
- [5] J. R. Lewis, "The System Usability Scale: Past, Present, and Future," *International Journal of Human-Computer Interaction*, vol. XXXIV, no. 7, pp. 577-590, 2018.
- [6] A. Bangor, P. T. Kortum and J. T. Miller, "An empirical evaluation of the system usability scale," *International Journal of Human-Computer Interaction*, vol. XXIV, no. 6, pp. 574-594, 2008.
- [7] Z. Sharfina and H. B. Santoso, "An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS)," *Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc*, pp. 145-148, 2017.

- [8] J. Sauro and J. R. Lewis, Quantifying the User, Oxford: Elsevier LTD, 2016.
- [9] B. Luhoer, "budhiluhoer3.medium.com," Budhi Luhoer, 17 Nopember 2019. [Online]. Available: <https://budhiluhoer3.medium.com/pengukuran-kemudahan-dan-sikap-user-dalam-menyelesaikan-tugas-dengan-seq-5676333c221b>. [Accessed 28 June 2022].

# LAMPIRAN





## **BIODATA PENULIS**

### **PENULIS I**

Nama : Muhammad Fikri Sandi Pratama  
Tempat, Tanggal Lahir : Gresik, 20 Agustus 2001  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Telepon : +6281234044328  
Email : mgkiddrock@gmail.com

### **AKADEMIS**

Departemen : Teknik Informatika  
Angkatan : 2019  
Semester : 6 (Enam)

### **PENULIS II**

Nama : Fidhia Ainun Khofifah  
Tempat, Tanggal Lahir : Gresik, 10 Agustus 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Telepon : +6282257713663  
Email : fidhiaainunk@gmail.com

### **AKADEMIS**

Departemen : Teknik Informatika  
Angkatan : 2019  
Semester : 6 (Enam)