

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
PERANCANGAN DASHBOARD INFORMASI BAGI
DROPSHIPPER (STUDI KASUS : BALEOMOL.COM)**

Skripsi



oleh:

BONIFACIUS DANI YUDHA PERMANA

71180354

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2022

**PENERAPAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
PERANCANGAN DASHBOARD INFORMASI BAGI
DROPSHIPPER (STUDI KASUS : BALEOMOL.COM)**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh

BONIFACIUS DANI YUDHA PERMANA

71180354

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING UNTUK PERANCANGAN DASHBOARD INFORMASI BAGI DROPSHIPPER (STUDI KASUS : BALEOMOL.COM)

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 10 Desember 2022



BONIFACIUS DANI YUDHA P
71180354

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENERAPAN METODE DESIGN THINKING UNTUK
PERANCANGAN DASHBOARD INFORMASI BAGI
DROPSHIPPER (STUDI KASUS : BALEOMOL.COM)

Nama Mahasiswa : BONIFACIUS DANI YUDHA PERMANA

NIM : 71180354

Mata Kuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

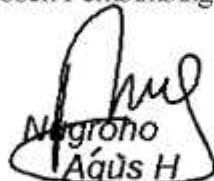
Kode : TIW276

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2022 /2023

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 16 Maret 2023

Dosen Pembimbing I



Nugroho
Agus H

Nugroho Agus Haryono, M.Si

Dosen Pembimbing II



Digitally signed
by Rosa Delima
Date:
2022.06.20 14:
22:52+07'00'

Dr. Rosa Delima, S.Kom., M.Kom.

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bonifacius Dani Yudha Permana
NIM : 71180354
Program studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:


**“PENERAPAN METODE DESIGN THINKING UNTUK PERANCANGAN
DASHBOARD INFORMASI BAGI DROPSHIPPER (STUDY KASUS :
BALROMOL.COM”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 2 Mei 2023

Yang menyatakan


(Bonifacius Dani Yudha Permana)

NIM.71180354

HALAMAN PENGESAHAN

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING UNTUK PERANCANGAN DASHBOARD INFORMASI BAGI DROPSHIPPER (STUDI KASUS : BALEOMOL.COM)

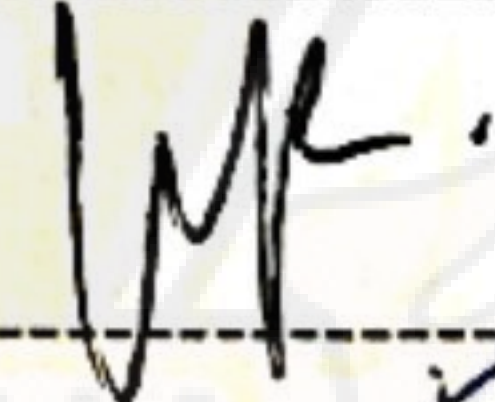
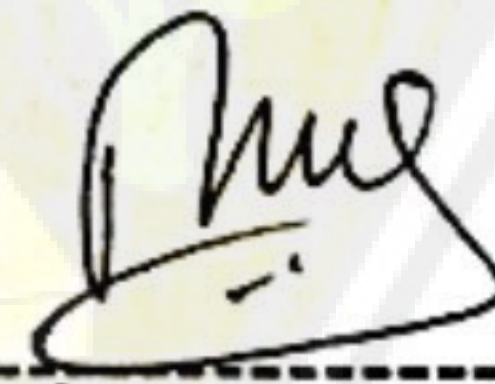
Oleh: BONIFACIUS DANI YUDHA PERMANA / 71180354

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 29 Maret 2023

Yogyakarta, 27 April 2023
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Nugroho Agus Haryono, M.Si
2. Dr.Rosa Delima, S.Kom., M.Kom.
3. Maria Nila Anggia Rini, S.T, M.T.I
4. Kristian Adi Nugraha, S.Kom., M.T.



Dekan



(Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D.)

Ketua Program Studi



(Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D.)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS
SECARA ONLINE
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 71180354
Nama : Bonifacius Dani Yudha Permana
Prodi / Fakultas : Teknologi Informasi / Informatika
Judul Tugas Akhir : Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan Dashboard Informasi Bagi Dropshipper (Studi Kasus : Balemol.Com)

bersedia menyerahkan Tugas Akhir kepada Universitas melalui Perpustakaan untuk keperluan akademis dan memberikan **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-free Right*) serta bersedia Tugas Akhirnya dipublikasikan secara online dan dapat diakses secara lengkap (*full access*).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Perpustakaan Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk *database*, merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 20 juni 2022

Yang menyatakan,



(71180354 – Bonifacius Dani Yudha Permana)



Karya sederhana ini dipersembahkan
kepada Tuhan, Keluarga Tercinta,
dan Kedua Orang Tua



*"Hadapi segala rintangan dan jangan pernah hilang harapan.
Ketika kamu masih memiliki harapan, di situlah kamu memiliki
masa depan."*

Merry Riana

ad maiora natus sum || Poor, Hungry and Driven

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan judul PENERAPAN METODE DESIGN THINKING UNTUK PERANCANGAN DASHBOARD INFORMASI BAGI Dropshipper (STUDI KASUS : BALEOMOL.COM) ini telah selesai disusun. Penulis memperoleh banyak bantuan dari kerja sama baik secara moral maupun spiritual dalam penulisan Skripsi ini, untuk itu tak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan yang maha kasih,
2. Orang tua serta Keluarga yang selama ini telah sabar membimbing dan mendoakan penulis tanpa kenal lelah,
3. Bapak Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D. selaku Dekan FTI dan dosen UI/UX,
4. Ibu Gloria Virginia, S.Kom., MAI, Ph.D. selaku Kaprodi Informatika,
5. Bapak Nugroho Agus Haryono, M.Si selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran membimbing penulis dalam menyusun skripsi,
6. Ibu Rosa Delima, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu, saran, dan bimbingan dalam menyusun skripsi,
7. Bapak Junius Karel Tampubolon, S.Si., M.T. selaku Dosen Wali,
8. Lain-lain yang telah mendukung moral, spiritual, dan dana untuk belajar selama ini.

Laporan proposal/skripsi ini tentunya tidak lepas dari segala kekurangan dan kelemahan, untuk itu segala kritikan dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Semoga proposal/skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan lebih khusus lagi bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 20 juni 2022

Bonifacius Dani Yudha Permana

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	1
HALAMAN PERSETUJUAN	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS SECARA ONLINE	4
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA	4
KATA PENGANTAR	7
DAFTAR ISI	8
DAFTAR TABEL	13
DAFTAR GAMBAR	14
INTISARI	15
ABSTRACT	17
BAB I	19
PENDAHULUAN	19
1.1. Latar Belakang Masalah	19
1.2. Perumusan Masalah	21
1.3. Batasan Masalah	21
1.4. Tujuan Penelitian	21
1.5. Manfaat Penelitian	22
1.6. Metodologi Penelitian	22
1.7. Sistematika Penulisan	24
BAB II	25
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	26
2.1 Tinjauan Pustaka	26
2.2 Landasan Teori	33
2.2.1 Dashboard	33
2.2.2 Design Thinking	36
2.2.3 Usability Testing	39
2.2.4 User Experience Questionnaire (UEQ)	42
2.2.5 User Experience (UX)	44
BAB III	45
METODOLOGI PENELITIAN	45
3.1 Empathize /Empati	45
3.1.1 Studi Literatur	46
3.1.2 Research Plan	46

3.1.2.1 Menemukan Background masalah	47
3.1.2.2 Mengidentifikasi tujuan	47
3.1.2.3 Menentukan responden dan merencanakan proses pengumpulan data	47
3.1.2.4 Informasi yang akan dipetakan meliputi	48
3.1.2.5 Menetapkan waktu	48
3.1.3 Kuesioner untuk pengguna	49
3.1.3.1 Pertanyaan kuesioner	50
3.1.3.2 Hasil Kuesioner	52
3.1.3.3 Kesimpulan Kuesioner	54
3.1.4 Wawancara	55
3.1.4.1 Pertanyaan Wawancara	55
3.1.4.2 Hasil Wawancara	56
3.1.4.3 Kesimpulan Wawancara	62
3.1.4 Googling Observation	63
3.1.4 Competitive Analysis	64
3.2 Define /Identifikasi	65
3.2.1 Pain Points	66
3.2.2 Empathy Map	67
3.2.3 User persona	68
3.2.3 Problem Statement	69
3.2.4 How-Might We	70
3.3 Ideate /Ide	71
3.3.1 Solution Idea / Tabel solusi	71
3.3.2 Affinity Diagram	73
3.3.3 Prioritization Idea	74
3.3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	75
3.3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	75
3.3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak Pengembang Sistem	76
3.3.4.3 Kebutuhan Perangkat Keras Pengembang Sistem	76
3.3.5 Lightning Demos/ Referensi masalah yang hampir sama	77
3.3.6 Crazy 8's	78
3.3.7 User Flow	79
3.3.8 Information Architecture	84
3.3.8 Wireframe	85
3.4 Prototype /Prototipe	97
3.4.1 Design System	98
3.4.2 UI Design	98
3.4.3 Prototyping	99

3.5 User Testing	100
3.5.1 Rancangan Pengujian Usability Testing	100
3.5.1 Rancangan Pengujian User Experience Questionnaire (UEQ)	102
BAB IV	104
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	104
4.1 Implementasi Prototype	104
4.1.1 Implementasi Design System	104
4.1.2 Implementasi UI Design	107
4.1.3 Implementasi Prototyping	118
4.2 Pengujian dan Analisis	119
4.2.1 Pengujian Usability Testing	120
4.2.2 Hasil Usability Testing	122
4.2.4 Pengukuran Success Rate	125
4.2.5 Pengukuran The Time a Task Requires	126
4.2.6 Pengukuran Error Rate	127
4.2.7 Pengujian User Experience Questionnaire (UEQ)	127
4.2.7 Pengujian UEQ dashboard Balekomol sekarang	128
4.2.8 Pengujian UEQ dashboard Balekomol sesudah diteliti	130
4.2.9 Kesimpulan Pengujian UEQ	131
BAB V	132
KESIMPULAN DAN SARAN	132
5.1 Kesimpulan	132
5.2 Saran	132
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN A	136
KODE SUMBER PROGRAM	136
LAMPIRAN B	137
KARTU KONSULTASI DOSEN 1	137
LAMPIRAN C	138
KARTU KONSULTASI DOSEN 2	138
LAMPIRAN D	139
LAMPIRAN LAIN-LAIN	139

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pemetaan tinjauan pustaka	35
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	46
Tabel 3.2 Data Hasil Kuesioner	51
Tabel 3.3 Data Hasil Wawancara narasumber 1	54
Tabel 3.4 Data Hasil Wawancara narasumber 2	56
Tabel 3.5 Data Hasil Wawancara narasumber 3	58
Tabel 3.6 Data Hasil Googling Observation	61
Tabel 3.7 Data Hasil Competitive Analysis	62
Tabel 3.8 Data Hasil Pain point	64
Tabel 3.9 Data Hasil Empathy map	65
Tabel 3.10 User Persona kategori Mahir	66
Tabel 3.11 How-Might We	68
Tabel 3.12 Tabel solusi	70
Tabel 3.13 Affinity diagram	71
Table 3.14 Prioritization Idea	73
Tabel 3.15 Design System	97
Tabel 3.16 UI Design	98
Tabel 3.14 Task Scenario	99
Tabel 3.15 Pertanyaan UEQ	101
Tabel 4.1 Tugas Usability Testing	121
Tabel 4.2 Tingkat kesuksesan	126
Tabel 4.3 Waktu yang dibutuhkan	127
Tabel 4.4 Rata rata waktu yang dibutuhkan	127
Tabel 4.5 Rata rata waktu yang dibutuhkan	128
Tabel 4.6 Nilai rata rata berdasarkan 6 skala penilaian	129
Tabel 4.7 Skala UEQ	130
Tabel 4.8 Nilai rata rata berdasarkan 6 skala penilaian sesudah diteliti	131
Tabel 4.9 Skala UEQ setelah diteliti	131
Tabel.10 Tabel peningkatan user experience	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode design thinking	19
Gambar 2.1 Dashboard strategis (www.datapine.com)	30
Gambar 2.2 Dashboard analitik (www.datapine.com)	31
Gambar 2.3 Dashboard operasional (www.datapine.com)	32
Gambar 2.4 Proses Design Thinking	33
Gambar 2.5 Pertanyaan UEQ (Susilo, Edi Susilo, 2019)	39
Gambar 2.6 Hasil perhitungan UEQ (Susilo, Edi Susilo, 2019)	441
Gambar 3.1 Diagram alur penelitian (Design Thinking)	42
Gambar 3.2 Dashboard Baleomol.com	47
Gambar 3.3 Dashboard Baleomol.com 2	47
Gambar 3.4 Wawancara Narasumber 1	54
Gambar 3.5 Wawancara Narasumber 2	56
Gambar 3.6 Wawancara Narasumber 3	58
Gambar 3.7 Gambaran masalah Baleomol.com	60
Gambar 3.8 Dashboard shopee	74
Gambar 3.9 Dashboard tokopedia	74
Gambar 3.10 Hasil Crazy 8's	75
Gambar 3.11 User Flow pendaftaran/Login	77
Gambar 3.12 User Flow membuka dashboard	77
Gambar 3.13 User Flow menggunakan filter waktu	77
Gambar 3.14 User Flow melihat Informasi keuntungan	77
Gambar 3.15 User Flow melihat Grafik perkembangan penjualan	77
Gambar 3.16 User Flow melihat penjualan masing masing platform	77
Gambar 3.17 User Flow melihat list Peringkat produk	77
Gambar 3.18 User Flow melihat list urutan kategori	79
Gambar 3.19 User Flow melihat detail penjualan setiap produk	79
Gambar 3.20 Information Architecture	81
Gambar 3.21 Rancangan antarmuka halaman login	83
Gambar 3.22 Rancangan antarmuka dashboard	83
Gambar 3.23 Rancangan antarmuka dashboard Filter bulan	84
Gambar 3.24 Rancangan antarmuka dashboard hasil filter bulan	85
Gambar 3.25 Rancangan antarmuka dashboard filter minggu	86
Gambar 3.26 Rancangan antarmuka dashboard hasil filter minggu	87
Gambar 3.27 Rancangan antarmuka dashboard filter hari	88
Gambar 3.28 Rancangan antarmuka dashboard hasil filter hari	89

Gambar 3.29 Rancangan antarmuka detail penjualan lalu	89
Gambar 3.30 Rancangan antarmuka detail pesanan lalu	90
Gambar 3.31 Rancangan antarmuka detail keuntungan lalu	91
Gambar 3.31 Rancangan antarmuka detail berdasarkan produk	93
Gambar 4.1 Typography system	101
Gambar 4.2 Color system	101
Gambar 4.3 Bottom system	102
Gambar 4.4 icon system	102
Gambar 4.5 component	103
Gambar 4.6 High fidelity (hi-fi) design halaman login	104
Gambar 4.7 High fidelity (hi-fi) design dashboard	105
Gambar 4.8 High fidelity (hi-fi) design dashboard Filter bulan	106
Gambar 4.9 High fidelity (hi-fi) design dashboard hasil filter bulan	106
Gambar 4.10 High fidelity (hi-fi) design dashboard filter minggu	107
Gambar 4.11 High fidelity (hi-fi) design dashboard hasil filter minggu	108
Gambar 4.12 High fidelity (hi-fi) design dashboard filter hari	109
Gambar 4.13 High fidelity (hi-fi) design dashboard hasil filter hari	110
Gambar 4.14 High fidelity (hi-fi) design antarmuka detail penjualan lalu	110
Gambar 4.15 High fidelity (hi-fi) design detail pesanan lalu	111
Gambar 4.16 High fidelity (hi-fi) design detail keuntungan lalu	112
Gambar 4.17 High fidelity (hi-fi) design detail berdasarkan produk	114
Gambar 4.18 Prototyping Figma	115
Gambar 4.19 Prototyping Maze.co	115
Gambar 4.21 Masalah dalam usability test.	117
Gambar 4.22 Nilai Usability Testing	118
Gambar 4.23 Data tugas satu	119
Gambar 4.24 Data detail tugas satu	119
Gambar 4.25 Data tugas dua	119
Gambar 4.26 Data tugas tiga	120
Gambar 4.27 Data tugas empat	121
Gambar 4.28 Data tugas lima	121
Gambar 4.19 Struktur UEQ (Schrepp, UEQ Handbook)	125
Gambar 4.20 Grafik tolak ukur UEQ dashboard Baleomol sekarang	127
Gambar 4.21 Grafik tolak ukur dashboard Baleomol sesudah diteliti	128

INTISARI

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING UNTUK PERANCANGAN DASHBOARD INFORMASI BAGI DROPSHIPPER (STUDI KASUS : BALEOMOL.COM)

Oleh

Bonifacius Dani Yudha Permana

71180354

Data penjualan dropshipper setiap hari akan bertambah dan semakin banyak sehingga dibutuhkan sebuah penyajian data dengan cara divisualisasi. Data penjualan di visualisasi tersebut harapannya dapat menunjang penentuan strategi kedepan dalam melakukan penjualan. Baleomol memang sudah menyediakan dashboard sebagai visualisasi data. Namun dari pengalaman peneliti dan teman-teman sesama dropshipper, merasa bahwa dashboard Baleomol masih belum lengkap.

Untuk memenuhi kebutuhan pengguna maka jenis dashboard yang digunakan peneliti adalah jenis strategis untuk menunjang strategi penjualan dropshipper. Agar mendapatkan dashboard yang menjadi solusi dari kendala atau masalah pengguna maka dashboard yang dibangun menggunakan metode Design Thinking. *Design thinking* merupakan metode yang digunakan untuk menemukan solusi dari suatu masalah dengan cara proses kolaboratif dengan pengguna sehingga produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan juga keinginan pengguna. Jika desain sudah selesai, maka akan dilakukan pengujian tampilan desain dashboard Baleomol dengan pendekatan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Usability Testing.

Pengujian penelitian usability testing menggunakan platform Maze mendapatkan output untuk Success Rate mendapatkan 100% tingkat kesuksesan menyelesaikan tugas, tidak ada yang menyerah/ gagal dalam mengoperasikan dashboard Baleomol. Untuk The Time a Task Requires seluruh pengguna mampu memahami alur berbeda

pada dashboard Baleomol dengan rata rata waktu yang cepat pada masing masing tugasnya. Mulai dari tugas 1 : 37.2 detik (7 alur), tugas 2 : 14.2 detik(2 alur), tugas 3 : 7.5 detik(2 alur), tugas 4 : 4 detik(2 alur) dan tugas 5 : 13.5 detik(2 alur). Untuk Error Rate sangat sedikit yang mengalami kesalahan klink hanya terjadi 4 kali dari 25 total pengujian. Kemudian dilihat dari Usability score yang diberikan pada tugas1 adalah 94, tugas 2 adalah 86, tugas 3 adalah 89, tugas 4 adalah 90, dan tugas 5 adalah 96. Untuk keseluruhan skornya adalah 94 dari 100. Pengukuran kepuasan pengguna menggunakan UEQ didapatkan rata rata dari masing masing skala yang diuji dimana Daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi mendapatkan nilai excellent, kebaruan mendapat nilai Good. Menunjukkan score 2.53, 2.35, 2.30, 2.20, 2.45, dan 1.55. Hasil ini sangat meningkat dengan UEQ pada dashboard Baleomol sekarang yaitu dengan score 1.30, 1.15, 1.35, 1.05, 0.90, dan 0.10.

Kata-kata kunci : Design Thinking, Dashboard, Usability Testing, User Experience Questionare(UEQ), Maze.co.



ABSTRACT

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING UNTUK PERANCANGAN DASHBOARD INFORMASI BAGI DROPSHIPPER (STUDI KASUS : BALEOMOL.COM)

By

BONIFACIUS DANI YUDHA PERMANA

71180354

Dropshipper sales data will increase and increase every day, so a data presentation is needed in a visualized way. It is hoped that the sales data in this visualization can support future advertising strategies in making sales. Baleomol already provides a dashboard as a data visualization. However, from the experience of researchers and fellow dropshippers, they feel that the Baleomol dashboard is still incomplete.

To meet user needs, the type of dashboard used by researchers is a type of strategy to support the dropshipper sales strategy. In order to get a dashboard that is the solution to the user's constraints or problems, the dashboard is built using the Design Thinking method. Design thinking is a method used to find a solution to a problem by means of a collaborative process with the user so that the resulting product can suit the user's needs and desires. . If the design is complete, a Baleomol dashboard design display will be tested using the User Experience Questionnaire (UEQ) and Usability Testing approach.

Usability testing research testing using the Maze platform gets the output for the Success Rate getting a 100% success rate of task completion, no one gives up/fails to operate the Baleomol dashboard. For The Time a Task Requires all users are able to understand the different flows on the Baleomol dashboard with a fast average time for each job. Starting from task 1 : 37.2 seconds (7 grooves), task 2 : 14.2 seconds(2

grooves), task 3 : 7.5 seconds(2 grooves), task 4 : 4 seconds(2 grooves) and task 5 : 13.5 seconds(2 grooves). For very few Error Rates that experienced click errors only occurred 4 times out of 25 total tests. Then seen from the Usability score given to task 1 is 94, task 2 is 86, task 3 is 89, task 4 is 90, and task 5 is 96. For the overall score is 94 out of 100. Measuring user satisfaction using UEQ obtained the average of each of the scales tested where attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, and stimulation got prime marks, novelty got good scores. Shows scores of 2.53, 2.35, 2.30, 2.20, 2.45 and 1.55. These results greatly increased with UEQ on the Baleomol dashboard now with scores of 1.30, 1.15, 1.35, 1.05, 0.90 and 0.10..

Keywords : Design Thinking, Dashboard, Usability Testing, User Experience Questionare(UEQ), Maze.co.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Baleomol.com merupakan sebuah marketplace yang mempertemukan *Supplier* dan *Dropshipper*. Tujuan dari pertemuan *Supplier* dengan *Dropshipper*, untuk menjual kembali produknya ke platform lain walaupun tanpa stok produk. Baleomol juga menyediakan kelas pelatihan jualan online untuk pelaku *Dropshipper* dan *Supplier* dalam mengembangkan usaha dan produknya. Sistem *Dropship* adalah salah satu sistem penjualan online dimana penjual (*dropshipper*) tidak harus memiliki produk, modal, dan tidak perlu mengirim barang kepada pembeli. Penjual hanya menshare gambar dan penjelasan produk yang dijual, setelah pembeli mentransfer dana maka penjual melanjutkan proses *packing* barang kepada *supplier* (pemilik barang sesungguhnya) dengan data pengiriman atas nama *dropshipper* (Hafifi, 2022).

Berdasarkan hal tersebut maka yang terjadi adalah data setiap hari akan bertambah dan semakin banyak sehingga dibutuhkan sebuah penyajian data dengan cara divisualisasi. Data penjualan, pesanan, keuntungan, pemetaan penjualan, peringkat produk, urutan kategori divisualisasi harapannya dapat menunjang penentuan strategi kedepan dalam melakukan penjualan. Baleomol memang sudah menyediakan *dashboard* sebagai visualisasi data. Namun dari pengalaman peneliti dan teman-teman sesama *dropshipper*, merasa bahwa *dashboard* Baleomol masih belum lengkap. Sehingga data yang ditampilkan belum bisa diolah secara maksimal oleh *dropshipper*.

Dari permasalahan diatas diperlukan sebuah visualisasi data salah satunya yaitu *Dashboard*. *Dashboard* adalah sebuah tampilan visual dari informasi terpenting yang dibutuhkan untuk mencapai satu atau lebih tujuan, digabungkan dan diatur pada sebuah layar, menjadi informasi yang dibutuhkan dan dapat dilihat secara sekilas (Salmi dan Maillangkay, 2022). Untuk memenuhi kebutuhan pengguna maka jenis *dashboard* yang digunakan peneliti adalah jenis strategis untuk menunjang strategi penjualan *dropshipper*. Agar mendapatkan *dashboard* yang menjadi solusi dari

kendala atau masalah pengguna maka *dashboard* yang dibangun menggunakan metode *design thinking*.

Menurut Soyupak, Ozan dan Humanur Bagli (2019) *Design thinking* merupakan metode yang digunakan untuk menemukan solusi dari suatu masalah dengan cara proses kolaboratif dengan pengguna sehingga produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan juga keinginan pengguna. Jika desain sudah selesai, maka akan dilakukan pengujian tampilan desain *dashboard* Baleomol dengan pendekatan *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan *Usability Testing*. UEQ merupakan alat atau kuesioner yang mudah dan efisien untuk mengukur User Experience (UX) (Santoso, Isal, Schrepp, & Prayogi, 2016). Sedangkan *Usability* menurut Shidiqi, Utami, dan Sofyan, (2021) adalah Sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan yang ditentukan dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu. Untuk proses *usability testing* dilakukan secara online dengan menggunakan Maze.co. Hasil akhir yang diharapkan *dashboard* ini bisa memberikan manfaat bagi dropshipper dan bisa dijadikan acuan untuk merancang strategi penjualan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dibuat sebelumnya peneliti telah mendapatkan rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

- 1) Bagaimana kepuasan pengguna terhadap hasil dari perancangan *dashboard* Baleomol.com yang dirancang dengan menggunakan *Design Thinking* dan diuji menggunakan *User Experience Questionnaire(UEQ)*.
- 2) Bagaimana hasil kegunaan (*Success rate, the time a task requires, dan error rate*) *dashboard* Baleomol.com yang telah dikembangkan menggunakan metode *Usability Testing*?
- 3) Data apa saja yang akan divisualisasikan pada *dashboard* untuk membantu pengambilan keputusan strategi penjualan?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian, maka batasan yang akan digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Ruang lingkup utama dalam perancangan dashboard ini terbatas kepada data survei pengguna Baleomol.com yang masuk ke dalam grup Baleomol X Arra (1.773 member) , Sup Eksklu Pabrik Baju Muslim (2.416 members), Kocho Grup 1 Official Baleomol (521 member), Aesthetic Extend Team (395 member), dan Arra Baleomol (230 member)
- 2) Data yang divisualisaikan dalam *dashboard* Baleomol.com ini berdasarkan data survei pengguna Baleomol.com
- 3) Pengujian desain *dashboard* akan dilakukan dengan metode UEQ dan Usability Testing.

1.4. Tujuan Penelitian

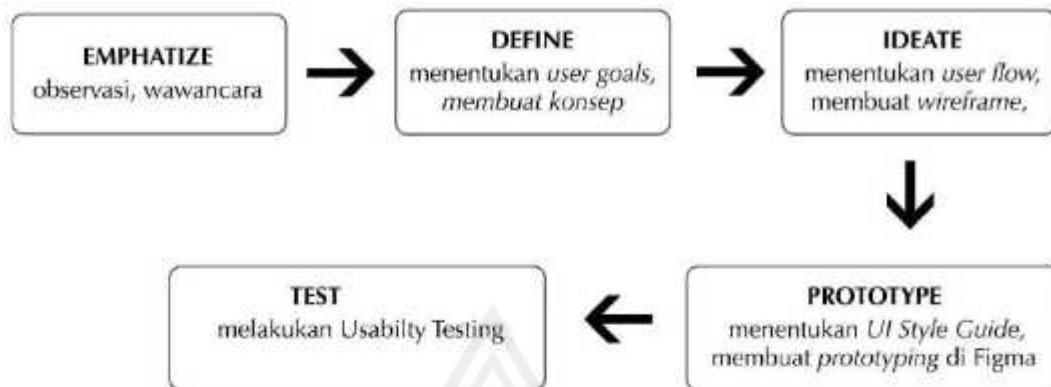
Tujuan penelitian ini yaitu merancang *dashboard* dengan jenis strategi untuk mendukung pengambilan keputusan strategi penjualan. Dapat digunakan untuk mengoptimalkan dashboard pada Baleomol.com.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian akan dapat digunakan untuk memberikan informasi *dashboard* yang lengkap yang memudahkan *Dropshipper*. Membantu *Dropshipper* dalam pengambilan keputusan strategi penjualan. Sehingga nantinya dapat meningkatkan penjualan produk.

1.6. Metodologi Penelitian

Penelitian dilakukan dengan metode *Design Thinking* sehingga penelitian ini menggunakan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah dan menjawab kebutuhan *user* dengan melakukan *reframing* masalah, menciptakan banyak ide dalam *brainstorming*, dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan *prototype* dan *testing*. Konsep ini cenderung mengutamakan kebutuhan emosional, kognitif, dan estetika dari user. Metode *Design Thinking* dapat dilihat pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Metode design thinking

1) Empati / *empathize*

Empati merupakan langkah awal dalam design thinking, yang bertujuan untuk lebih memahami masalah yang akan dipecahkan. Biasanya pada tahap ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara, observasi dan sarana lain yang memungkinkan kita memperoleh data yang akurat dari calon pengguna.

2) Identifikasi / *define*

Identifikasi adalah langkah kedua, dalam termin ini akan dipakai buat mengumpulkan seluruh kabar yg diperoleh dalam langkah empati. Setelah mengumpulkan kabar, lalu mengklasifikasikan kasus & pula menganalisis data buat menaruh sudut pandang (*Point Of View*). Proses analisis kasus membantu buat mengumpulkan ide-ide yg akan dipakai buat memecahkan kasus secara efektif.

3) Ide / *ideate*

Pada tahap ini, kita akan menggunakan fakta dari tahap sebelumnya untuk menciptakan inspirasi, pada fase brainstorming, inspirasi-inspirasi yang muncul akan diperhitungkan untuk mencari solusi dari perkara-perkara yang dihadapi calon pengguna. Setelah terkumpul, ide-ide tersebut kemudian diuji untuk menentukan ide mana yang terbaik yang mampu digunakan untuk memecahkan perkara.

4) Prototipe / *prototype*

Tahap prototipe ini bermanfaat buat mengimplementasikan ide-ide yg diperoleh dalam termin sebelumnya ke pada produk aplikasi/pengujian.

Prototipe pula bisa dipakai buat pengujian sang anggota tim sebagai akibatnya bisa menaikkan & pula mengevaluasi ide-ide baru. Langkah ini pula memungkinkan tim buat menemukan perkara dalam setiap prototipe sebagai akibatnya bisa dilakukan pemugaran sebagai akibatnya bisa menciptakan produk yg lebih baik.

5) Test

Pada tahap ini, prototipe yg dibentuk dalam langkah sebelumnya diuji buat melihat seberapa baik prototipe merampungkan/merampungkan kasus yg dianalisis dalam langkah satu & langkah dua. Ketika prototipe merupakan model produk yg diuji dalam pengguna potensial, kami menerima umpan pulang sebagai akibatnya kami bisa melakukan perubahan & jua menaikkan produk buat memenuhi kebutuhan mereka.

6) Metode Riset

Pada tahap pertama penelitian penulis menciptakan riset dimana penulis melaksanakan proses empathy. Proses empathy dilakukan buat tahu yg sebenarnya, dirasakan dipikirkan dikatakan & dilakukan berdasarkan sisi pengguna. Proses empathy terdiri berdasarkan Observasi, user interview & empathy map.

7) Metode Rancangan

Pada termin selanjutnya sesudah menciptakan riset penulis melakukan analisis dimana dalam ketika analisis penulis menciptakan proses define. Proses define dilakukan supaya tahu apa yg pada butuhkan & kasus yg dihadapi sang pengguna yg telah melakukan proses empathy. Pada analisis penulis menciptakan personas dan tahu alur pengguna ketika memakai dashboard.

Proses ideate dijalankan buat menemukan pandangan baru solusi berdasarkan persoalan / kasus yg ada. Pada termin ini sesudah melakukan proses analisis penulis akan melakukan termin perancangan pada mana dalam termin perancangan penulis menciptakan proses user flow yg bertujuan mendeskripsikan langkah – langkah yg akan dilakukan pengguna.

Wireframe merupakan citra dari output dalam proses empathy hingga dengan termin define berdasarkan output analisis yg diharapkan pengguna dan

tujuan pengguna. Dari riset yg dijalankan dari empathy map & personas berdasarkan pengguna.

8) Metode Evaluasi

Evaluasi dari halaman utama website yang telah dikembangkan akan dilakukan dengan menggunakan *Usability Testing* terhadap kebergunaan, efisiensi, efektivitas, kepuasan, dan aksesibilitas pengguna terhadap halaman yang telah dibuat.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar dalam penelitian, terdiri dari beberapa bagian yaitu latar belakang masalah kemudian rumusan masalah selanjutnya ada batasan masalah kemudian tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan hingga sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari tinjauan pustaka serta landasan teori apa saja yang digunakan, yang berisikan sumber yang dapat digunakan dalam penyelesaian masalah, juga terdapat jurnal-jurnal penelitian, seluruh teori yang berkaitan dengan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini terdiri dari metode-metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis pada saat melakukan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan penjabaran dan pembahasan mengenai sistem yang sudah diimplementasikan. Pada bab ini juga Penulis akan melakukan pengujian (testing) terhadap sistem yang sudah dibangun

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini Penulis akan melakukan evaluasi dan penarikan kesimpulan terhadap hasil pengujian sistem aplikasi yang sudah diimplementasikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Terdapat penelitian yang diteliti oleh Febriana, Adnan dan Putra membahas tentang Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Taspen Otentikasi Berbasis *Mobile* Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*. Penelitian ini memanfaatkan metode *design thinking* dalam merancang model *UI/UX* aplikasi Tespen. Aplikasi Tespen ditujukan kepada pensiunan pegawai negeri sipil (PNS). Pengguna aplikasi ini mayoritas merupakan kelompok lansia yang berumur diatas 60 tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *UI/UX* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna khususnya lansia. Pengujian penelitian ini menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Penelitian perancangan *UI/UX* pada aplikasi taspen otentikasi menghasilkan 6 skala *EUQ* yang bernilai *excellent* sehingga memberikan pengalaman pengguna dengan sangat baik. (Febrian, Adnan, & Putra, 2023)

Penelitian (Wiryandhani, Widodo, & Andrian, 2023) bertujuan melakukan perancangan purwarupa *dashboard* digital untuk pengukuran produktivitas kerja. Metode yang digunakan ialah *design thinking*. Tahapan metode ini adalah *empathize, define, ideate, prototype, dan testing*. Pengimplementasiannya dimulai dengan wawancara pengguna dengan menggali kebutuhan pengguna serta observasi secara langsung. jawaban jawaban dianalisis kemudian diberikan ide solusi kemudian ditetapkan menjadi perancangan purwarupa *dashboard* digital. Pengujian menggunakan metode *usability testing* untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi dari purwarupa yang di buat. Hasil dari penelitian ini adalah purwarupa telah dirancang dengan efektif dan efisien dengan tingkat keberhasilan 100% dan kecepatan penyelesaian task relatif cepat.

Penelitian yang dilakukan oleh Azmi, Kharisma dan Akbar bertujuan melakukan evaluasi *user experience* aplikasi mobile pemesanan makanan online Grabfood. Dalam perancangan & pengembanganya *User Experience* menggunakan metode *Design Thinking*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara dan melakukan pengujian *usability testing* terhadap lima responden. Aspek *usability* yang

di uji adalah efektivitas, efisiensi dan juga kepuasan pengguna. Penelitian ini menghasilkan peningkatan efisiensi berkisar 33,1% sampai 67,4% dan peningkatan kepuasan pengguna berkisar 3,3% sampai 25,9% pada evaluasi berupa *prototype* aplikasi GrabFood. (Azmi, Kharisma & Akbar, 2019)

Terdapat penelitian yang diteliti oleh Pradana dan Idris membahas tentang Implementasi *User Experience* Pada Perancangan *User Interface Mobile E-Learning* Dengan Pendekatan *Design Thinking* (Studi Kasus: Amikom Center). Penelitian ini bertujuan melakukan implementasi *user experience* pada perancangan *user interface mobile e-learning* pada aplikasi Amikom Center. Amikom center adalah aplikasi e-learning yang menyediakan course dan webinar pada bidang teknologi informasi dapat diakses melalui situs web. Proses penelitian ini dimulai dari rancangan UI/UX dengan metode *Design Thinking* dengan tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan testing*. Pengujian penelitian ini menggunakan *usability testing* aspek *completion rate* dengan menggunakan aplikasi *maze design*. Penyelesaian berdasarkan 18 skenario tugas penggunaan fitur aplikasi. Hasil *testing* mendapatkan tingkat keberhasilan nilai efektif dan nilai efisien 88.6% menunjukkan bahwa aplikasi Amikom Center dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh pengguna. (Pradana dan Idris, 2021)

Penelitian yang dilakukan oleh Soedewi, Mustikawan dan Swasty bertujuan melakukan perancangan website UMKM Kirihuci. Metode yang digunakan ialah *Design Thinking*. Tahapan perancangan ini melakukan pendekatan *user interface* dan *user experience*. Melakukan *mix method* yaitu melakukan observasi, wawancara, penyebaran kuesioner dan mencari literatur data. Pengujian penelitian ini melalui metode *survey online* menggunakan tool *Optimal Workshop* pada 30 responden dengan 7 pertanyaan. Hasil dari penelitian ini memberikan kemudahan bagi pengguna mendapatkan *feedback* yang baik karena semua hasil jawaban setuju dan sangat setuju mengenai *interface website*. (Soedewi, Mustikawan, & Swasty, 2022)

Penelitian (Ashari dan Muharram, 2022) bertujuan melakukan pengembangan antarmuka pengguna Kolepa *Mobile App*. Perancangan *user-interface* di dasarkan pada wawancara pihak perusahaan. Dalam perancangannya menggunakan Figma dan metode *design thinking* untuk merumuskan arsitektur hingga fitur aplikasi. Pengujian menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Mendapatkan hasil racangan antarmuka

pengguna Kolepa *Mobile App* dengan nilai 'A' pada metode *grading* dan nilai 'good' pada metode adjektiva berdasarkan matriks konversi penelitian SUS.

Penelitian yang dilakukan oleh Widiatmoko dan Utami bertujuan melakukan perancangan UI/UX purwarupa aplikasi penentu kualitas benih berbasis mobile (PT Selektani). Perancangannya menggunakan metode *Design Thinking* untuk meneliti *user experience* yang mudah dioperasikan. Pengujiannya menggunakan *usability testing* dengan menyajikan *single ease question (SEQ)*. Hasil dari pengujian ini sebesar 6.6 menggunakan *SEQ Benchmark* dengan demikian perancangan purwarupa aplikasi ini dapat dikatakan efektif. (Widiatmoko dan Utami, 2022)

Terdapat penelitian yang diteliti oleh Gani, Puspita dan Tripitawan membahas tentang Perancangan UI/UX Design Pada *Dashboard Monitoring* Proyek Menggunakan Metode *Design Thinking* Untuk Penerapan *Sistem Earned Value Management* Pada Pt. XYZ. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah PT. XYZ yang memerlukan sistem informasi manajemen proyek yang dapat mendukung proses pemantauan dan pengendalian proyek. Metode yang digunakan adalah *design thinking*. Ini adalah cara kolaboratif untuk mengumpulkan banyak ide dari lapangan dan menghubungi pengguna untuk mendapatkan solusi. Fase *design thinking* meliputi empati, definisi, ide, prototyping, dan testing. *Dashboard* ini diuji dengan uji kesesuaian desain dan pengujian yang menjalankan prototipe produk. Hasil yang diperoleh berupa skor rata-rata 86% hingga 94% menunjukkan bahwa desain *dashboard monitoring* memenuhi kebutuhan PT. XYZ untuk memudahkan proses monitoring dan pengendalian proyek. (Gani, Puspita, & Tripiawan, 2021)

Penelitian yang dilakukan oleh Nazir dkk bertujuan untuk membangun dashboard untuk mendukung analisis kartu rencana studi dan kartu hasil studi mahasiswa. Metode yang di gunakan ialah *Goal Directed design (GDD)* dengan 6 tahapan penelitian. *User Experience Questionnaire (UEQ)* digunakan untuk mengevaluasi pengguna dengan menghasilkan skor 1,96, 1,93, 1,77, 1,88 dan 1,86 untuk *attraction, stimulation, novelty, clarity and efficiency, respectively*. Dengan menggunakan *Benchmark Scale table* menunjukan bahwa baik untuk *clarity & efficiency*, dan sangat baik untuk *attraction, stimulation and novelty*. (Nazir, dkk, 2021)

Penelitian (Putro, Kursini, & Kurniawan, 2019) bertujuan melakukan penerapan Metode *UEQ* dan *Cooperative Evaluation* untuk mengevaluasi *user experience* Laporan Bantul. Dalam review dan *rating* pengguna Laporan Bantul disimpulkan bahwa pengguna mengungkapkan kekecewaan dan keluhan terhadap aplikasi. Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dengan menggunakan 6 skala pengukuran pengalaman pengguna dan metode evaluasi kooperatif. Hasil dari penelitian ini aplikasi Laporan Bantul mengalami peningkatan pada setiap skala kuesioner pengalaman pengguna. Daya tarik meningkat 0,89, perisfektif 1,23, efisiensi 0,63, keandalan 0,81, stimulasi 0,74 dan kebaruan 0,78. Pada *benchmark UEQ* perbandingan desain sebelum dan sesudah dievaluasi mengalami peningkatan dari kategori *below average* menjadi *good*.

Dari beberapa penelitian di atas ada beberapa penelitian yang menggunakan metode *design thinking* yaitu (Febrian, Adnan, dan Putra, 2023), (Wiryandhani, Widodo, & Andrian, 2023), (Azmi, Kharisma & Akbar, 2019), (Pradana dan Idris, 2021), (Soedewi, Mustikawan, & Swasty, 2022), (Ashari dan Muharram, 2022), (Widiatmoko dan Utami, 2022), dan (Gani, Puspita, & Tripiawan, 2021) sama sama menggunakan metode *design thinking* namun memiliki cara pengujian yang berbeda beda mulai dari *User Experience Questionnaire (UEQ)*, *Usability Testing* (efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna), *Usability Testing* aspek *completion rate*, *system usability scale (SUS)*, *Single Ease Question(SEQ)*, hingga Form uji kesesuaian desain dan purwarupa produk.

Penelitian di atas juga memiliki topik yang sama terkait dengan perancangan dashboard yaitu (Wiryandhani, Widodo, & Andrian, 2023), (Gani, Puspita, & Tripiawan, 2021), dan (Nazir, dkk, 2021). Dari ketiga penelitian itu metode yang digunakan berbeda yaitu ada yang menggunakan *design thinking* dan ada menggunakan *Goal Directed design (GDD)*. Cara pengujianya juga berbeda ada yang menggunakan *usability testing* kemudian ada yang menggunakan Form uji kesesuaian desain dan purwarupa produk dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

Beberapa penelitian diatas juga memiliki metode evaluasi yang sama yaitu menggunakan metode evaluasi *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Seperti (Febrian, Adnan, dan Putra, 2023), (Nazir, dkk, 2021), dan (Putro, Kursini, &

Kurniawan, 2019). Meski dalam metode perancangan yang digunakan berbeda ada yang menggunakan metode *design thinking* dan ada yang menggunakan *Goal Directed design (GDD)*. Pemetaan Tinjauan pustaka dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2.1 Pemetaan tinjauan pustaka

Referensi	Topik	Metode yang digunakan	Metode evaluasi	Hasil
Febrian, Adnan, dan Putra, 2023	Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Taspen Otentikasi Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	<i>Design Thinking</i>	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	Menghasilkan 6 skala EUQ yang bernilai <i>excellent</i> sehingga memberikan pengalaman pengguna dengan sangat baik.
Wiryandhani, Widodo, & Andrian, 2023	Perancangan Purwarupa Dashboard Digital Untuk Pengukuran Produktivitas Kerja Dengan Metode <i>Design Thinking</i>	<i>Design Thinking</i>	<i>Usability Testing</i>	Hasil dari penelitian ini ialah purwarupa telah dirancang dengan efektif dan efisien dengan tingkat keberhasilan 100% dan kecepatan penyelesaian task relatif cepat.
Azmi, Kharisma & Akbar, 2019	Evaluasi <i>User Experience</i> Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online Dengan Metode <i>Design Thinking</i> (Studi Kasus Grabfood)	<i>Design Thinking</i>	<i>Usability Testing</i> (efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna)	Penelitian ini menghasilkan peningkatan efisiensi berkisar 33,1% sampai 67,4% dan peningkatan kepuasan pengguna berkisar 3,3% sampai 25,9% pada evaluasi berupa <i>prototype</i> aplikasi GrabFood.

Referensi	Topik	Metode yang digunakan	Metode evaluasi	Hasil
Pradana dan Idris, 2021	Implementasi <i>User Experience</i> Pada Perancangan <i>User Interface Mobile E-Learning</i> Dengan Pendekatan <i>Design Thinking</i> (Studi Kasus: Amikom Center)	<i>Design Thinking</i>	<i>Usability Testing</i> aspek <i>completion rate</i>	Hasil <i>testing</i> mendapatkan tingkat keberhasilan nilai efektif dan nilai efisien 88,6% menunjukkan bahwa aplikasi Amikom Center dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh pengguna.
Soedewi, Mustikawan, & Swasty, 2022	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> Pada Perancangan <i>Website Umkm KiriHuci</i>	<i>Design Thinking</i>	<i>Usability Testing</i>	Hasil dari penelitian ini memberikan kemudahan bagi pengguna mendapatkan <i>feedback</i> yang baik karena semua hasil jawaban setuju dan sangat setuju mengenai <i>interface website</i> .
Ashari dan Muharram, 2022	Pengembangan Antarmuka Pengguna <i>Kolepa Mobile App</i> Metode <i>Design Thinking</i> dan <i>System Usability Scale</i>	<i>Design Thinking</i>	<i>system usability scale (SUS)</i>	Hasil racangan antarmuka pengguna <i>Kolepa Mobile App</i> dengan nilai 'A' pada metode <i>grading</i> dan nilai 'good' pada metode adjektiva berdasarkan matriks konversi penelitian SUS.
Widiatmoko dan Utami, 2022	Perancangan <i>UI/UX</i> purwarupa	<i>Design Thinking</i>	<i>Single Ease Question (SEQ)</i>	Hasil dari pengujian ini sebesar 6.6 menggunakan <i>SEQ</i>

Referensi	Topik	Metode yang digunakan	Metode evaluasi	Hasil
	aplikasi penentu kualitas benih berbasis mobile menggunakan metode design thinking (studi kasus PT Selektani)			<i>Benchmark</i> dengan demikian perancangan purwarupa aplikasi ini dapat dikatakan efektif
Gani, Puspita, & Tripiawan, 2021	Perancangan UI/UX Design Pada <i>Dashboard Monitoring</i> Proyek Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> Untuk Penerapan <i>Sistem Earned Value Management</i> Pada Pt. XYZ	<i>Design Thinking</i>	Form uji kesesuaian desain dan purwarupa produk	Diperoleh nilai rata-rata kepuasan pengguna terhadap desain dashboard sebesar 86% - 94%. Telah mendekati tepat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu PT.XYZ
Nazir, dkk, 2021	Pembangunan <i>Dashboard</i> untuk Mendukung Analisis Kartu Rencana Studi dan Kartu Hasil Studi Mahasiswa	<i>Goal Directed design (GDD)</i>	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	Menghasilkan skor 1,96, 1,93, 1,77, 1,88 dan 1,86 Dengan menggunakan <i>Benchmark Scale table</i> menunjukan bahwa baik untuk <i>clarity & efficiency</i> , dan sangat baik untuk <i>attraction, stimulation and novelty</i> .
Putro, Kursini, & Kurniawan, 2019	Penerapan Metode <i>UEQ</i> dan <i>Cooperative</i>	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	Hasil dari penelitian ini Daya tarik meningkat 0,89, perisfektif 1,23,

Referensi	Topik	Metode yang digunakan	Metode evaluasi	Hasil
	<i>Evaluation Untuk Mengevaluasi User Experience Lapor Bantul</i>	dan <i>Cooperative Evaluation</i>	dan <i>Cooperative Evaluation</i>	efisiensi 0,63, keandalan 0,81, stimulasi 0,74 dan kebaruan 0,78. Peningkatan dari kategori <i>below average</i> menjadi <i>good</i> .

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Dashboard

Dashboard memberikan tampilan visual dari informasi yang paling umum digunakan yang diperlukan untuk mencapai satu atau lebih tujuan, terintegrasi dan diatur ke dalam satu lapisan yang dapat dilacak secara sekilas. *Dashboard* menyediakan berbagai bentuk antarmuka tampilan seperti bagan, laporan, indikator visual, dan mekanisme alarm yang dikombinasikan dengan informasi yang dinamis dan relevan. (Lestari dan Hendero 2021)

Ada 3 jenis dashboard di antaranya sebagai berikut :

1) Dashboard Strategis

Dashboard yang bertujuan untuk mencapai tujuan strategis, biasa digunakan oleh perusahaan untuk mendapatkan pelaporan strategi perusahaan dalam jangka panjang. *Dashboard* ini biasanya dirangkum dalam hitungan bulan, mingguan maupun tahunan karena sifat dari *dashboard* ini merupakan sebuah alat pelaporan sehingga tujuan strategi dari perusahaan bisa tercapai. Gambar 2.1 adalah contoh dashboard strategis.



Gambar 2.1 Dashboard strategis (www.datapine.com)

2) Dashboard Analitik

Dashboard yang biasanya digunakan untuk menganalisis dan memantau suatu proses bisnis, kemudian dashboard ini juga akan melacak kinerja suatu perusahaan dan bisa memberikan rekomendasi analitik untuk kedepannya. Berikut Gambar 2.2 adalah contoh dari dashboard analitik.

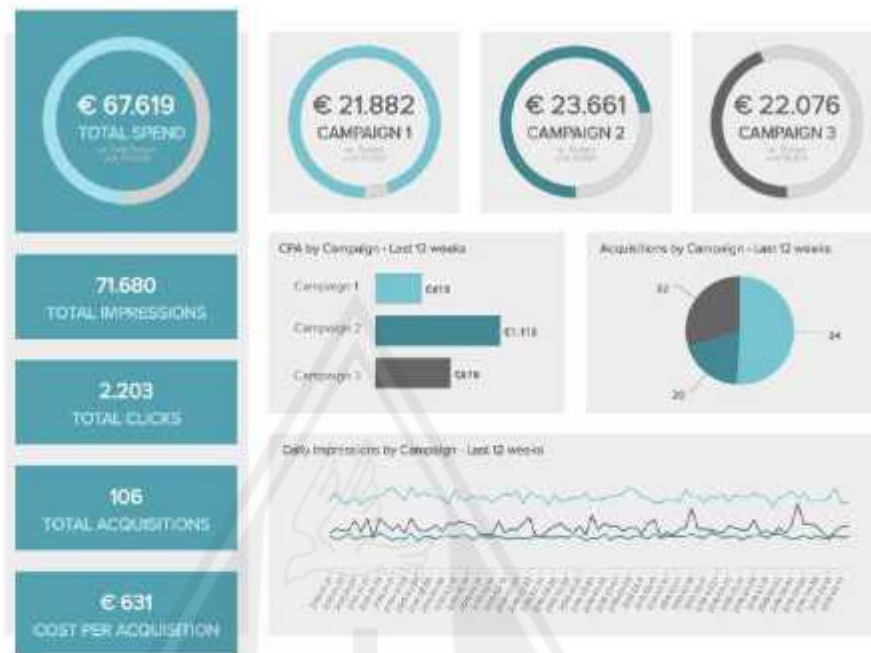


Gambar 2.2 Dashboard analitik (www.datapine.com)

3) Dashboard Operasional

Dashboard yang memantau kegiatan operasional, aktivitas bisnis dan kejadian - kejadian yang ada pada proses operasional suatu bisnis. Tampilan dari dashboard ini biasanya disajikan dalam waktu seminggu atau bahkan perhari yang menampilkan sebuah grafik yang real-time, sehingga ketika terjadi suatu masalah dapat ditangani dengan cepat. Berikut ini pada Gambar 2.3 adalah contoh dashboard operasional. (Rasmussen, Y, & Bansal, 2010)

DUTA WACANA

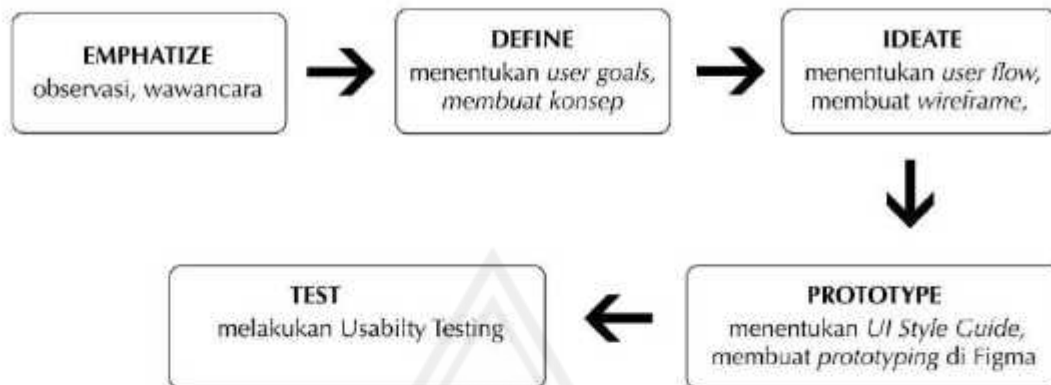


Gambar 2.3 Dashboard operasional (www.datapine.com)

2.2.2 Design Thinking

Design Thinking merupakan pendekatan pemecahan perkara yg berpusat pada kendala pengguna dan bagaimana membuat solusi dari masalah tersebut. *Design Thinking* sendiri dipopulerkan sang David Kelley & Tim Brown, pendiri IDEO - sebuah perusahaan konsultan desain menggunakan latar belakang desain produk yg didorong sang inovasi. *Design thinking* adalah sebuah metode pendekatan yang digunakan sebagai inovasi strategis di dalam proses perancangan dan melakukan pendekatan terhadap pengguna melalui proses *empati/emphaty*. *Design thinking* digunakan sebagai metode analisis melalui proses pemahaman kebutuhan pengguna dan fokus terhadap bentuk, hubungan, perilaku, interaksi serta emosi manusia untuk menghasilkan sebuah solusi dengan optimal (Mootee, 2013).

Design thinking adalah metode yang digunakan untuk mencari solusi suatu masalah melalui Proses kolaboratif menggunakan calon pengguna sebagai akibatnya produk yg didapatkan bisa sinkron menggunakan kebutuhan dan asa pengguna. *Design thinking* mencakup beberapa langkah seperti *empathize, define, ideate, prototype, dan testing* (Wibowo dan Setiaji 2020), (Sri Soedewi, 2022).



Gambar 2.4 Proses Design Thinking

(Sri Soedewi, 2022)

Berdasarkan Gambar 2.4 proses *Design Thinking* dijelaskan sebagai berikut :

1) Empati /*Empathize*

Tahap pertama adalah *emphatize*, melakukan observasi/pengamatan, dan Wawancara pengguna. Pengamatan dilakukan dengan cara melihat Pengguna berinteraksi dengan lingkungannya untuk memahami apa yang diinginkan pengguna. Wawancara dilakukan untuk mengetahui apa yang diinginkan dan dibutuhkan pengguna.

Tahap *emphatize* di penelitian ini dengan menggunakan survei. Yang ingin saya capai dengan survei yaitu mengerti keinginan pengguna tentang fitur dan informasi apa saja yang ingin disampaikan.

Kemudian yaitu melakukan pendalaman pada pengguna (*user research*) melalui wawancara untuk mengetahui apa yang di butuhkan oleh pengguna. Wawancara dilaksanakan menggunakan Google meet dengan pengguna untuk menanyakan mengenai apa saja yang diperlukan dari pengguna.

2) Identifikasi /*Define*

Tahap *define* dilakukan setelah mengetahui fokus permasalahan yang dialami secara khusus berdasarkan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil

observasi yang dilakukan pada proses *empathize*. Hasil observasi terhadap proses empati kemudian dianalisis untuk menemukan/mengidentifikasi fokus permasalahan yang dihadapi pengguna.

Setelah mengetahui kebutuhan pengguna mengenai website yang akan dirancang pada penelitian ini, proses pendefinisian dilakukan dengan menyusun daftar kebutuhan website dan menentukan tujuan pengguna. Daftar kebutuhan pengguna disusun untuk menghasilkan ide/konsep guna menghasilkan desain website yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

3) Ide / Ideate

Tahap pada proses ketiga ini, desainer dapat menghasilkan ide untuk menjadi solusi permasalahan dengan melakukan proses brainstorming bersama tim dan stakeholder terkait. Ide-ide yang diperoleh melalui proses brainstorming akan menghasilkan ide-ide berupa solusi dari permasalahan yang dihadapi pengguna.

Tahap selanjutnya dalam perancangan ini adalah membuat ide/konsep untuk website yang akan dirancang. Pembuatan konsep diawali dengan menyusun *user flow*, *Information Architecture* dan desain *wireframe website*. Kemudian setelah itu menentukan *User Interface (UI) style guide* sebagai panduan bagi para desainer untuk mendesain dan membuat tampilan dari desain *interface website*.

User flow adalah penggambaran diagram untuk mengetahui skenario alur pengguna saat mengakses sebuah website. Fungsi *user flow* adalah untuk memudahkan desainer dalam menentukan *flow* sebelum membuat desain *interface website* dan menghindari navigasi yang terlalu rumit untuk memudahkan *user/user friendly*. Buat *wireframes* untuk memudahkan desainer membuat desain antarmuka situs website.

4) Prototipe /Prototype

Tahap keempat dari Design Thinking adalah membuat prototipe. Tujuan pembuatan prototipe adalah untuk menguji aspek-aspek tertentu dari solusi desain yang telah dihasilkan pada tahap ide.

Pembuatan prototipe dimulai dengan membuat panduan gaya Antarmuka Pengguna yang berupa *Design System* sebagai panduan desainer dalam merancang interface website. Pembuatan *UI Design* merupakan tampilan produk yang ingin kita tampilkan (yang terlihat atau dapat dilihat oleh mata). Lebih fokus pada visualisasi, pewarnaan, dan hal-hal yang berhubungan dengan kreativitas dari interface yang akan digunakan oleh pengguna.

Dalam penelitian ini Figma digunakan sebagai tool desain dan juga *prototyping*. Figma adalah salah satu design tool berbasis open source yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain lain. Figma dapat digunakan bukan hanya menjadi tool desain namun juga bisa digunakan untuk *prototyping*. Kemampuan aplikasi Figma tersebutlah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX desainer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif. (Albert, Nugroho, dan Nugroho, 2021)

5) *Test*

Tahap kelima atau terakhir dari *Design Thinking* adalah menguji pengguna. Pada tahap terakhir proses *design thinking*, desainer akan melakukan uji coba untuk mendapatkan *feedback* dan memperbaiki solusi yang ada serta membuat produk menjadi lebih baik lagi. *feedback* dari pengguna berguna untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan perbaikan. Dalam tahap pengujian ini, perancang dapat melakukan perubahan dan peningkatan untuk mengesampingkan solusi atas masalah dan mendapatkan pemahaman yang paling dalam tentang produk dan penggunaannya.

2.2.3 Usability Testing

Usability Testing adalah proses pengujian sebuah situs web untuk menentukan kemudahan penggunaan sebuah website bagi pengguna. Terdapat lima kategori yaitu *learnability, memorability, efficiency, mistakes, and satisfaction*. (Alifia, Aji, Arsyad, & Maghfiroh 2021)

Ada lima aspek *usability testing* yang perlu diperhatikan:

- 1) *Learnability* (Mudah dipelajari).

Kualitas sistem yang menunjukkan apakah sistem mudah untuk dipelajari dan digunakan untuk menyelesaikan tugas tertentu.

2) *Efficiency* (Efisiensi).

Bagaimana sistem dapat membantu pengguna melakukan pekerjaan mereka mencakup langkah-langkah sederhana untuk mencapai hasil yang sama.

3) *Memorability* (Mudah diingat).

Memorability sistem, baik dari segi fitur yang ada atau menu dan mode operasi.

4) *Errors* (Kesalahan).

Melindungi dan membantu pengguna dari kondisi dan situasi yang tidak terduga dan berbahaya saat menggunakan sistem, misalnya, menu bantuan untuk memberikan solusi dan mengkonfirmasi penghapusan file.

5) *Satisfaction* (Kepuasan).

Mengacu dalam situasi pada mana pengguna merasa puas sesudah memakai sistem lantaran kemudahan penggunaan sistem. Semakin bagian pengguna menyukai suatu sistem, semakin puas mereka menggunakan sistem yg dimaksud. (Santoso, 2009)

Berdasarkan kelima matriks tersebut peneliti menggunakan matriks yang ada pada usability testing ISO/IEC 9126-4. Menurut Mifsud, (2015) ada banyak sekali matriks untuk melakukan pengujian suatu antarmuka, sehingga pada penelitiannya ada tiga matriks utama yang direkomendasi yaitu (Nioga, Brata, & Fanani, 2019).

- 1) *Effectiveness* untuk mengukur keakuratan dan kelengkapan yang digunakan pengguna dalam mencapai tujuan tertentu. Rumus dari matriks ini adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{Number of tasks completed successfully}}{\text{Total number of tasks undertaken}} \times 100\% \quad (1)$$

- 2) *Efficiency* untuk mengukur tingkat kecepatan dan akurasi pengguna dalam mencapai tujuan tertentu. Rumus dari metrik ini adalah sebagai berikut:

$$\text{Efficiency} = \frac{V}{\text{_____}} \times 100\%$$

$$(V+X) \quad (2)$$

Perhitungan *efficiency* menggunakan teknik memperhitungkan waktu Keystore Level Modeling (KLM) dimana V merupakan jumlah dari tugas yang sukses diselesaikan berdasarkan tenggang waktu yang telah diberikan dibagikan dengan jumlah tugas yang sukses dikerjakan ditambahkan dengan jumlah tugas yang tidak berhasil (X), atau jumlah semua tugas yang diberikan dikalikan dengan 100%

- 3) *Satisfaction* untuk mengukur kepuasan pengguna dengan metode *System Usability Scale (SUS)*.

Indikator pengujian yang telah ditentukan akan diberi skala penilaian untuk mendapatkan data kuantitatif sehingga setelah data telah selesai dikumpul kemudian akan dilakukan perhitungan tentang evaluasi desain dashboard.

Pada umumnya ada tiga jenis penelitian dengan metode Usability Testing, diantaranya sebagai berikut:

- 1) *In-House Usability Testing*, berdasarkan kata In-House menjelaskan bahwa subjek dan penguji haruslah berada di tempat yang sama.
- 2) *Moderated Remote Usability Testing*, berbeda dengan sebelumnya jenis evaluasi dengan metode ini tidak mengharuskan subjek dan penguji harus berada pada tempat yang sama namun tes akan dilakukan di waktu yang bersamaan.
- 3) *Unmoderated Remote Usability Testing*, subjek dan penguji tidak harus berada pada tempat yang sama, dan waktu pengujian bisa dilakukan kapan saja biasanya pengujian jenis ini menggunakan kuesioner yang telah disiapkan oleh penguji.

Pada penelitian ini Usability Testing menggunakan platform **maze.co**. Platform ini juga digunakan untuk penelitian Analisis Pengukuran Usability Testing Mode Kendali Aplikasi Robot USMAN untuk Sterilisasi Lantai Masjid. Pada penelitian ini menggunakan 5 responden. Menghasilkan output berupa tingkat kesuksesan 100% di mana tidak ada satu pun user yang menyerah/gagal dalam mengoperasikan aplikasi. Selanjutnya output yang didapatkan adalah waktu yang dicapai user pada saat pengoperasian aplikasi secara umum didapatkan waktu tercepat 10.46 detik dan waktu

terlambat adalah 142.86 detik. Namun hal ini tidak sepenuhnya akurat dikarenakan usability testing dilakukan secara online ada faktor kualitas koneksi juga dalam mengakses tools yang digunakan;Kemudian pengukuran tingkat kesalahan yang didasarkan kepada heatmap yang terekam didapatkan masih banyak terjadi salah klik pada tugas 3 dikarenakan alur yang lebih panjang dari pada tugas yang lainnya. (Shidiqi, Utami, dan Sofyan, 2021)

2.2.4 User Experience Questionnaire (UEQ)

Kuesioner yang digunakan untuk mengukur kemudahan maupun keefisienan sebuah *UX (User Experience)*. Dalam pengujian ini ada beberapa parameter yang bisa dijadikan acuan untuk mendapatkan rata-rata penilaian yang baik yaitu

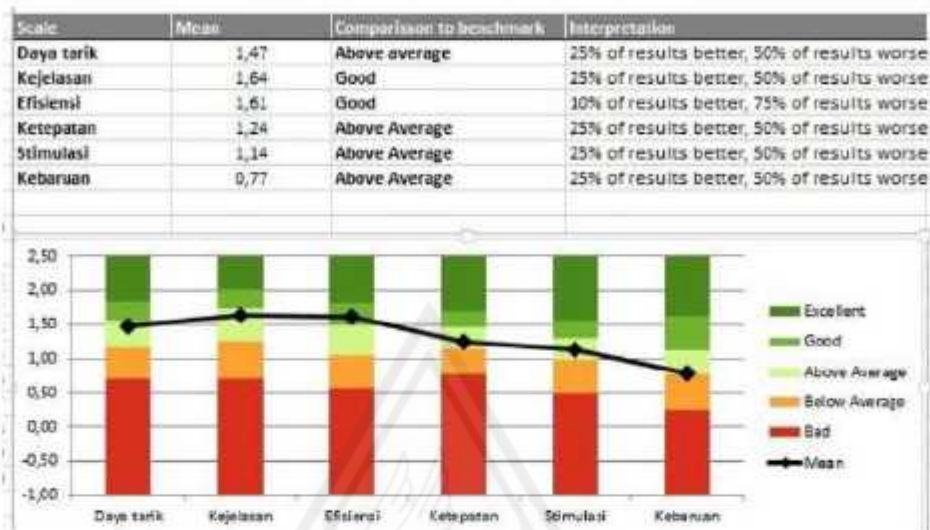
- 1) **Attractiveness** atau daya tarik pertanyaan yang diajukan adalah seputar apakah anda tertarik atau tidak tertarik dengan produk desain ini?
- 2) **Perspicuity** artinya kejelasan pertanyaannya apakah produk ini mudah untuk diingat?
- 3) **Efficiency** pertanyaannya apakah tugas yang diberikan dapat diselesaikan?
- 4) **Dependability** atau ketepatan contohnya apakah pengguna merasa mudah dalam menggunakan produk ini?
- 5) **Stimulation** pertanyaan yang diajukan apakah pengguna merasa termotivasi menggunakan produk ?
- 6) **Novelty** atau kebaruan pertanyaannya adalah apakah produk ini memberikan manfaat?

UEQ ini sendiri terdiri dari 26 komponen pertanyaan dan ada 7 pilihan jawaban. Penelitian yang dilakukan oleh Santoso, Isal, Schrepp, & Prayogi (2016) menjelaskan pertanyaan – pertanyaan tersebut ke dalam bahasa Indonesia seperti pada Gambar 2.5 di bawah ini.

menyusahkan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2
kreatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	monoton	3
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4
bermanfaat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5
membosankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6
tidak menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menarik	7
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8
cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	lambat	9
berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	konvensional	10
menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	mendukung	11
baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	buruk	12
rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	sederhana	13
tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	menggembirakan	14
lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	terdepan	15
tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nyaman	16
aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak aman	17
memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	efisien	20
jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	membingungkan	21
tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	praktis	22
terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	berantakan	23
atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24
ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25
konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	inovatif	26

Gambar 2.5 Pertanyaan UEQ (Susilo, Edi Susilo, 2019)

Pendekatan evaluasi desain dengan metode evaluasi UEQ akan dilakukan dengan cara memberi skala nilai dari 1-7. Lalu dilakukan penyebaran kuesioner terhadap calon pengguna. Setelah mendapatkan nilai maka hasilnya akan dihitung menggunakan Excel dengan memakai menu Data Analysis Tools. Hasil yang akan muncul pada Excel berupa grafik seperti Gambar 2.6



Gambar 2.6 Hasil perhitungan UEQ (Susilo, Edi Susilo, 2019)

Berdasarkan Gambar 2.6 dapat dilihat hasil dari evaluasi UEQ meliputi *Bad*, *Below Average*, *Above Average*, *Good* dan *Excellent*.

2.2.5 User Experience (UX)

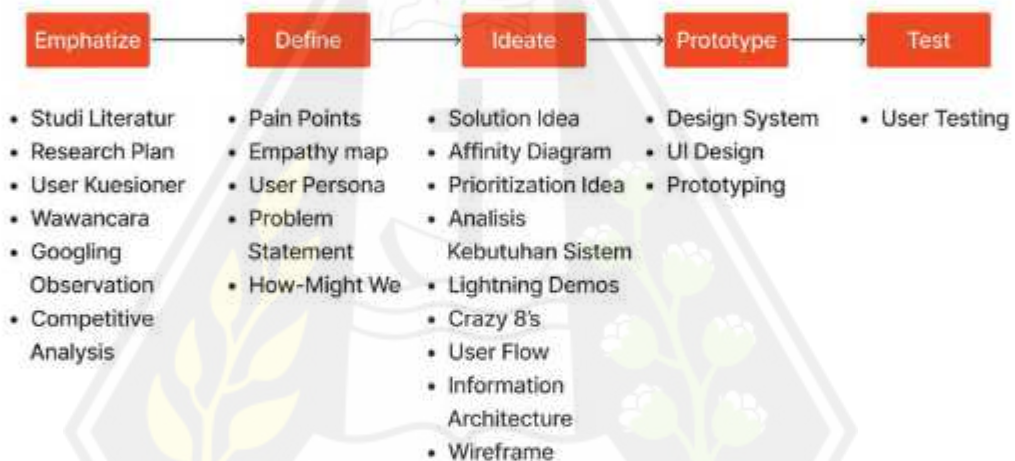
User Experience (UX) adalah pengalaman pengguna ketika berinteraksi menggunakan sebuah perangkat lunak atau aplikasi dan memberikan suatu kemudahan bagi pengguna untuk menemukan apa yang diinginkan pengguna dalam menggunakan aplikasi atau perangkat lunak tersebut. *User Experience* didukung juga dengan tampilan antarmuka atau disebut juga User Interface dari aplikasi tersebut. Tampilan pada aplikasi dibuat tampilan menu rapi dan informasi yang disampaikan menggunakan bahasa yang jelas dan tidak rumit. (Hekal, 2020)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*. Langkah-langkah *Design Thinking* dalam merancang *Dashboard* ini berpedoman pada gambar 3.1. *Design Thinking* merupakan metode dalam perancangan *UI/UX* yang paling sering digunakan pada perusahaan perusahaan. Metode ini berfokus pada inovasi dan kreasi untuk menemukan solusi dari permasalahan.

Design Thinking



Gambar 3.1 Diagram alur penelitian (Design Thinking)

3.1 *Empathize* /Empati

Emphasize merupakan langkah awal yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui masalah apa saja yang ada pada objek yang akan diteliti (*Dashboard* Baleomol.com). Ada beberapa tahap yang penulis lakukan untuk mengetahui masalah yang ada yaitu Studi Literatur, *Research Plan*, Wawancara, Kuesioner untuk Pengguna, *Googling Observation*, dan *Competitive Analysis*.

3.1.1 Studi Literatur

Berdasarkan Gambar 3.1 dalam *Design Thinking* yang dilakukan pertama kali yaitu dengan studi literatur. Studi literatur diperlukan untuk memahami apa itu *dashboard* bagaimana cara membuat *dashboard* yang baik dan benar, memahami metode penelitian *Design Thinking*, menambah informasi cara melakukan evaluasi terhadap desain. Dengan adanya modal literasi maka peneliti menjadi tidak awam dengan apa yang diteliti. Peneliti mengumpulkan dan mencari jurnal yang berkaitan dengan penelitian dan metode penelitian yang mirip. Buku dan jurnal yang peneliti cari ada yang berbentuk buku fisik maupun berbentuk *e-book*, selain itu peneliti juga memakai beberapa jurnal penelitian yang yang jangka penelitiannya masih dalam kurun waktu lima tahun terakhir.

Hasil dari studi literatur berada pada BAB II di bagian tinjauan pustaka. Penulis mempelajari dan menggunakan 10 jurnal dengan rentang waktu lima tahun terakhir untuk menjadi acuan dalam penelitian ini. Jurnal yang digunakan memiliki beberapa tema besar yang berbeda yaitu metode penelitian *design thinking*, *dashboard* dan metode pengujian *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti akhirnya dapat mengidentifikasi masalah yang ada pada web *Baleomol.com* dengan bantuan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti dari berbagai sumber bacaan yang telah dipelajari. Masalah yang ada pada *Baleomol.com* sekarang yaitu web tersebut membutuhkan sebuah visualisasi data dengan informasi lengkap. Yang dapat membantu para *Dropshipper* untuk memanfaatkan data dalam membantu menyusun strategi penjualan.

3.1.2 Research Plan

Research Plan adalah kunci yang perlu peneliti lakukan sebagai indikator yang dapat membantu peneliti menjalankan metode *Design Thinking* dengan baik. Dengan adanya perencanaan dapat membantu menyelaraskan kepentingan dari *stakeholders* yang terlibat, sehingga memastikan semua orang memiliki pandangan yang sama terkait objektif, tujuan, ruang lingkup proyek, ataupun *timeline*. Dalam perancangan, peneliti memperhatikan beberapa faktor yaitu :

3.1.2.1 Menemukan *Background* masalah

Permasalahan yang dihadapi terkait dengan kebanyakan pengguna merasa bahwa Baleomol.com sekarang sudah semakin berkembang dan semakin banyak produk dan supliernya. Pengguna merasa semakin berkembangnya Baleomol.com namun belum di imbangin dengan dashboard memberikan informasi yang lengkap. Pengguna juga merasa bahwa informasi yang dipaparkan dalam dashboard kurang simpel. Pengguna kesulitan untuk mengetahui jumlah keuntungan yang telah diperoleh. Karena kebanyakan user berjualan menggunakan shopee, mereka mengharapkan *dashboard* yang seperti shopee. Permasalahan sekarang adalah *UX designer* ingin mengetahui apa saja kendala dan kebutuhan untuk menggunakan Baleomol.com guna meningkatkan *usability dashboard* Baleomol.com.

3.1.2.2 Mengidentifikasi tujuan

Tujuan dari perencanaan adalah Memahami masalah yang dialami *user* dalam menggunakan website Baleomol.com, Memahami keinginan yang diinginkan oleh user saat menggunakan website Baleomol.com, dan Memberikan solusi terbaik dari setiap permasalahan yang dihadapi user.

3.1.2.3 Menentukan responden dan merencanakan proses pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi metode wawancara dan survey menggunakan kuesioner. Wawancara dilakukan dengan 3 responden dengan kategori yang berbeda Dasar (menggunakan dashboard Baleomol di bawah 1 tahun), Cakap (menggunakan dashboard Baleomol antara 1 tahun sampai 2 tahun), dan Mahir (menggunakan dashboard Baleomol di atas 2 tahun). Ketiga orang merupakan *dropshipper* dengan lama menjadi *dropshipper* Baleomol yang berbeda. Survey menggunakan kuesioner dari 34 responden yang tergabung dalam 5 grup baleomol yang berbeda. 5 grup itu sebagai berikut grup Baleomol X Arra (1.773 member) , Sup Eksklu Pabrik Baju Muslim (2.416 members), Kocha Grup 1 Official Baleomol (521 member), Aesthetic Extend Team (395 member), dan Arra Baleomol (230 member). Responden yang terlibat memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Umur 18-50 tahun.
- 2) Mengetahui kompetitor Baleomol seperti Dropshipaja dan Evermos
- 3) Sudah menggunakan Baleomol.com minimal selama 3 bulan.
 - Berkerja sebagai dropshipper.
 - Seseorang yang menggunakan Baleomol.com di laptop.
 - Sudah melakukan penjualan dalam kurun waktu 3 bulan terakhir..
 - Sudah melakukan penjualan lebih dari 2 produk yang berbeda.

3.1.2.4 Informasi yang akan dipetakan meliputi

Melalui wawancara, informasi dipetakan menjadi dua yaitu profil dan perilaku *user*. *Profil user* akan digunakan untuk membuat *user persona*. Perilaku user dalam berinteraksi dengan sistem akan digunakan untuk membuat *Empathy Map*.

Melalui kuesioner, peneliti ingin mengetahui permasalahan atau kendala yang dialami oleh *dropshipper* dalam menggunakan *dashboard* Baleomol.com. Informasi yang juga cukup penting adalah mengetahui apa yang sesungguhnya dibutuhkan dan perlu ditingkatkan dalam *dashboard* Baleomol.com. Data akan digunakan untuk memetakan *Pain point/ poin* kendala.

3.1.2.5 Menetapkan waktu

Waktu penelitian berlangsung dalam 3 bulan. Penjabaran waktu penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan											
		Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi Literatur	■	■	■									
2	Research Plan			■	■								
3	User Kuesioner				■	■							
4	Wawancara				■	■							
5	Googling Observation					■	■						
6	Competitive Analysis					■	■						
7	Pain Points					■	■						
8	Empathy map						■						

No	Kegiatan	Bulan											
		Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
9	User Persona												
10	Problem Statement												
11	How-Might We												
12	Solution Idea												
13	Affinity Diagram												
14	Prioritization Idea												
15	Analisis Kebutuhan Sistem												
16	Lightning Demos												
17	Crazy 8's												
18	User Flow												
19	Information Architecture												
20	Wireframe												
21	Design System												
22	UI Design												
23	Prototyping												
24	User Testing												

3.1.3 Kuesioner untuk pengguna

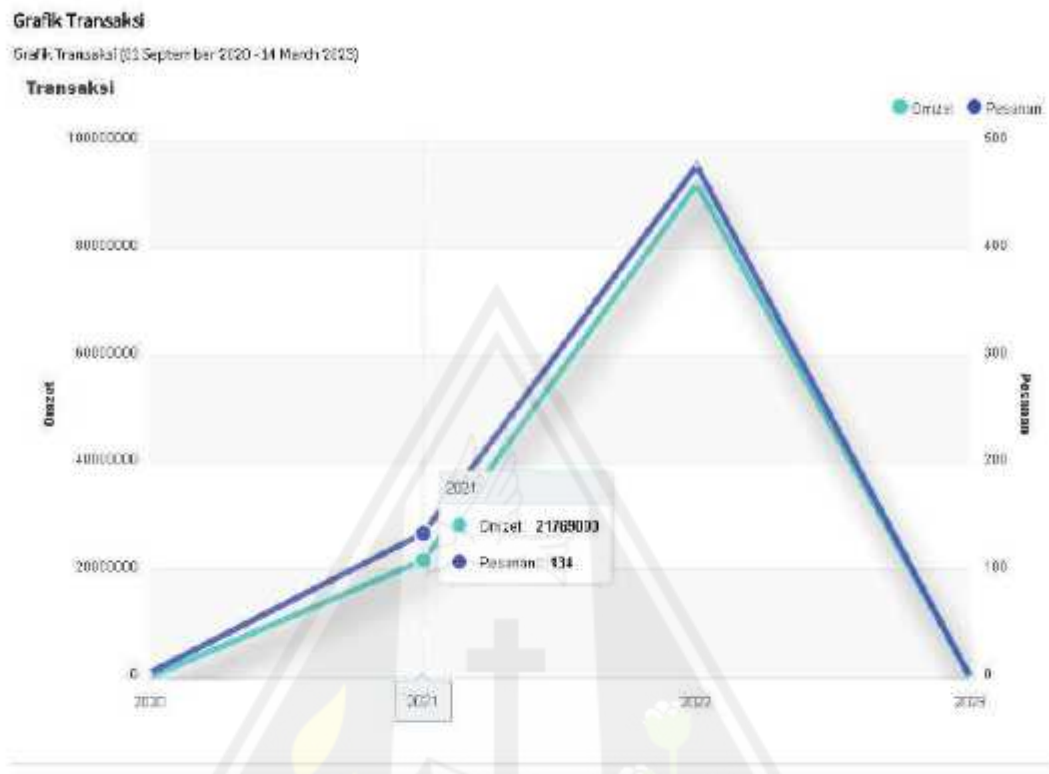
Masalah yang sudah diidentifikasi oleh peneliti kemudian dilakukan pendalaman dengan metode survei. Survei dilakukan dengan kuesioner yang diisi oleh para *dropshipper* Baleomol. Survei menggunakan bantuan *tool* berupa google form. Terdapat 34 responden yang terlibat dalam pelaksanaan metode survei ini. Tiga puluh empat responden merupakan *dropshipper* dari Baleomol. Hal ini berarti mereka merupakan responden yang sudah pernah melakukan penjualan dan melihat hasilnya pada dashboard Baleomol. Tiga puluh empat orang ini memiliki latar belakang yang berbeda. Mulai dari latar belakang pekerjaan, kota asal, dan lama menggunakan dashboard Baleomol.

3.1.3.1 Pertanyaan kuesioner

Kuesioner disusun berdasarkan berbagai kebutuhan informasi, terutama *pain point* pada tahap *define*. Kuesioner ini membahas juga apa yang perlu ditingkatkan dari dashboard Baleomol untuk nantinya dijadikan fitur tambahan. Peneliti menambahkan gambar pada kuesioner agar responden lebih mengerti dashboard yang dimaksud oleh

peneliti. Dashboard Baleomol terdiri dari beberapa bagian yaitu bagian omzet untuk menunjukkan jumlah penjualan yang di dapatkan. Bagian Jumlah transaksi untuk menunjukkan jumlah produk yang terjual. Kemudian bagian Produk wining untuk menunjukkan produk terlaris yang berhasil di jual. Selanjutnya ada bagian Grafik Penjualan menunjukkan perkembangan penjualan. Dashboard balleomol juga dilengkapi dengan filter waktu yang berisikan beberapa pilihan waktu yaitu : Semua, Hari ini, 7 Hari terakhir, 30 Hari terakhir, dan Bulan ini. Gambaran *dashboard* Baleomol ada pada Gambar 3.2 dan Gambar 3.3. Kuesioner terdiri dari enam pertanyaan yang mencerminkan kendala dalam menggunakan *dashboard* Baleomol. Pertanyaan pertanyaan ini nantinya akan digunakan untuk mengetahui kesulitan/pain point yang dialami oleh pengguna. Keenam pertanyaan tersebut adalah:

- 1) Apa kesulitan anda saat menggunakan *Dashboard* Baelomol? (Jelaskan)
- 2) Apa saja yang dibutuhkan *Dropshipper* pada *Dashboard* Baelomol?
- 3) Menurut kamu sebagai *user* Baleomol apa yang paling perlu di tingkatkan dalam *dashboard* ?
- 4) Bagaimana menurut anda tentang *flow*/alur penggunaan *Dashboard* Baelomol sehari-hari?
- 5) Hal apa yang membuat anda tetap menggunakan Baleomol ?
- 6) Apa persamaan dan perbedaan dengan Platform serupa, contohnya Dropshipaja dan Evermos?



Gambar 3.3 Dashboard Baleomol.com 2

3.1.3.2 Hasil Kuesioner

Kuesioner yang di ini oleh 34 responden menghasilkan mayoritas pekerjaan dropshipper adalah wiraswasta yaitu berjumlah 16 orang. Disusul 8 orang yang masih menempuh pendidikan universitas sebagai mahasiswa/i. Kemudian 4 orang yang melakukan dropship dengan masih bekerja sebagai karyawan swasta, 2 orang ibu rumah tangga, kemudian masing masing 1 orang yang bekerja menjadi pelajar, pegawai negeri, pensiunan dan pengangguran. Responden dari kuesioner ini berjumlah 29 orang berjenis kelamin laki laki. Sisanya yaitu 5 orang berjenis kelamin perempuan.

Tempat tinggal dari pengguna paling banyak berada di Yogyakarta berjumlah 5 orang. Kemudian disusul pengguna yang berasal dari malang, salatiga, dan bandung berjumlah 3 orang . Selain dari 4 kota itu semuanya tersebar di seluruh Indonesia.

Pengalaman menggunakan Baleomol.com juga berbeda beda. Sebanyak 15 orang sudah menggunakan Baleomol.com lebih dari 2 tahun. Kemudian 10 orang sudah menggunakan Baleomol.com antara 1 sampai 2 tahun. Disusul 5 orang yang sudah

menggunakan selama 3 bulan sampai 1 tahun. Dan ada 4 orang yang kurang dari 3 bulan menggunakan Baleomol.com.

Pada pertanyaan pertama terdapat 28 orang yang merasa ada kesulitan saat menggunakan *dashboard* Baleomol. Mayoritas dari mereka mengatakan bahwa *dashboard* Baleomol **kurang lengkap dan kurang simpel**. Daftar kesulitan ini yang lebih lengkap akan dibahas pada *pain point* pada tahap *Define*.

Pada pertanyaan kedua banyak menyampaikan apa saja yang dibutuhkan dropshipper pada dashboard Baleomol. Seperti data yang akurat, grafik perkembangan penjualan perbulan yang jelas dan detail, info penjualan dari mana saja, info produk terlaris, info kategori terlaris, omset realtime, filter yang menunjukkan tiap bulannya, informasi persentase peningkatan penjualan dari bulan sebelumnya, informasi persentase peningkatan jumlah produk terjual dari bulan sebelumnya, dan informasi keuntungan. Mayoritas membutuhkan dashboard yang lengkap sudah membantu mereka dalam menentukan strategi penjualan. Yang paling menjadi kebutuhan yang detail yaitu sebanyak 7 orang menyampaikan yang mereka butuhkan adalah menginginkan informasi dashboard yang lengkap seperti marketplace khususnya shopee.

Pada pertanyaan ketiga yang paling di perlu ditingkatkan dalam dashboard adalah dashboard perlu di buat lebih simpel dan lebih lengkap. Pertanyaan selanjutnya terkait flow /alur penggunaan dashboard Baleomol dalam sehari hari ada 6 orang yang menyatakan bahwa kurang simpel dan kurang lengkap dalam alur /flownya. Namun mayoritas untuk alur dirasa sudah cukup baik karena alur membuka dashboard cukup mudah dengan membuka profil dan memilih bagian dashboard saja. Pertanyaan ke kelima yang membuat pengguna tetap menggunakan Baleomol mayoritas menjawab menjadi sumber penghasilan, terdapat komunitas yang baik, dan produk serta supplier yang banyak.

Pada pertanyaan keenam yang menjadi persamaan antara Dropshipaja, Evermos dan Baleomol ialah sama sama platform untuk Dropshipper. Perbedaan ialah memiliki sistem yang berbeda, kemudian Baleomol hanya menggunakan website sedangkan Evermos dan Dropshipaja sudah memiliki aplikasi. Kemudian Ilmu di dalam Baleomol sangat lengkap dan komunitasnya sangat positif. Untuk gambaran lebih lengkap dapat di perhatikan pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Data Hasil Kuesioner

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki -laki	30	85,7 %
Perempuan	5	14,3%
Pekerjaan	Jumlah	Persentase
Wirausaha	16	45,7 %
Mahasiswa/i	8	22,9%
Karyawan Swasta	4	11,4 %
Ibu Rumah Tangga	2	5,7%
Pelajar	1	2,9%
Pensiunan	1	2,9%
Pengangguran	1	2,9%
Dropship baleomol	1	2,9%
Lama Menggunakan	Jumlah	Persentase
Lebih dari 2 tahun	16	45,7 %
Antara 1 Tahun sampai 2 tahun	10	28,6%
Antara 3 bulan sampai 1 tahun	5	14,3 %
Kurang dari 3 bulan	4	11,4 %

3.1.3.3 Kesimpulan Kuesioner

Permasalahan yang paling dirasakan oleh pengguna adalah dashboard Baleomol adalah informasikan yang disajikan belum lengkap. Dalam visualisasi datanya juga masih kurang sederhana karena untuk melihat semua data yang ditampilkan perlu melakukan *scroll* beberapa kali. Banyak Informasi yang perlu ditambahkan dalam *dashboard* seperti : Filter Bulanan, Informasi peningkatan omzet dibanding bulan lalu, Informasi peningkatan produk terjual dibanding bulan lalu, Informasi keuntungan, Grafik perkembangan penjualan yang detail, Daftar produk terjual berdasarkan marketplace,

Daftar 5 produk terlaris, Daftar 5 kategori terlaris, Short tiap supplier, dan Short pesanan selesai dan belum.

Pada kuesioner ini juga digunakan untuk menganalisis kompetitor. Kompetitor yang paling dekat dengan baleomol ialah Dropshipaja dan Evermos. Persamaan dari ketiga platform ini adalah sama-sama ditujukan bagi dropshipper. Perbedaannya adalah Dropshipaja dan Evermos menggunakan Aplikasi sedangkan baleomol hanya menggunakan website. Dropshipaja hanya menyediakan produk dari perusahaannya sendiri, sedangkan Baleomol mempertemukan banyak sekali supplier dengan dropshipper. Baleomol memiliki lebih banyak produk di bandingkan Evermos dan Dropshipaja. Evermos merupakan *Sosial commer*. Baleomol memberikan ilmu dan materi yang sangat banyak untuk berbagai marketplace. Komunitas yang dimiliki Baleomol sangat banyak dan positif. Pengiriman pesanan Evermos sering terkendala namun Baleomol selalu lancar. Bagi para dropshipper platform yang paling nyaman digunakan ialah Baleomol.com.

3.1.4 Wawancara

Masalah yang sudah diidentifikasi oleh peneliti kemudian dilakukan pendalaman dengan cara melakukan wawancara dengan para pengguna yaitu Dropshipper Baleomol. Wawancara dilakukan menggunakan Google Meet. Narasumber sebelum melakukan wawancara sudah diberikan list pertanyaan sehari sebelumnya. Terdapat 3 orang yang terlibat dalam pelaksanaan wawancara ini. 3 orang ini memiliki latar belakang yang berbeda. Dalam lama penggunaan dashboard Baleomol ini juga berbeda beda. Adriel Yermia Andrianto (Dropshipper kurang dari 1 tahun), Ayyub Huda Abdillah (Dropshipper lebih dari 1 tahun), dan Ali Abdulloh (Dropshipper lebih dari 2 tahun).

3.1.4.1 Pertanyaan Wawancara

Wawancara disusun berdasarkan berbagai kebutuhan informasi, terutama *Empathy Map* dan *user persona* pada tahap *define*. Wawancara ini membahas pengalaman pengguna dalam menggunakan *dashboard* Baleomol. Wawancara terdiri dari delapan pertanyaan yang mencerminkan kendala dalam menggunakan *dashboard*

Baleomol. Pertanyaan pertanyaan ini nantinya akan digunakan untuk memetakan *Empathy Map* dan *user persona* dari pengguna. Pertanyaan nomor 1 sampai 5 digunakan untuk membuat user persona. Kemudian pertanyaan nomor 2, 4, dan 5 digunakan untuk memetakan *Says* pada *Empathy Map*. Pertanyaan nomor 6 digunakan untuk memetakan *Think* pada *Empathy Map*. Pertanyaan nomor 7 digunakan untuk memetakan *Feels* pada *Empathy Map*. Pertanyaan nomor 8 digunakan untuk memetakan *Does* pada *Empathy Map*. Kedelapan pertanyaan tersebut adalah:

- 1) Pertanyaan Biodata diri meliputi (nama, usia, pekerjaan, tempat tinggal, status, dan hobi)
- 2) Apa yang anda butuhkan pada Dashboard Baleomol?
- 3) Apa yang biasanya anda lakukan saat membuka Dashboard?
- 4) Apa kendala yang anda jumpai saat menggunakan Dashboard Baleomol?
- 5) Apa yang anda inginkan dari Dashboard Baleomol?
- 6) Apa yang anda pikirkan ketika melakukan pembacaan data pada Dashboard Baelomol?
- 7) Apa yang anda rasakan saat menggunakan Dashboard Baleomol ?
- 8) Cobalah untuk membuka dashboard Baleomol anda.

3.1.4.2 Hasil Wawancara

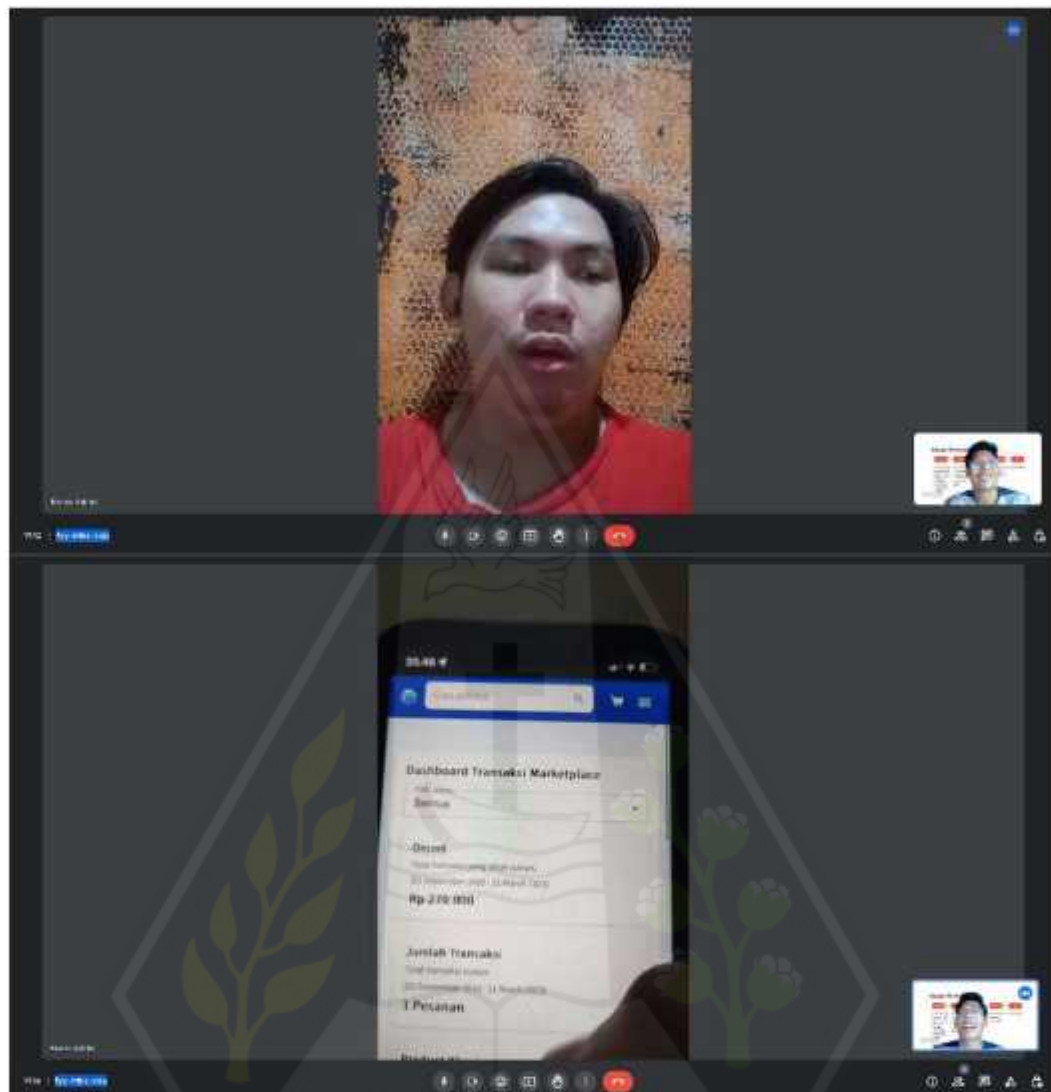
Dari ketiga wawancara tersebut mendapatkan informasi yang lengkap dan mendalam. Hasil dari wawancara ini nanti akan diolah pada *Empathy Map* dan *user persona*. Berikut hasil wawancaranya:

Pelaksanaan wawancara narasumber 1 berlangsung selama 9:02 menit. Wawancara dilakukan menggunakan Google Meet (Gambar 3.4). Wawancara narasumber 1 dengan Adriel Yermia Andrianto (Dropship kurang dari 1 tahun). Adriel berusia 25 tahun dengan pekerjaan sebagai wiraswasta di bagian *food & beverage* kemudian mencoba untuk mendapat penghasilan tambahan dari dropship di Baleomol. Adriel tinggal di Kota Yogyakarta. Status dari Adriel belum menikah atau masih single. Hobinya adalah olahraga dan mengulik hal hal baru terutama yang berbau bisnis. Untuk gambaran lebih lengkap dapat diperhatikan pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Data Hasil Wawancara narasumber 1

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang anda butuhkan pada Dashboard Baleomol?	Filter Bulanan supaya lebih mudah trackingnya. Informasi peningkatan omzet dibanding bulan lalu berbentuk present tense seperti di shopee. Daftar produk terjual berdasarkan marketplace supaya tau bagusnya jualan dimana.
Apa yang biasanya anda lakukan saat membuka Dashboard?	Melihat omset dan jumlah produk terjual, kalau di dashboard di shopee informasinya lengkap
Apa kendala yang anda jumpai saat menggunakan Dashboard Baleomol?	Informasi yang kurang lengkap. Tidak seperti di marketplace yang informasinya lengkap.
Apa yang anda inginkan dari Dashboard Baleomol?	Meninginkan dashboard yang simple tapi lengkap informasinya. Ingin dashboard yang langsung kelihatan datanya dalam sekali lihat kalau yang sekarang kan harus scrol.
Apa yang anda pikirkan ketika melakukan pembacaan data pada Dashboard Baelomol?	Aku mikirnya kurang lengkap datanya jadi di dashboard biasanya lihat omset aja. Kurang informatif kayak di shopee.
Apa yang anda rasakan saat menggunakan Dashboard Baleomol ?	Saya rasa sudah cepat alurnya. Kadang load page nya lama.
Cobalah untuk membuka dashboard Baleomol anda.	Refresh halaman beberapa kali. Tidak melakukan scrol padahal ada info penting di dashboard bagian bawah.



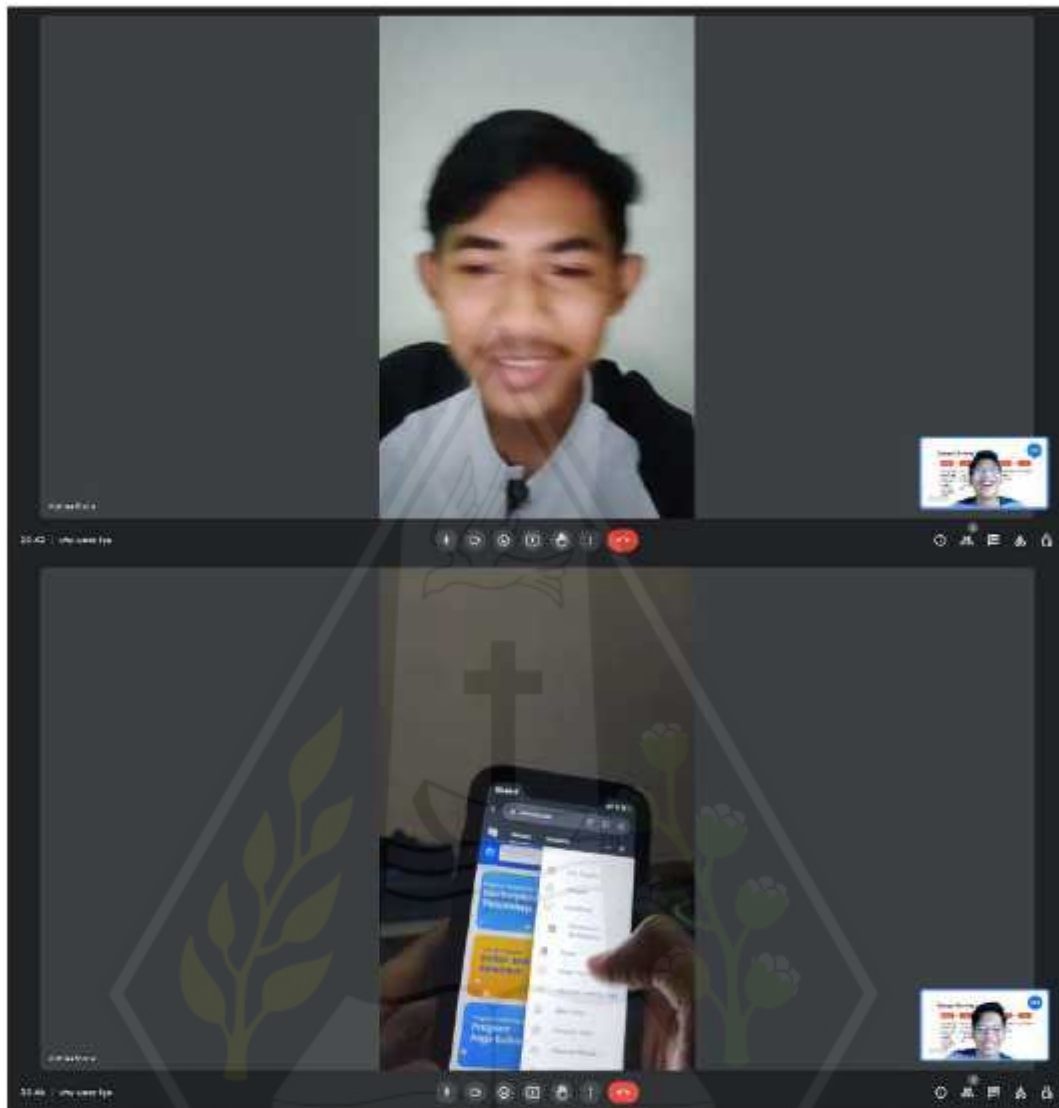


Gambar 3.4 Wawancara Narasumber 1

Pelaksanaan wawancara narasumber 2 berlangsung selama 9:11 menit. Wawancara dilakukan menggunakan Google Meet (Gambar 3.5). Wawancara narasumber 2 dengan Ayyub Huda Abdillah (Dropship lebih dari 1 tahun). Ayyub berusia 20 tahun dengan pekerjaan sebagai wiraswasta memiliki beberapa bisnis salah satu bisnisnya adalah dropship di Baleomol. Ayyub tinggal di Malang. Status dari Ayyub belum menikah atau masih single. Hobinya adalah Traveling. Untuk gambaran lebih lengkap dapat diperhatikan pada Tabel 3.4

Tabel 3.4 Data Hasil Wawancara narasumber 2

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang anda butuhkan pada Dashboard Baleomol?	Dashboard kurang lengkap dan terlalu simple. Tidak selengkap Marketplace
Apa yang biasanya anda lakukan saat membuka Dashboard?	Melihat pesanan, Penjualan harian, dan omset secara keseluruhan.
Apa kendala yang anda jumpai saat menggunakan Dashboard Baleomol?	Informasi yang disampaikan pada dashboard Baleomol tidak selengkap Shopee atau Marketplace lain.
Apa yang anda inginkan dari Dashboard Baleomol?	Filter ditambahkan untuk memudahkan dropship. Adanya informasi keuntungan atau profit bersih. Penempatan grafik dan Produk wining seharusnya grafik di bagian atas dan produk wining di bawahnya.
Apa yang anda pikirkan ketika melakukan pembacaan data pada Dashboard Baelomol?	Datanya masih kurang lengkap. Tampilanya masih biasa saja. Filternya masih biasa kurang detail
Apa yang anda rasakan saat menggunakan Dashboard Baleomol ?	Kalau orderan banyak senang. Dari dashboard yang melihatkan omset dan penjualan membuat semangat.
Cobalah untuk membuka dashboard Baleomol anda.	Melakukan scrol menggunakan HP. Melihat cukup lama di bagian omset dan penjualan produk.



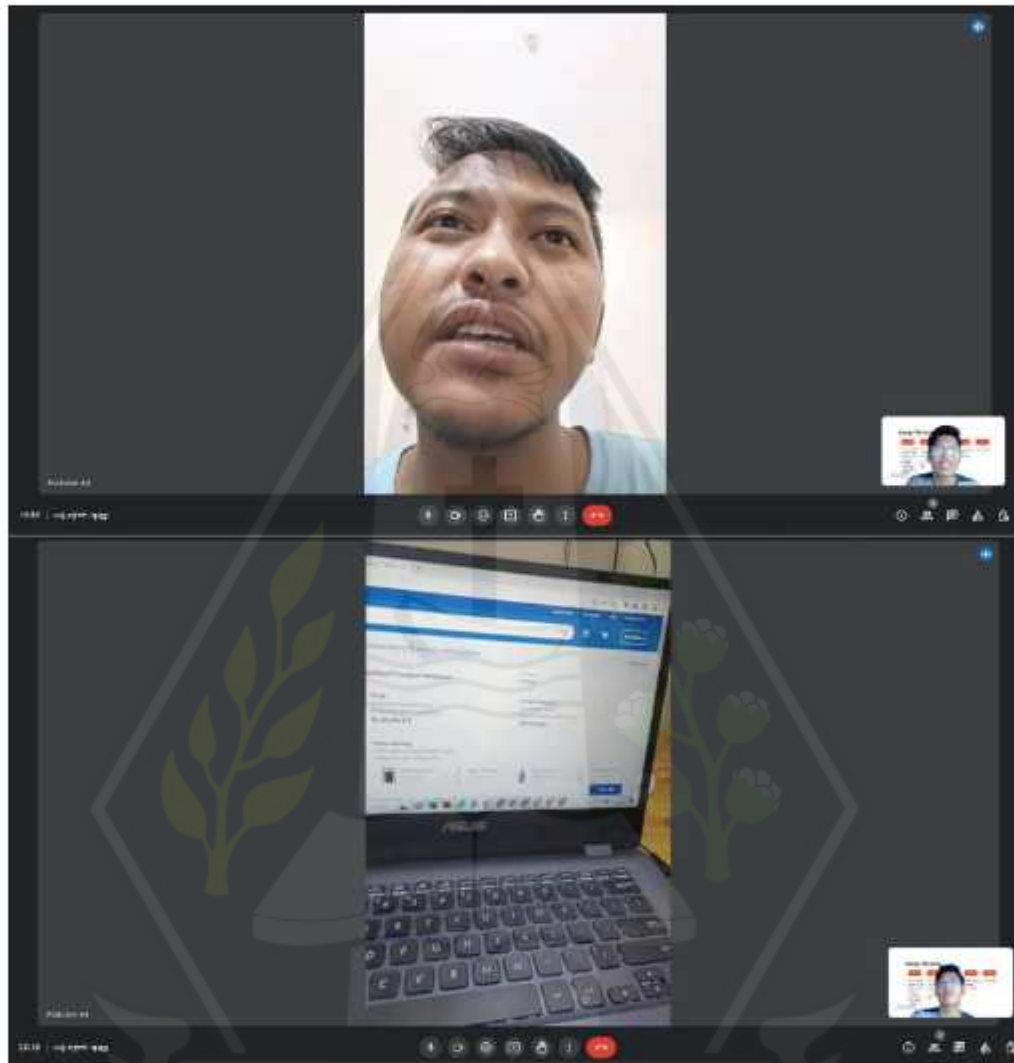
Gambar 3.5 Wawancara Narasumber 2

Pelaksanaan wawancara narasumber 3 berlangsung selama 24:22 menit. Wawancara dilakukan menggunakan Google Meet (Gambar 3.6). Wawancara narasumber 3 dengan Ali Abdullah (Dropship lebih dari 2 tahun). Ali berusia 25 tahun dengan pekerjaan sebagai wiraswasta full online shop yaitu dropship di Baleomol. Ali tinggal di Malang. Status dari Ali belum menikah atau masih single. Hobinya adalah Jalan jalan dan rebahan. Ali juga suka melihat konten konten yang menginspirasi beliau dalam berjualan online. Untuk gambaran lebih lengkap dapat diperhatikan pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Data Hasil Wawancara narasumber 3

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang anda butuhkan pada Dashboard Baleomol?	Masih banyak yang perlu ditambahkan seperti database- database penjualan harian,mingguan,bulanan, produk wining yang lengkap. Dashboard di baleomol masih terlalu umum perlu banyak di lengkapi. Dibandingkan dengan data bisnis di marketplace lain masih banyak yang kurang. Dashboardnya masih terlalu simple. Memerlukan Filter bulanan. Memerlukan informasi persentase kenaikan dari bulan lalu. Produk winingnya kelihatan.Memerlukan informasi profit.
Apa yang biasanya anda lakukan saat membuka Dashboard?	Melihat kenaikan atau penurunan penjualan kalau naik warna hijau kalau turun warna merah dan ada persennya. Melihat Produk winning. Melihat total penghasilan. Melihat filter bulanan.
Apa kendala yang anda jumpai saat menggunakan Dashboard Baleomol?	Informasi kurang lengkap tidak seperti di shopee di bagian bisnis saya. Informasi profit belum ada. Informasi penjualan produk . Tidak ada filter produk sudah terkirim atau masih di jalan. Untuk melihat dashboard memerlukan scroll, bagi member baru biasanya belum paham kalau bisa di scroll. Grafik bisa di taruh di bagian atas agar lebih terlihat.
Apa yang anda inginkan dari Dashboard Baleomol?	Adanya informasi profit, info produk yang terjual dan persentase kenaikan maupun penurunan penjualan . Produk yang bisa diberi grafik ketika di klik. Tren produk.
Apa yang anda pikirkan ketika melakukan pembacaan data pada Dashboard Baelomol?	Tampilan kurang informatif, harapannya bisa langsung fokus ke informasi yang lengkap.Tampilan dashboard kurang efektif. Bagian samping ada info email, masa aktif, voucher dan informasi privasi lainnya bisa di hilangkan. Jadi
Apa yang anda rasakan saat menggunakan Dashboard Baleomol ?	Awal menggunakan dashboard kebingunan. Tapi sesudah melihat vidio tutorial lebih paham menggunakannya. Merasa masih kurang cepat loading page.
Cobalah untuk membuka dashboard Baleomol anda.	Refresh halaman beberapa kali. Fokus pada omset dan penjualan. Mengeluhkan grafik tidak

Pertanyaan	Jawaban
	ada di bagian atas dashboard.



Gambar 3.6 Wawancara Narasumber 3

3.1.4.3 Kesimpulan Wawancara

Permasalahan yang paling dirasakan oleh pengguna adalah dashboard Baleomol adalah informasi yang disajikan belum lengkap. Semua yang diwawancara membandingkan dashboard baleomol dengan dashboard di marketplace contohnya : Shopee. Data akan diolah lagi lagi dalam 2 tahap yang berbeda yaitu *Empathy Map* dan *user persona*.

3.1.4 Googling Observation

Tahap ini digunakan untuk lebih mengetahui objek yang diteliti yaitu Baleomol. Informasi informasi yang dihimpun adalah informasi umum. Dari tahap *Googling Observation* penulis dapat mengetahui tentang informasi umum dan gambaran masalah yang dimiliki oleh Baleomol. Untuk gambaran lebih lengkap dapat diperhatikan pada Tabel 3.6

Tabel 3.6 Data Hasil *Googling Observation*

Pertanyaan	Jawaban
Apa itu aplikasi Baleomol?	Baleomol sendiri adalah salah satu platform yang memberikan ruang pertemuan antara para produsen dengan dropshipper. Isinya ada beragam produsen yang menjajakan barangnya untuk dijual oleh dropshipper. "Jadi dropship itu kita jualan tanpa harus stok."
Bagaimana cara kerja dropship Baleomol?	Baleomol adalah marketplace yang berada dibawah naungan PT. Baleo Mol Indonesia. Baleomol mempertemukan orang yang sudah mempunyai produk (Supplier) dan orang yang tidak mempunyai produk (Dropshipper) untuk dijual kembali ke platform lain walaupun tanpa harus stok produk.
Apa bedanya reseller dan Dropshipper?	Jadi Dropshipper hanya perlu bekerja sama dengan penjual atau supplier barang kemudian akan menjadi perantara antara pembeli dan pemilik barang. Sedangkan reseller adalah seseorang yang mempromosikan dan menjual barang kembali dengan stock barang yang tersedia.
Kekurangan Baleomol	<ul style="list-style-type: none">- Belum memiliki aplikasi- Website masih lambat- Dashboard kurang lengkap informasinya

3.1.4 Competitive Analysis

Competitive Analysis merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mencari tahu, mengevaluasi dan membandingkan produk-produk yang berada dalam kompetisi yang sama. Dalam penelitian ini akan membandingkan dengan kompetitor yang bergerak dibidang yang sama yaitu bidang dropship. Platform untuk dropship yang menjadi kompetitor baleomol adalah Dropshipaja dan Evermos. Data diambil dari kuesioner dan melakukan observasi melalui google.

Untuk hasil dari kuesioner sebagai berikut. Untuk gambaran lebih lengkap dapat diperhatikan pada Tabel 3.7

Tabel 3.7 Data Hasil *Competitive Analysis*

Bale omol	Dropshipaja	Evermos
Baleomol adalah marketplace yang mempertemukan Supplier dan Dropshipper untuk dijual kembali ke platform lain walaupun tanpa harus stok produk. Baleomol juga menyediakan ruang pelatihan jualan online untuk pelaku Dropshipper dan ruang pelatihan untuk pelaku Supplier dalam mengembangkan produk dan usahanya.	Dropshipaja adalah platform dropship & platform print on demand indonesia untuk jualan online tanpa modal tanpa perlu stock barang, packing, dan melakukan pengiriman barang. Siapa pun bisa langsung melakukan dropshipping dengan optimal dibantu dengan fasilitas yang disediakan tanpa harus memiliki pengalaman.	Evermos adalah sebuah platform social commerce reseller, yang menjual berbagai macam produk-produk Muslim Indonesia. Berkolaborasi dengan brand-brand terpercaya membangun channel penjualan terbesar dan membuka peluang bisnis reseller untuk menjual berbagai macam produk muslim di Indonesia.
Menggunakan Website	Menggunakan Aplikasi dan Website	Menggunakan Aplikasi dan Website
Menghubungkan banyak Supplier dengan Dropshipper	Produk dari perusahaan sendiri	Menghubungkan banyak Supplier dengan Dropshipper
Produk yang sangat beragam	Produk terbatas yang bisa di custom saja	Terbatas produk Muslim Indonesia.
Kualitas produk baik	Kualitas produk kurang	Kualitas produk baik
Merupakan <i>Marketplace</i>	Merupakan <i>Marketplace</i>	Merupakan <i>Sosial conumer</i>
Memiliki komunitas yang besar dan positif	Komunitas kurang aktif	Memiliki komunitas yang besar
Terdapat video materi yang sangat banyak dan lengkap semua <i>marketplace</i>	Materi tidak lengkap	Tidak ada video materi
Dashboard belum lengkap	Dashboard belum lengkap	Dasboardnya simple karena menggunakan aplikasi

3.2 Define /Identifikasi

Tahap Define digunakan untuk mengetahui fokus permasalahan pada penelitian dashboard Baleomol.com. Define merupakan langkah dilakukan setelah mengumpulkan masalah yang ada di tahap *Empathize*. Hasil dari pengamatan dan data pada empati dianalisis untuk menentukan fokus permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Ada beberapa tahap yang penulis lakukan untuk menganalisis permasalahan yang ada yaitu *Pain Point*, *Empathy Map*, *User persona*, *problem statement* dan *How-Might We*.

3.2.1 Pain Points

Pada tahap *Pain point* ini peneliti mengumpulkan semua masalah yang dihadapi oleh pengguna melalui kuesioner. Fungsinya *pain point* setelah peneliti mengidentifikasinya, dapat membuat desain yang ramah pengguna. Pada kuesioner mendapatkan total 32 masalah atau kesulitan dari penggunaan dashboard Baleomol. Masalah yang berjumlah 32 yang disampaikan melalui kuesioner, terdapat 9 *pain point* yang masalah garis besarnya sama (kotak warna abu abu). Masalah yang sama yaitu terkait kurang lengkapnya data yang dipaparkan pada dashboard Baleomol. Untuk gambaran lebih lengkap dapat diperhatikan pada Tabel 3.8

Tabel 3.8 Data Hasil *Pain point*

kesulitan dalam mendapatkan informasi dashboard yang lengkap dan simple	kesulitan melihat perkembangan omset tiap bulan	kurang lengkap gak seperti dashboard di shopee
butuh keterbiasaan dalam mengoperasikan baleomol dikarenakan semakin lama semakin banyak fitur fitur baru yang muncul.	kesulitan melihat perbandingan omset dan produk terjual dengan bulan sebelumnya.	tidak ada informasi persentase peningkatan jumlah produk terjual dari bulan sebelumnya
tulisanya kurang jelas . fond kurang besar	tidak ada informasi keuntungan	kesulitan dalam melihat hasil dalam filter bulan.
tidak ada filter per bulan	fiturnya masih sedikit	kesulitan mengetahui keuntungan
sulit di pahami	informasi tidak lengkap	webnya kurang simple
kurang mudah di pahami	tidak tau keuntungannya.	informasi yang ditampilkan

informasinya	harus di hitung manual	kurang lengkap
grafik perkembangan penjualan yang lebih detail dan mudah dipahami	tidak ada informasi persentase peningkatan penjualan dari bulan sebelumnya	kurang lengkap infonya , tidak ada keterangan naik atau turun dari bulan sebelumnya
grafik kurang jelas informasi didalamnya ga lengkap	tidak ada filter yang menunjukan tiap bulannya	tidak ada pemetaan produk di terjual di marketplace mana aja
belum menampilkan 5 produk terlaris	belum menampilkan 5 kategori terlaris	informasi nya belum lengkap
tampilan ribet sama kurang lengkap	grafiknya kurang jelas dan detail	kurang mudah di gunakan
kurang lengkap	kurang simple	

3.2.2 Empathy Map

Empathy map merupakan tools efisien yang digunakan penulis dalam upaya memahami perilaku pengguna. Pembuatan empathy map berguna bagi pengambilan keputusan. Data yang dimasukan dalam Empathy Map diperoleh dari proses Wawancara tiga orang narasumber yaitu : Adriel Yermia Andrianto (Dropship kurang dari 1 tahun), Ayyub Huda Abdillah (Dropship lebih dari 1 tahun), dan Afi Abdulloh (Dropship lebih dari 2 tahun). Untuk gambaran lebih lengkap dapat diperhatikan pada Tabel 3.9

Tabel 3.9 Data Hasil Empathy map

Says	Think
<ul style="list-style-type: none"> - "Saya membutuhkan dashboard yang simple tapi lengkap informasinya." - "Saya membutuhkan dashboard yang dalam 1 halaman bisa langsung melihat seluruh informasi tidak perlu scroll" - "Saya biasanya melihat omset dan jualan terjual pada dashboard shopee." - "Saya membutuhkan filter harian, mingguan dan bulanan" - "Saya membutuhkan informasi peningkatan atau penurunan penjualan dibanding bulan lalu." - "Saya membutuhkan daftar produk 	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan kurang informatif - Tampilan dashboard kurang efektif. - Alurnya sudah cepat - Materinya sangat lengkap - Kalau di marketplace bisa langsung terfokus ke dashboard tapi di baleomol tidak - Bagian samping ada info email, masa aktif, voucher dan informasi privasi lainnya bisa di hilangkan. - Di dashboard itu hanya ada informasi mengenai penjualan saja. - Tampilannya kurang menarik

<p>terjual di marketplace mana supaya tau bagusnya jualan dimana.”</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Saya mau tau profit saya berapa.” - “ Menurut saya grafik harusnya lebih diatas dibanding produk wining.” - “Dashboard di Baleomol terlalu biasa.” - “Saya mau ada indikator kenaikan atau penurunan penjualan kalau naik warna hijau kalau turun warna merah dan ada persennya.” - “Saya memerlukan filter produk sudah terkirim atau masih di jalan.” - “Saya membutuhkan grafik penjualan per produk.” 	<ul style="list-style-type: none"> - Filternya kurang banyak
<p style="text-align: center;">Does</p> <ul style="list-style-type: none"> - Refresh halaman beberapa kali - Sering mencari tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya - Hanya terfokus pada halaman awal dan tidak melakukan scroll - Membandingkan dashboard Baleomol dengan marketplace terutama shopee - Mencari filter bulanan tapi tidak ada - Mencari keuntungan tapi tidak ada 	<p style="text-align: center;">Feels</p> <ul style="list-style-type: none"> - Senang - karena alurnya mudah - Bingung - karena informasinya kurang banyak - Tidak sabar - Karena kadang loading page nya lama - Bosan - Tampilan dashboard biasa saja - Malas - Tidak melakukan scoll kebawah - Senang - karena omsetnya besar - Termotivasi - karena omset berkurang - Bingung - karena sebelum melihat video tutorial kurang bisa menggunakan dashboard Baleomol

3.2.3 User persona

User persona merupakan sebuah alat yang dapat membantu peneliti untuk mengetahui apa saja yang diinginkan dan dibutuhkan oleh pengguna. *User persona* pada penelitian ini berisi data-data yang menggambarkan pengguna mulai dari jenis kelamin, pekerjaan, usia, Problem, Goal and Needs dan sebagainya. Peneliti melakukan wawancara terhadap 3 kategori pengguna yaitu : Dasar (pengguna dibawah 1 tahun), Cakap(pengguna antara 1 sampai 2tahun), dan Mahir (pengguna lebih dari 2 tahun). *User persona* yang digunakan adalah kategori Mahir karena seluruh masalah yang dihadapi dan kebutuhannya dapat mewakili kategori lainnya. Untuk gambaran lebih lengkap dapat diperhatikan pada Tabel 3.10

Tabel 3.10 User Persona

	Dasar		Cakap		Mahir	
User	Nama	Adriel Yermia Andrianto	Nama	Ayyub Huda Abdillah	Nama	Ali Abdulloh
	Umur	25 Tahun	Umur	20 Tahun	Umur	25 Tahun
	Jenis Kelamin	Pria	Jenis Kelamin	Pria	Jenis Kelamin	Pria
	Hobi	Olahraga dan mengulik hal-hal baru	Hobi	Traveling	Hobi	Traveling, Rebahan, & melihat konten
	Pekerjaan	Wiraswasta F&B dan Dropship	Pekerjaan	Wiraswasta Dropship	Pekerjaan	Wiraswasta full online shop
Problem	<p>1. Informasi dashboard Baleomol yang kurang lengkap jadi data yang di dapat tidak terlalu efektif untuk menyusun strategi selanjutnya.</p> <p>2. Tidak ada informasi profit atau keuntungan</p> <p>3. Tidak ada filter yang memudahkan dropship seperti filter bulanan beserta kenaikan dan penurunan penjualan..</p> <p>4. Posisi produk winning kurang efektif karena informasi yang lebih sering dilihat adalah grafik penjualan.</p> <p>5. Tidak ada informasi kategori terlaris</p> <p>6. Tampilan dashboard masih belum menarik dan biasa</p> <p>7. Tidak ada filter produk sudah terkirim atau masih di jalan</p> <p>8. Terganggu dengan bagian samping yang</p>		<p>1. Informasi dashboard Baleomol yang kurang lengkap jadi data yang di dapat tidak terlalu efektif untuk menyusun strategi selanjutnya.</p> <p>2. Tidak ada filter yang memudahkan dropship seperti filter bulanan beserta kenaikan dan penurunan penjualan..</p>		<p>1. Informasi dashboard Baleomol yang kurang lengkap jadi data yang di dapat tidak terlalu efektif untuk menyusun strategi selanjutnya.</p> <p>2. Tidak adanya filter bulanan sehingga tidak tau perkembangan penjualan secara bulanan.</p> <p>3. Hanya melihat data dashboard pada bagian atas dan tidak melakukan scroll</p>	

	Dasar	Cakap	Mahir
	berisikan data pribadi		
Goal and Needs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membutuhkan visualisasi data yang dapat di filter berdasarkan harian, mingguan, bulanan. 2. Membutuhkan visualisasi data Produk terlaris dan kategori terlaris. 3. Membutuhkan informasi keuntungan atau profit bersih. 4. Membutuhkan visualisasi data yang dapat menyampaikan informasi kenaikan atau penurunan penjualan per bulan. 5. Membutuhkan visualisasi data yang lengkap namun memiliki tampilan yang menarik 6. Membutuhkan Grafik pada dashboard di bagian atas agar memudahkan memantau data. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membutuhkan visualisasi data yang dapat menyampaikan informasi kenaikan atau penurunan penjualan per bulan. 2. Membutuhkan visualisasi data yang lengkap namun memiliki tampilan yang menarik 3. Membutuhkan informasi keuntungan atau profit bersih. 4. Membutuhkan Grafik pada dashboard di bagian atas agar memudahkan memantau data. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membutuhkan visualisasi data yang dapat menyampaikan informasi kenaikan atau penurunan penjualan per bulan. 2. Membutuhkan visualisasi data yang lengkap namun simple 3. Membutuhkan visualisasi data produk terjual berdasarkan marketplace sehingga tidak mengetahui produknya bagus di pasaran di mana.

3.2.3 Problem Statement

Tahap ini digunakan untuk mendefinisikan masalah berdasarkan wawasan yang sudah penulis kumpulkan dalam tahap *Empathize*. Yang menjadi fokus adalah pengguna dan kebutuhan mereka. Masalah yang dinyatakan dengan baik adalah masalah yang setengah terpecahkan. Untuk mendefinisikan masalah diperlukan 3 bagian utama yaitu User, Needs, dan Goals. User adalah orang tertentu atau segmen pengguna berdasarkan penelitian. User yang dipilih penulis pada *problem statement* ini merupakan pengguna yang memiliki pengalaman menggunakan dashboard Baleomol paling lama. Needs adalah masalah nyata yang dialami pengguna. Sedangkan Goal adalah jawaban dari harapan, ketakutan dan motivasi pengguna. Dari segala data dan informasi yang sudah dikumpulkan pada tahap *Empathize*. Maka diperoleh problem

statement adalah : **Ali, seorang wiraswasta online shop dengan sistem dropship di Baleomol.com, membutuhkan dashboard yang lengkap dan simple untuk melihat informasi penjualan untuk dapat membantunya menentukan strategi penjualan.**

3.2.4 How-Might We

Setelah menentukan *pain point* dan *Problem statement*, langkah selanjutnya adalah membuat *How-Might We (HMW)*. *How-Might We* dilakukan oleh penulis karena dari *How-Might We* dapat memunculkan sudut pandang baru dan lebih inovatif dalam menyelesaikan masalah. Maka dilakukan proses *How-Might We* untuk mencoba membuat beberapa cara untuk menyelesaikan masalah. Terdapat 9 problem yang terdapat pada *user persona*, kemudian penulis membuat 9 *How-Might We*. Berikut ini adalah *How-Might We (HMW)* yang sudah penulis buat pada Tabel 3.11

Tabel 3.11 How-Might We

<i>Problem</i>	<i>How-Might We</i>
Informasi dashboard Baleomol yang kurang lengkap jadi data yang di dapat tidak terlalu efektif untuk menyusun strategi selanjutnya.	Bagaimana cara mengolah informasi yang lengkap dan mudah dibaca dan mudah dimengerti oleh pengguna sehingga dapat ditindaklanjuti dalam menyusun strategi penjualan ?
Tidak ada informasi profit atau keuntungan	Bagaimana cara memberikan informasi keuntungan pada dashboard Baleomol ?
Tidak ada filter yang memudahkan dropship seperti filter bulanan beserta kenaikan dan penurunan penjualan.	Bagaimana memberikan informasi dengan adanya filter bulanan dilengkapi dengan informasi kenaikan atau penurunan penjualan?
Pengguna pemula hanya melihat data dashboard pada bagian atas dan tidak melakukan scroll	Bagaimana memaparkan informasi yang lengkap dan padat pada 1 layar dashboard saja tanpa memerlukan scroll?
Posisi produk winning kurang efektif karena informasi yang lebih sering dilihat adalah grafik penjualan.	Bagaimana menampilkan grafik penjualan lebih utama dibandingkan produk wining ?
Tidak ada informasi kategori terlaris	Bagaimana menyajikan informasi kategori terlaris ?

<i>Problem</i>	<i>How-Might We</i>
Tampilan dashboard masih belum menarik dan biasa	Bagaimana menata ulang aspek user interface dashboard pada Baleomol agar bisa menarik?
Tidak ada filter produk sudah terkirim atau masih di jalan	Bagaimana menambahkan filter produk sudah terkirim dan masih di jalan?
Terganggu dengan bagian samping yang berisikan data pribadi	Bagaimana membuat bagian samping yaitu data pribadi bisa di sembunyikan?

3.3 Ideate Ade

Tahap Ideate merupakan tahap dimana memproduksi ide untuk menjadi solusi permasalahan. Ide yang didapatkan melalui proses *brainstorming* tersebut akan menghasilkan ide berupa solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Tahap yang dilakukan ialah *Solution Idea*, *Affinity Diagram*, *Prioritization Idea* dan analisis kebutuhan sistem. Tahapan selanjutnya pada penelitian ini adalah membuat ide/konsep untuk website yang akan dirancang. Pembuatan konsep diawali dengan mencari referensi dengan *Lightning Demos* kemudian melakukan *Crazy 8's*. Selanjutnya menyusun *user flow*, *Information Architecture* dan desain *wireframe* dari website.

3.3.1 *Solution Idea* / Tabel solusi

Tabel Solusi didapat melalui sesi *brainstorming* dengan memunculkan suatu penyelesaian masalah melalui ide-ide kreatif yang dikelompokkan berdasarkan aktivitas dan *How-Might We* yang sudah didefinisikan pada tahapan sebelumnya. Proses *brainstorming* yang dilakukan oleh peneliti tidak hanya memberikan solusi ide-ide baru, namun juga mengembangkan ide dari konsep yang sudah ada sebelumnya dengan tujuan dapat meningkatkan fungsionalitas ataupun peranan *User experience* pada rancangan ulang yang dilakukan. Terdapat 9 *How-Might We*, kemudian penulis membuat solution nya. Berikut tabel solusi yang sudah dibuat pada Tabel 3.12.

Tabel 3.12 Tabel solusi

<i>How-Might We</i>	<i>Solution</i>
Bagaimana cara mengolah informasi yang lengkap dan mudah dibaca dan mudah dimengerti oleh pengguna sehingga dapat ditindaklanjuti dalam menyusun strategi penjualan ?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambah informasi dan menatanya agar informasi dashboard lebih mudah dipahami. 2. Menggunakan diagram yang sesuai di setiap bagian dashboard 3. Penyesuaian kembali warna dan ukuran font pada dashboard agar pembaca bisa dengan jelas mengenal tiap bagian dashboard 4. Menambahkan detail penjualan setiap produk.
Bagaimana cara memberikan informasi keuntungan pada dashboard Baleomol ?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan informasi jumlah keuntungan berdasarkan harga jual produk dikurangi harga modal.
Bagaimana memberikan informasi dengan adanya filter bulanan dilengkapi dengan informasi kenaikan atau penurunan penjualan?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan filter bulanan agar mempermudah pembacaan data. 2. Penambahan informasi kenaikan dan penurunan penjualan menggunakan persentase yang berwarna hijau jika mengalami kenaikan dan merah bila mengalami penurunan.
Bagaimana memaparkan informasi yang lengkap dan padat pada 1 layar dashboard saja tanpa memerlukan scroll?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menata ulang komponen komponen dashboard agar dapat ditampilkan padat dalam 1 layar saja. 2. Menambahkan komponen yang dapat di klik untuk informasi yang lebih detail seperti detail penjualan setiap produk.
Bagaimana menampilkan grafik penjualan lebih utama dibandingkan produk wining ?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memindahkan bagian grafik ke bagian atas agar lebih mudah dilihat. 2. Menata ulang komponen dashboard.
Bagaimana menyajikan informasi kategori terlaris ?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan informasi terkait kategori terlaris. 2. Menata kategori terlaris berdekatan dengan produk terlaris
Bagaimana menata ulang aspek user interface dashboard pada Baleomol agar bisa menarik?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menata ulang tampilan dasar pada dashboard, kemudian memperbaiki dengan tampilan yang lebih menarik dan lebih <i>user friendly</i>. 2. Memperbaiki bentuk dan ukuran tiap elemen pada dashboard dengan memaksimalkan ruang yang ada.
Bagaimana menambahkan filter	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan filter produk sudah terkirim

<i>How-Might We</i>	<i>Solution</i>
produk sudah terkirim dan masih di jalan?	dan masih dalam perjalanan
Bagaimana membuat bagian samping yaitu data pribadi bisa di sembunyikan?	Membuat bagian <i>sidebar</i> yang berisi data pribadi dapat di minimize

3.3.2 Affinity Diagram

Dikutip dari Interaction-Design, *affinity diagram* adalah kumpulan data dalam jumlah besar yang diatur dalam kelompok atau tema tertentu berdasarkan hubungan antar data. *Affinity diagram* ini digunakan penulis untuk memetakan dan memahami informasi yang dikumpulkan selama melakukan riset, atau untuk mengatur ide-ide. Metode *affinity diagram* ini bisa digunakan untuk *analytical thinking* begitu juga mengorganisasikan ide kreatif bahkan intuisi. Pada penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi 4 kategori yaitu : Kejelasan informasi, Informasi tambahan, Filter tambahan, dan Tampilan dashboard. Berikut *affinity diagram* yang sudah dibuat pada Tabel 3.13.

Tabel 3.13 Affinity diagram

Kategori	<i>Solution</i>
Kejelasan Informasi	Menambah informasi dan menatanya agar informasi dashboard lebih mudah dipahami.
	Penambahan informasi kenaikan dan penurunan penjualan menggunakan persentase yang berwarna hijau jika mengalami kenaikan dan merah bila mengalami penurunan.
Informasi tambahan	Menambahkan informasi jumlah keuntungan berdasarkan harga jual produk dikurangi harga modal.
	Menambahkan informasi terkait kategori terlaris berdekatan dengan produk terlaris.
	Menambahkan komponen yang dapat di klik untuk informasi yang lebih detail seperti detail penjualan setiap produk.
Filter Tambahan	Menambahkan filter bulanan agar mempermudah pembacaan data.

Kategori	Solution
	Menambahkan filter produk sudah terkirim dan masih dalam perjalanan
Tampilan dashboard	Menggunakan diagram yang sesuai di setiap bagian dashboard.
	Penyesuaian kembali warna dan ukuran font pada dashboard agar pembaca bisa dengan jelas mengenal tiap bagian dashboard
	Memindahkan bagian grafik ke bagian atas agar lebih mudah dilihat.
	Menata ulang tampilan dasar pada dashboard ditampilkan padat dalam 1 layar saja, kemudian memperbaiki dengan tampilan yang lebih menarik dan lebih <i>user friendly</i> ..
	Membuat bagian <i>sidebar</i> yang berisi data pribadi dapat di minimize

3.3.3 Prioritization Idea

Setelah memetakan solusi berdasarkan kategorinya. *Prioritization Idea* digunakan penulis untuk melakukan manajemen ide. Tujuannya adalah memiliki manajemen ide yang terstruktur dan cara yang sistematis. Memprioritaskan ide penting agar ide ide utama dapat segera terselesaikan. *Prioritization Idea* terbagi menjadi 4 bagian yaitu : *Do it now* merupakan prioritas tertinggi karena sifatnya mendesak dan penting. *Schedule for later* merupakan kategori penting tapi tidak mendesak. *Delegate* atau *Do Last* merupakan ide yang bila bisa di lakukan di lakukan terakhir apabila memerlukan bantuan orang lain bisa didelegasikan. Dan yang terakhir *Skip For Now* merupakan ide ide yang tidak mendesak. Terdapat lima solusi *Do it now*, lima solusi *Schedule for later*, satu solusi *Do Last*, dan satu solusi *Skip For Now*. Berikut *Prioritization Idea* yang sudah dibuat pada Tabel 3.14.

Table 3.14 Prioritization Idea

<p>Urgent dan Important (Do it Now)</p> <p>Menambah informasi dan menatanya agar informasi dashboard lebih mudah dipahami.</p>	<p>Not Urgent dan Important (Schedule for later)</p> <p>Menambahkan informasi jumlah keuntungan berdasarkan harga jual produk dikurangi harga modal.</p>
---	---

<p>Penambahan informasi kenaikan dan penurunan penjualan menggunakan persentase yang berwarna hijau jika mengalami kenaikan dan merah bila mengalami penurunan.</p>	<p>Menata ulang tampilan dasar pada dashboard ditampilkan padat dalam 1 layar saja. kemudian memperbaiki dengan tampilan yang lebih menarik dan lebih <i>user friendly</i>..</p>
<p>Menambahkan filter bulanan agar mempermudah pembacaan data.</p>	<p>Menggunakan diagram yang sesuai di setiap bagian dashboard.</p>
<p>Menambahkan informasi terkait kategori terlaris.</p>	<p>Membuat bagian samping yaitu data pribadi bisa di minimize</p>
<p>Menambahkan informasi terkait kategori terlaris berdekatan dengan produk terlaris.</p>	<p>Penyesuaian kembali warna dan ukuran font pada dashboard agar pembaca bisa dengan jelas mengenal tiap bagian dashboard</p>
<p>Urgent dan Not Important (Do Last)</p> <p>Menambahkan komponen yang dapat di klik untuk informasi yang lebih detail seperti detail penjualan setiap produk.</p>	<p>Not Urgent dan Not Important (Skip for now)</p> <p>Menambahkan filter produk sudah terkirim dan masih dalam perjalanan</p>

3.3.4 Analisis Kebutuhan Sistem

Setelah mengetahui *Prioritization Idea* maka penulis menganalisa kebutuhan sistem. Pada perancangan antar muka *dashboard* ini ada beberapa kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Kebutuhan yang dikembangkan ini harus sesuai dengan solusi dari masalah pengguna. Dalam hal menentukan kebutuhan apa saja yang akan dikembangkan untuk membuat *dashboard* ini terdapat analisis kebutuhan fungsional seperti apa saja fitur yang ada pada dashboard Baleomol. Kemudian ada kebutuhan perangkat lunak pengembang sistem dan kebutuhan perangkat keras pengembang sistem.

3.3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional yang dimaksud adalah kebutuhan informasi yang akan ditampilkan pada perancangan antarmuka dashboard Baleomol antara lain sebagai berikut :

- 1) *Dashboard* dapat melakukan login dan logout
- 2) *Dashboard* memiliki fitur waktu untuk hari, minggu, bulan, dan tahun.

- 3) Dashboard dapat menampilkan jumlah produk terjual beserta persentase kenaikan dan penurunan dibanding bulan sebelumnya.
- 4) *Dashboard* dapat menampilkan total pendapatan bulanan beserta persentase kenaikan dan penurunan dibanding bulan sebelumnya.
- 5) *Dashboard* dapat menampilkan profit/keuntungan bersih.
- 6) *Dashboard* dapat menampilkan Grafik perkembangan penjualan.
- 7) *Dashboard* dapat menampilkan Diagram Pemetaan Penjualan dari berbagai platform yang digunakan oleh dropshipper.
- 8) *Dashboard* dapat menampilkan List Peringkat Produk.
- 9) *Dashboard* dapat menampilkan List Urutan Kategori .
- 10) *Dashboard* dapat menampilkan detail penjualan setiap produk.

3.3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak Pengembang Sistem

Dalam perancangan dashboard Baleomol.com ini dibutuhkan beberapa perangkat lunak yang digunakan untuk merancang dan mengimplementasikan *dashboard* ini adalah sebagai berikut :

- 1) Sistem Operasi yang digunakan Microsoft Windows 11 (64-bit).
- 2) Browser yang digunakan Google Chrome.
- 3) Figma dan Corel Draw 2022 sebagai Design tool
- 4) Maze sebagai Usability Testing tool

3.3.4.3 Kebutuhan Perangkat Keras Pengembang Sistem

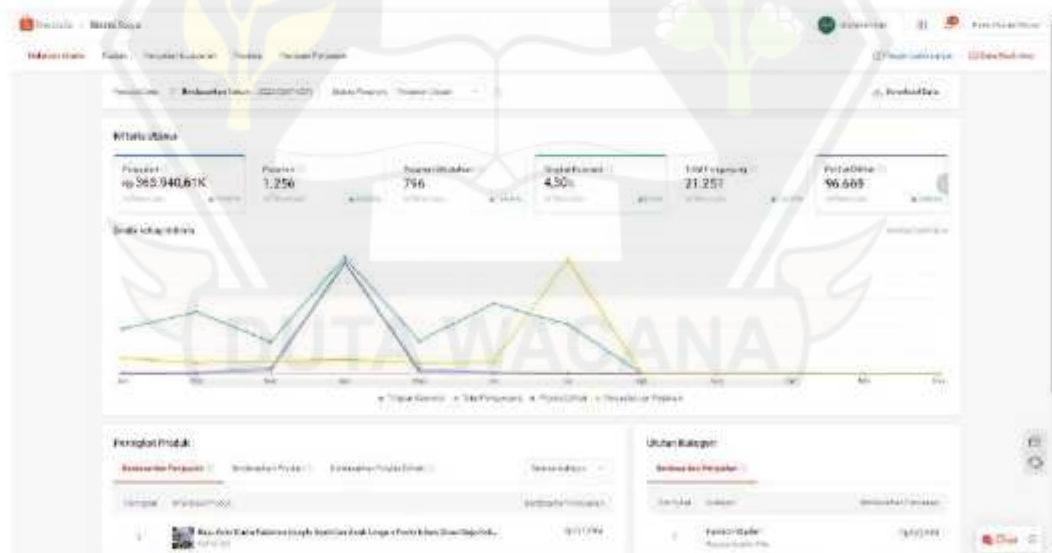
Dalam perancangan dashboard Baleomol.com ini dibutuhkan sebuah perangkat keras yang digunakan untuk merancang dan mengimplementasikan *dashboard* ini adalah sebagai berikut :

- 1) Processor : Intel Core i5-8300H
- 2) VGA : NVIDIA GeForce GTX 1050
- 3) RAM : DDR4 12GB 2666 mhz
- 4) HDD : 1 TB

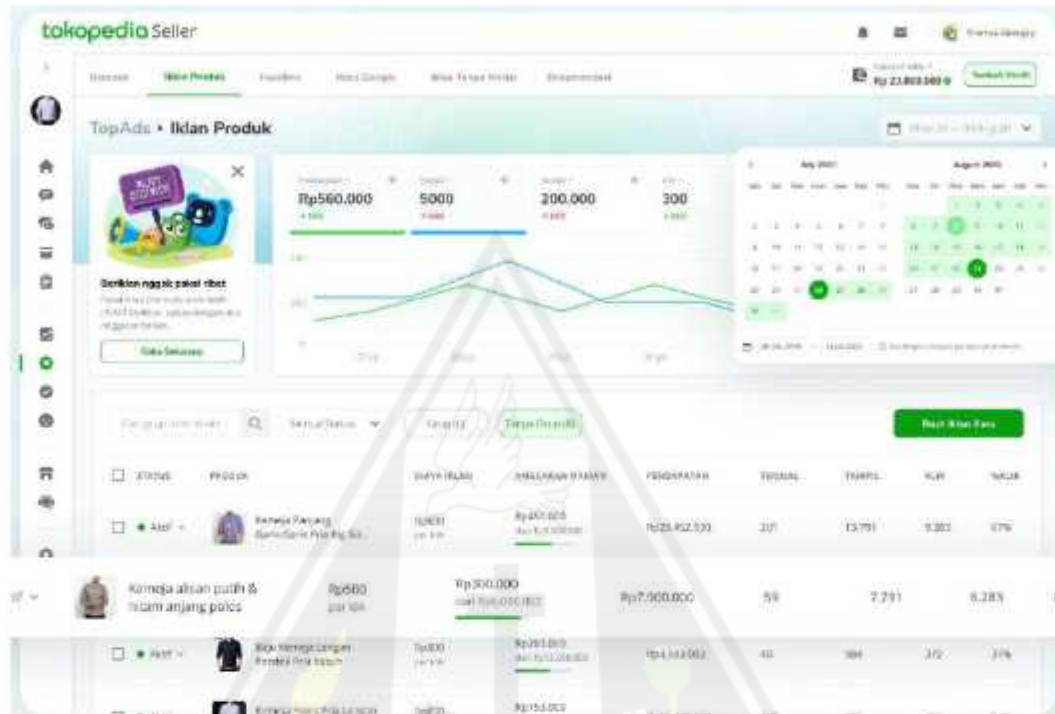
3.3.5 *Lightning Demos*/ Referensi masalah yang hampir sama

Peneliti melakukan tahap *Lightning Demos* untuk mencari referensi. Membahas mengenai kompetitor product. Bisa juga melihat non kompetitor yang menyelesaikan masalah yang hampir sama. Untuk menyelesaikan masalah dan menyesuaikan kebutuhan pengguna. *Dashboard* yang lengkap dan sederhana untuk melihat informasi penjualan dan dapat membantunya menentukan strategi penjualan. Maka dipilih dua referensi *dashboard* yaitu dari shopee dan tokopedia. Shopee dan Tokopedia memang bukan khusus untuk dropship. Namun Baleomol, Shopee dan juga Tokopedia memiliki kesamaan yaitu sama sama merupakan marketplace.

Berdasarkan analisis solusi, maka *dashboard* Shopee dan Tokopedia mampu menyelesaikan masalah yang sedang diteliti. Karena dalam hasil kuesioner dan wawancara beberapa kali menyebutkan tentang menginginkan *dashboard* yang seperti Shopee maka Fitur yang akan digunakan lebih banyak mengarah kepada Shopee. Fitur-fitur yang menjadi referensi solusi pada Shopee yaitu : Filter Tahun, Bulan, Minggu, & Hari, Fitur Peringkat produk , Fitur Urutan Kategori dan Grafik penjualan.. Hasil dari *Lightning Demos* terdapat pada Gambar 3.8. dan Gambar 3.9.



Gambar 3.8 Dashboard shopee

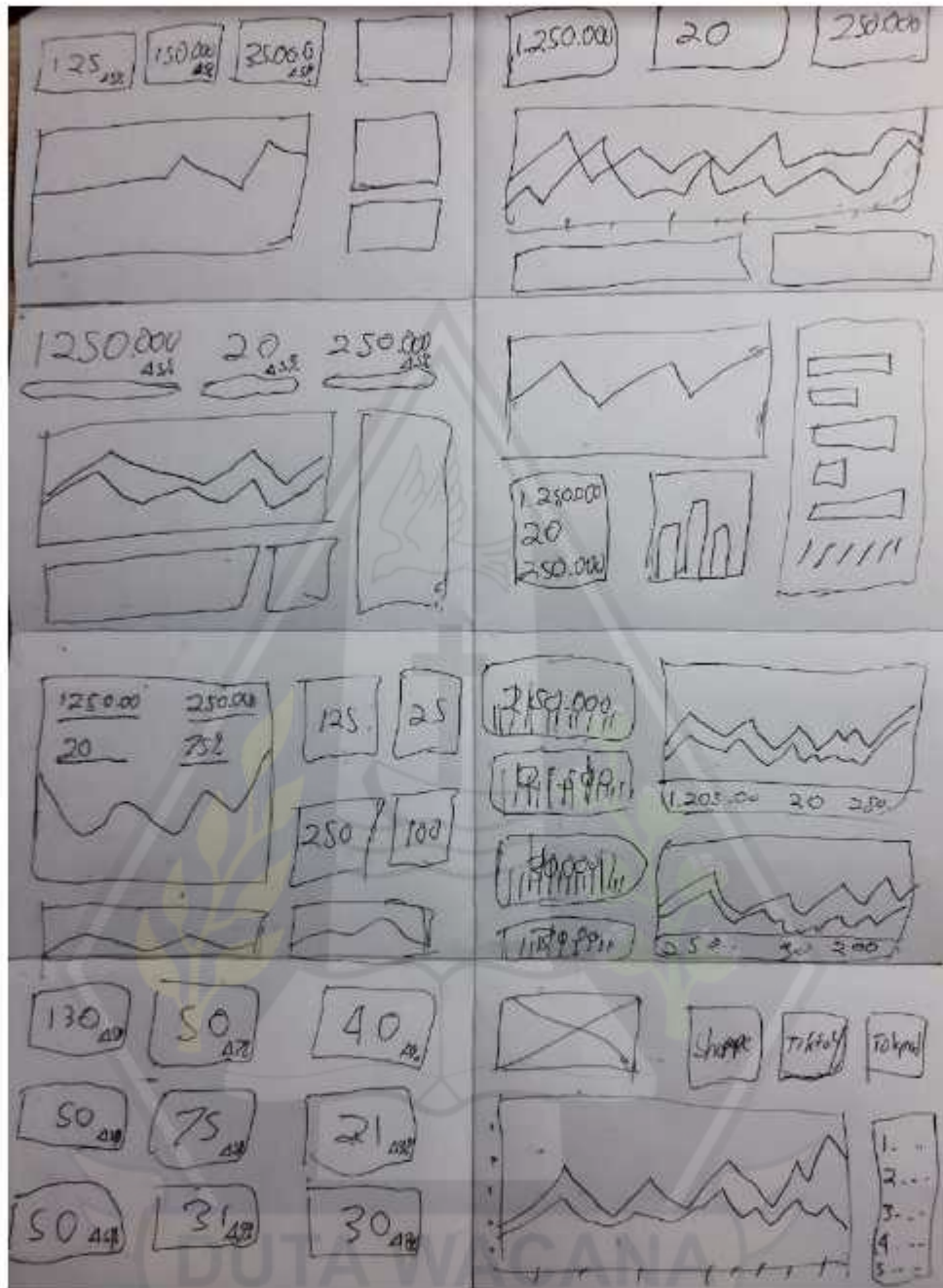


Gambar 3.9 Dashboard tokopedia

3.3.6 Crazy 8's

Peneliti melakukan tahap *Crazy 8's* untuk membuat beberapa alternatif ide yang akan dijadikan sebagai solusi tampilan antarmuka dashboard Baleomol. *Crazy 8's* adalah kegiatan menggambar desain secara kasar pada secarik kertas yang telah dibagi menjadi 8 bagian. Teknik ini paling baik digunakan dalam tahap ide dimana ide harus datang lebih cepat karena kita memiliki wawasan untuk dimanfaatkan. Tujuan peneliti adalah untuk menghasilkan sejumlah ide yang berbeda dalam waktu singkat.

Pelaksanaan penggambaran 8 ide ini dilakukan selama 8 menit. Sehingga 1 gambar memiliki waktu 1 menit. Biasanya semakin akhir ide yang muncul adalah ide yang out of the box. Semakin liar ide yang kita gambarkan maka itu semakin baik biasanya. Berikut hasil dari *Crazy 8's* pada Gambar 3.10



Gambar 3.10 Hasil Crazy 8's

3.3.7 User Flow

Setelah membuat Crazy 8, lanjutkan dengan membuat alur pengguna. User Flow menggambarkan alur pengguna dalam menggunakan aplikasi sehingga berguna dan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang desain seperti apa yang akan

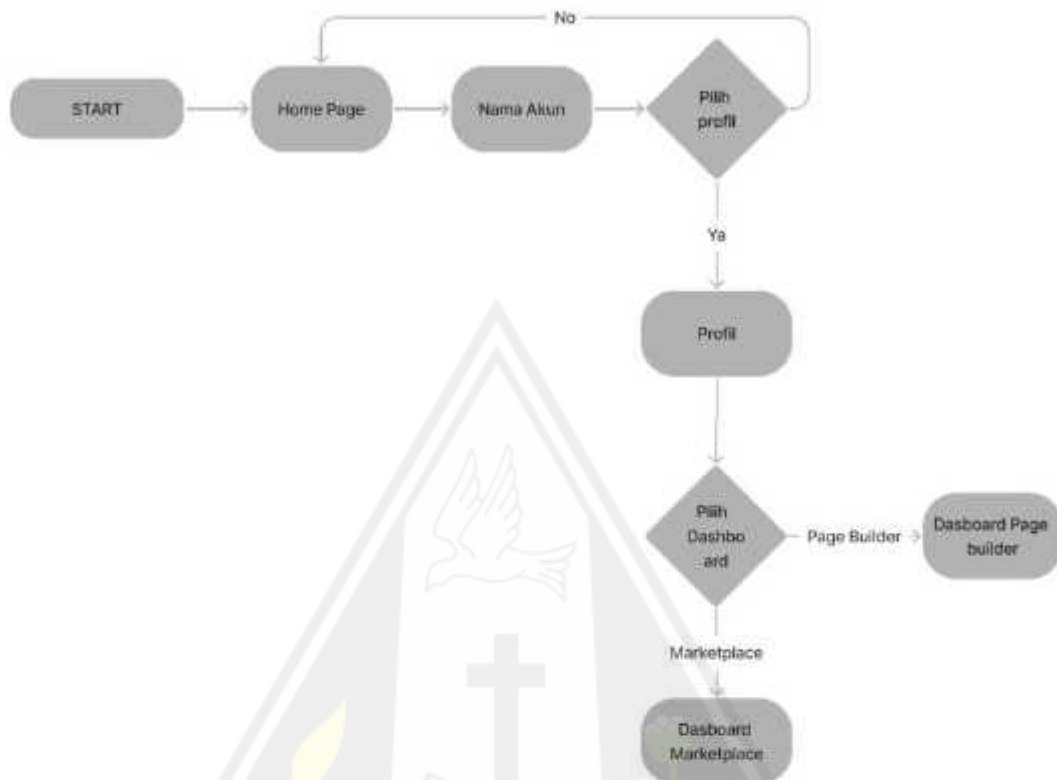
dikembangkan. Dalam membuat user flow, peneliti harus memperkirakan flow seperti apa yang akan dilakukan oleh user dalam menggunakan aplikasi.

Alur pengguna digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah yang diambil pengguna untuk menyelesaikan tugas menggunakan produk. Peneliti membuat 9 user flow yang sesuai dengan kebutuhan fungsional. Penyusunan user flow yang dilakukan pada penelitian ini dibuat berdasarkan setiap aktivitas yang dilakukan oleh pengguna aplikasi nantinya. Dengan menjabarkan setiap aktivitas dapat dilihat detail susunan alur yang dapat dijadikan runtutan penyusunan desain tampilan sehingga ketika melakukan pengujian, pengguna dapat melihat user flow yang sudah dibuat.

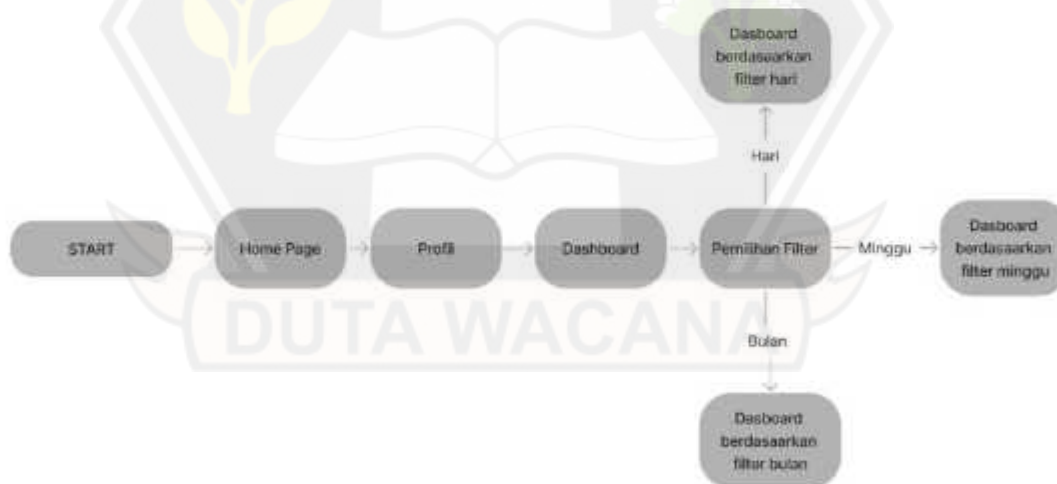
Alurnya yaitu User Flow Pendaftaran/Login pada Gambar 3.11, User Flow membuka dashboard pada Gambar 3.12, User Flow menggunakan filter waktu pada Gambar 3.13, User Flow melihat Informasi keuntungan pada Gambar 3.14, User Flow melihat grafik perkembangan penjualan pada Gambar 3.15, User Flow Melihat penjualan masing-masing platform pada Gambar 3.16, User Flow melihat list peringkat produk pada Gambar 3.17, User Flow melihat list urutan kategori pada Gambar 3.18, dan User Flow Melihat detail penjualan setiap produk pada Gambar 3.19.



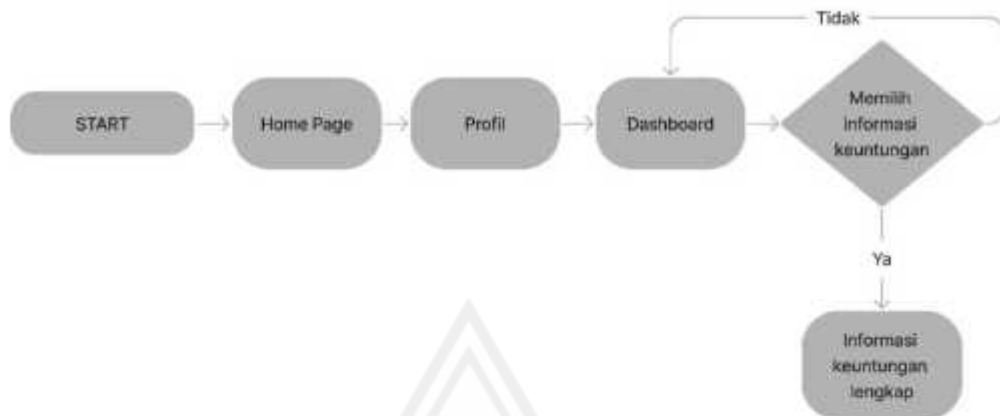
Gambar 3.11 User Flow pendaftaran/Login



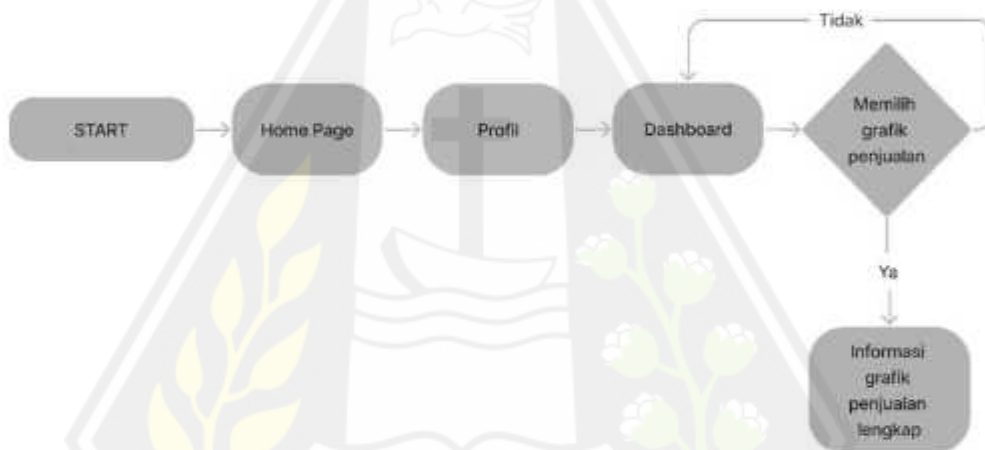
Gambar 3.12 User Flow membuka dashboard



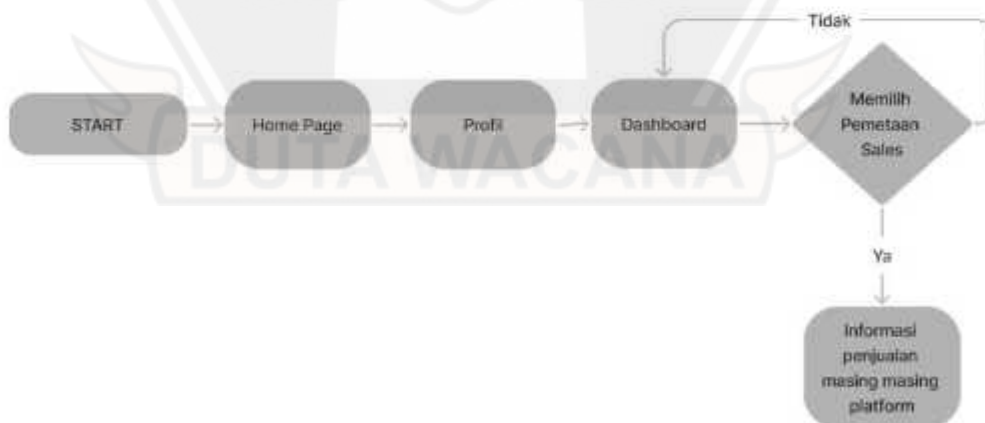
Gambar 3.13 User Flow menggunakan filter waktu



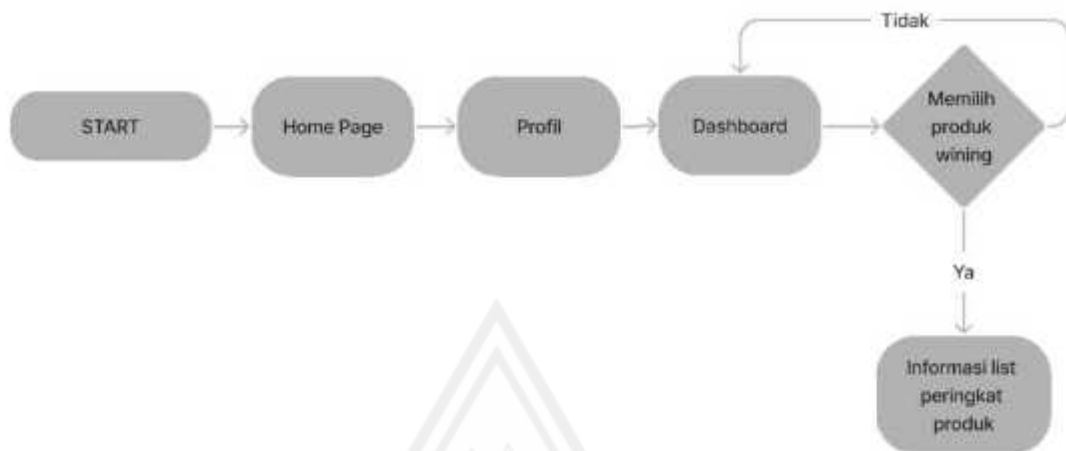
Gambar 3.14 *User Flow* melihat Informasi keuntungan



Gambar 3.15 *User Flow* melihat Grafik perkembangan penjualan



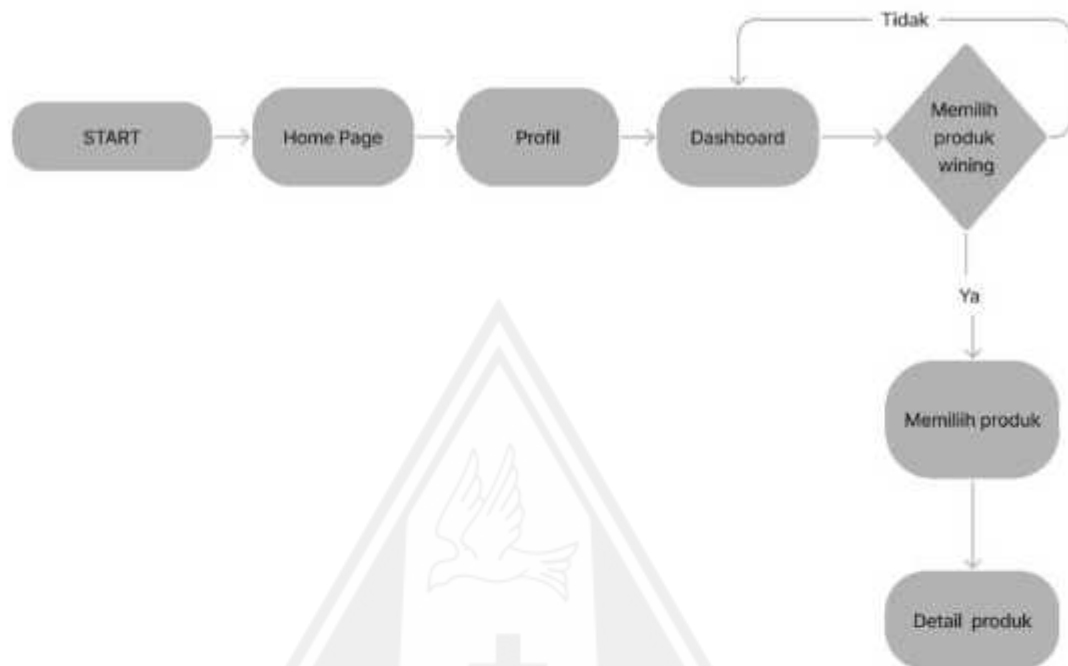
Gambar 3.16 *User Flow* melihat pemetaan penjualan masing-masing platform



Gambar 3.17 User Flow melihat list Peringkat produk



Gambar 3.18 User Flow melihat list urutan kategori



Gambar 3.19 User Flow melihat detail produk

3.3.8 Information Architecture

Information Architecture (IA) adalah melibatkan bagaimana cara situs web/aplikasi disusun dan bagaimana konten diatur. *Information Architecture* merupakan bentuk paling dasar dari UI/UX baik itu di website ataupun pada aplikasi mobile. Peneliti mewujudkan *Information Architecture* dalam bentuk kolom dengan desain terstruktur agar lebih mudah dalam pembacaannya. Peneliti menganalisis dan mencoba memahami informasi apa saja yang dibutuhkan pengguna saat membuka dashboard Baleomol. Tujuannya adalah untuk membantu pengguna menemukan informasi dan menyelesaikan tugas. Data lengkap dari *Information Architecture* ada di Gambar 3.20.

Information Architecture



Gambar 3.20 *Information Architecture*

3.3.8 *Wireframe*

Wireframe adalah sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman website atau aplikasi. Pembuatan *wireframe* biasanya dilakukan sebelum pembuatan produk tersebut dilakukan. Item yang berkaitan seperti teks, gambar, *layouting*, dan sebagainya. Berdasarkan *Information Architecture*, saya membuat wireframe menggunakan Figma dengan desain alternatif untuk meningkatkan efisiensi. Peneliti menggunakan *tool* Figma untuk membantu dalam pembuatan *Wireframe*. Hasil dari tahap *wireframe* sebagai berikut :

- 1) Rancangan antarmuka halaman login

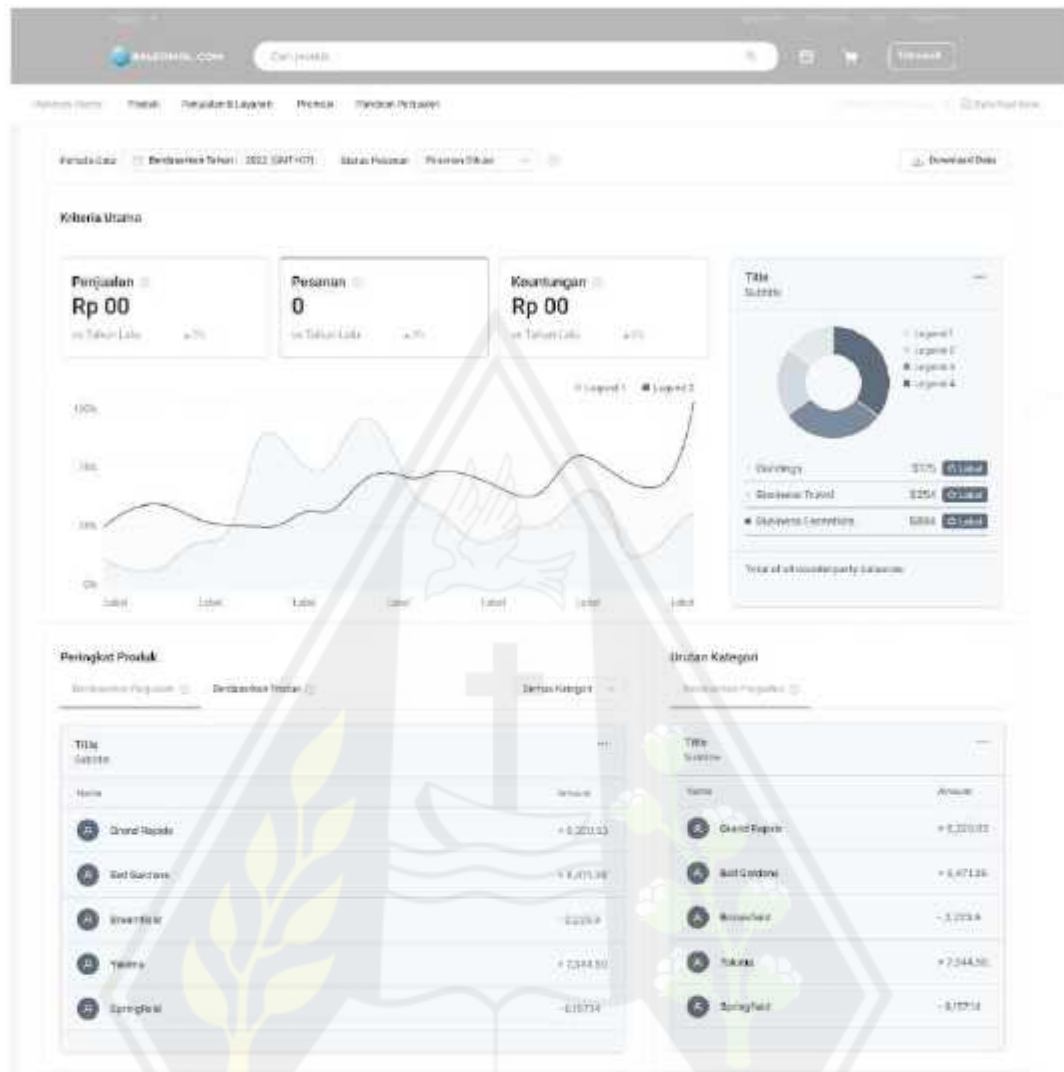
Halaman ini memuat informasi username dan password seperti pada Gambar 3.21 berikut ini. username dan password didapatkan dari database yang ada. Tampilan pada halaman tersebut cukup berisi dua hal ini saja.



Gambar 3.21 Rancangan antarmuka halaman login

2) Rancangan antarmuka dashboard

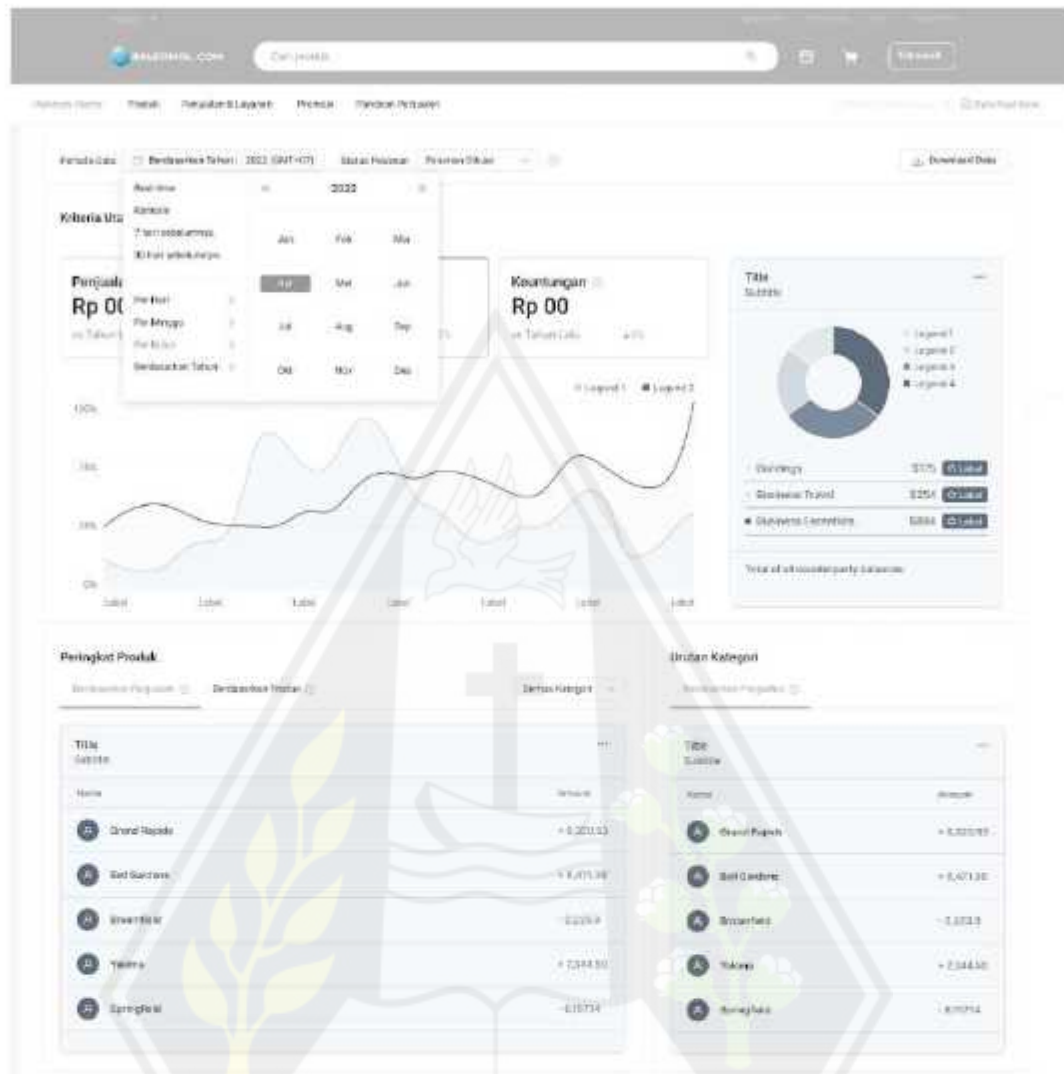
Jika pengguna sudah berhasil masuk ke sistem maka akan muncul tampilan seperti pada Gambar 3.22 . Dashboard berisi informasi yang lengkap mulai dari Data penjualan, Data pesanan, Data Keuntungan, Data Pemetaan Penjualan, Peringkat Produk, dan Urutan kategori. Di Dalam dashboard juga terdapat Filter yang dapat dipilih mulai dari Tahun, Bulan, Minggu, dan Hari.



Gambar 3.22 Rancangan antarmuka dashboard

3) Rancangan antarmuka Filter Bulan

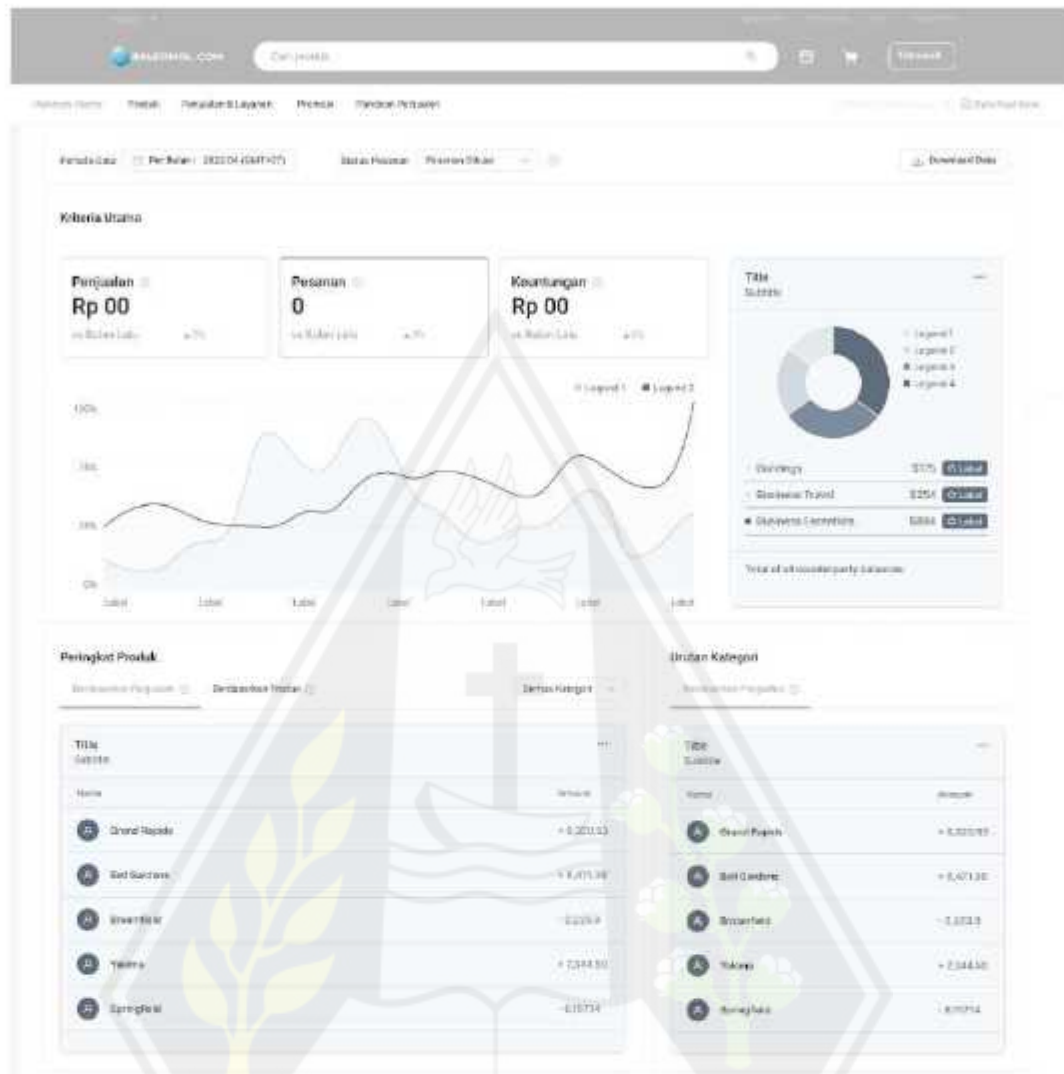
Di Dalam dashboard juga terdapat Filter yang dapat dipilih mulai dari Tahun, Bulan, Minggu, dan Hari. Setelah menekan Filter Bulan maka akan muncul pilihan mau memilih di bulan apa. Data yang muncul masih sama yaitu pada Tahun itu mulai dari Data penjualan, Data pesanan, Data Keuntungan, Data Pemetaan Penjualan, Peringkat Produk, dan Urutan kategori . Desain Dashboard akan seperti pada Gambar 3.23



Gambar 3.23 Rancangan antarmuka dashboard Filter bulan

4) Rancangan antarmuka hasil filter bulan

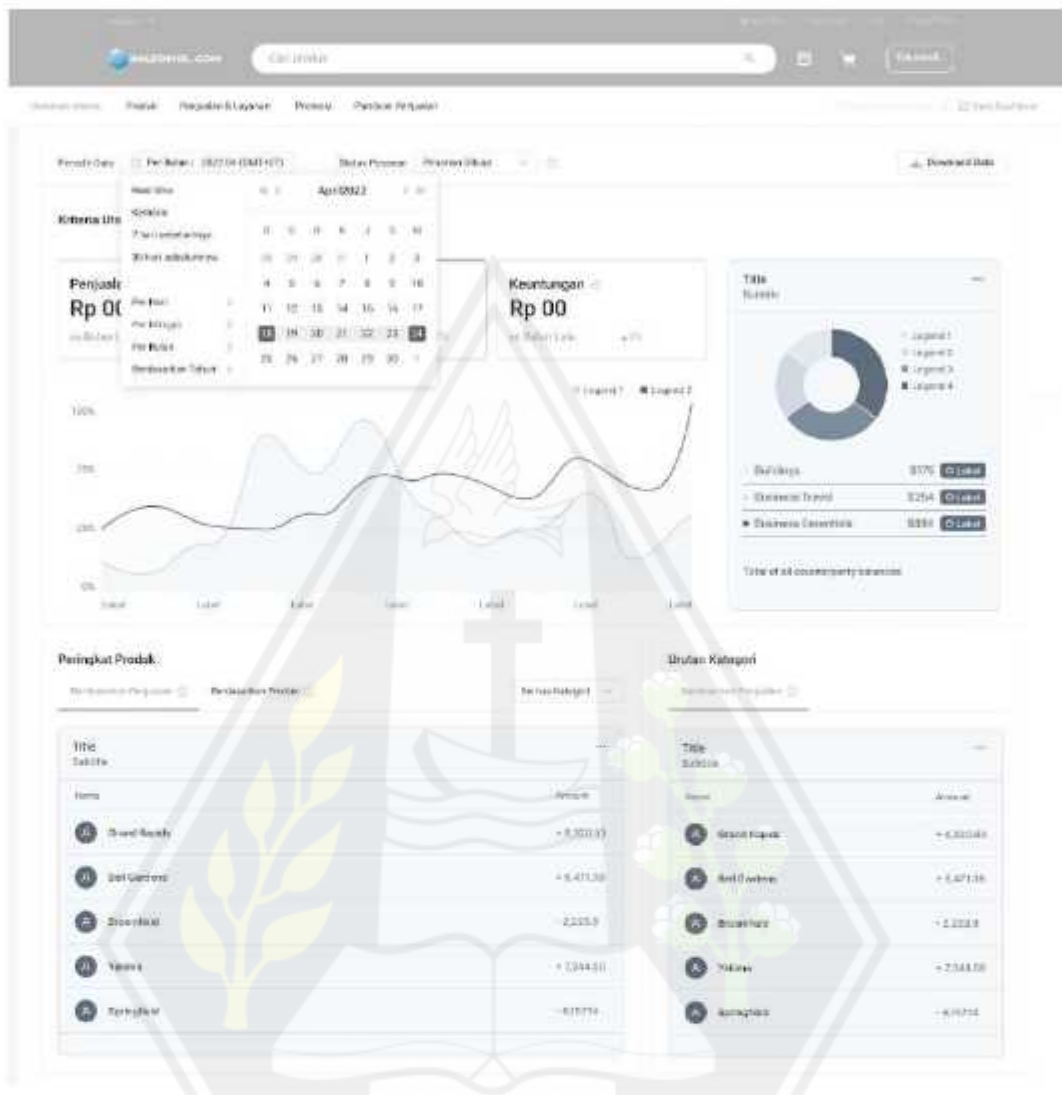
Data yang muncul akan berubah sesuai data pada bulan itu mulai dari Data penjualan, Data pesanan, Data Keuntungan, Data Pemetaan Penjualan, Peringkat Produk, dan Urutan kategori. Desain Dashboard akan seperti pada Gambar 3.24



Gambar 3.24 Rancangan antarmuka dashboard hasil filter bulan

5) Rancangan antarmuka filter minggu

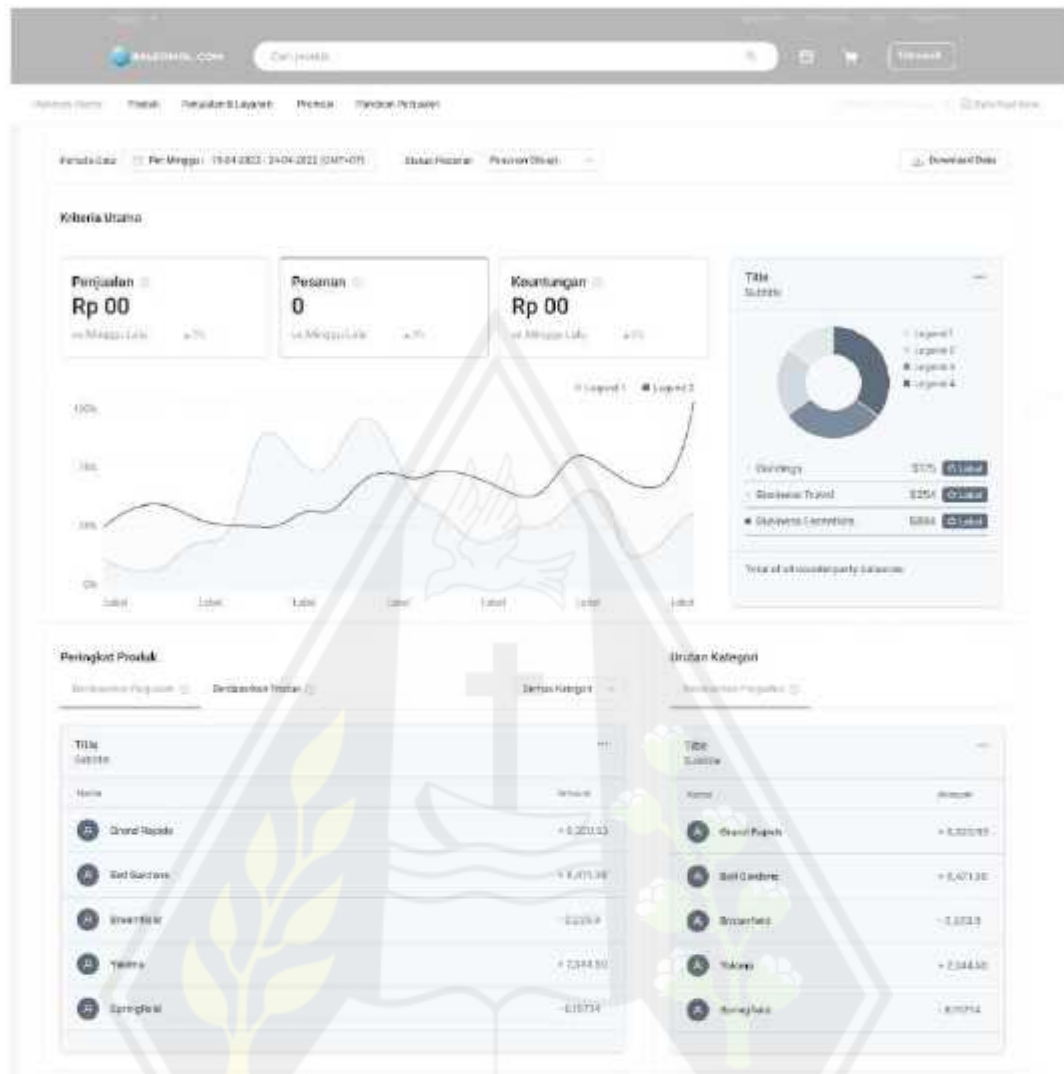
Setelah menekan filter minggu maka akan muncul pilihan mau memilih di minggu apa. Data yang muncul masih sama yaitu pada bulan itu mulai dari Data penjualan, Data pesanan, Data Keuntungan, Data Pemetaan Penjualan, Peringkat Produk, dan Urutan kategori. Desain Dashboard akan seperti pada Gambar 3.25



Gambar 3.25 Rancangan antarmuka dashboard filter minggu

6) Rancangan antarmuka hasil filter minggu

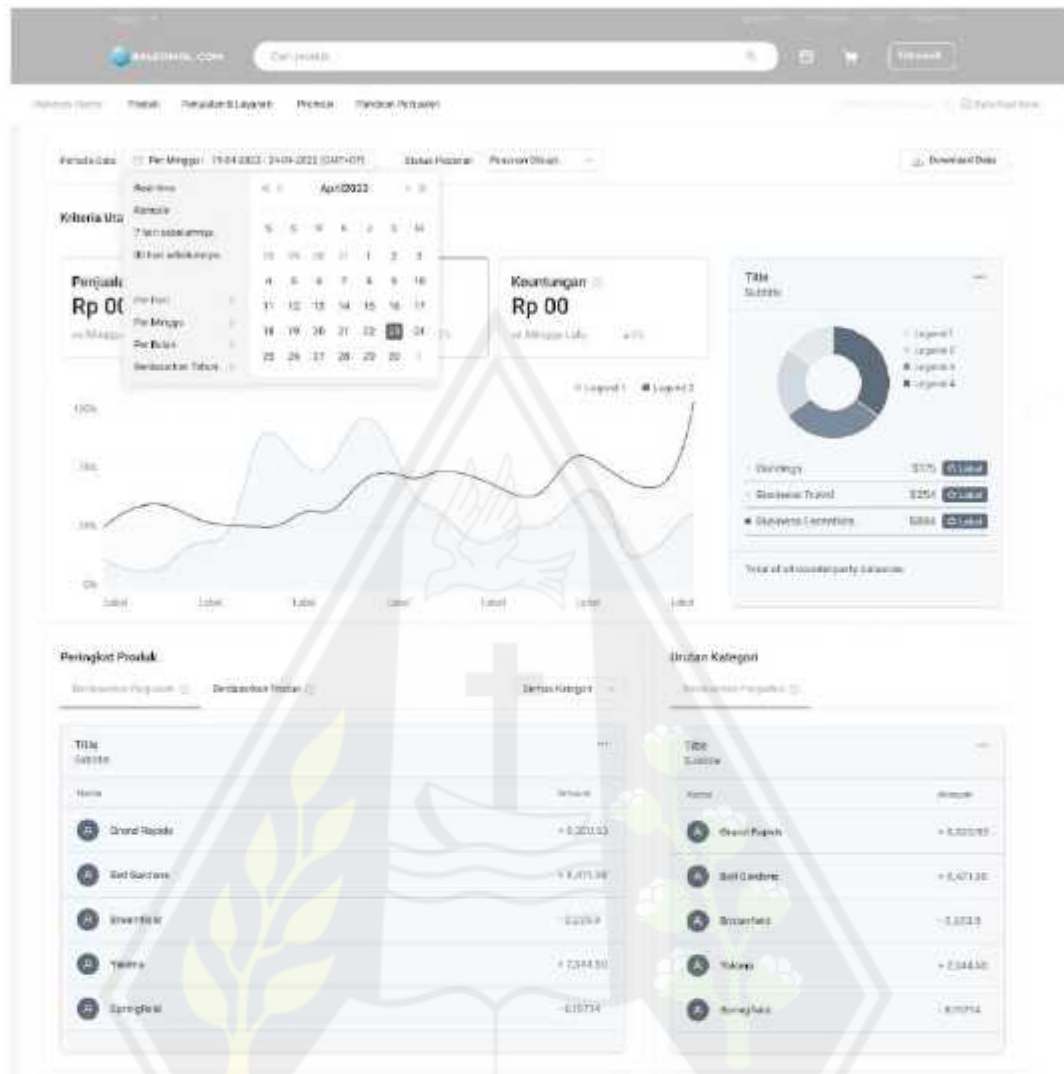
Data yang muncul akan berubah sesuai data pada minggu itu mulai dari Data penjualan, Data pesanan, Data Keuntungan, Data Pemetaan Penjualan, Peringkat Produk, dan Urutan kategori. Desain Dashboard akan seperti pada Gambar 3.26



Gambar 3.26 Rancangan antarmuka dashboard hasil filter minggu

7) Rancangan antarmuka filter hari

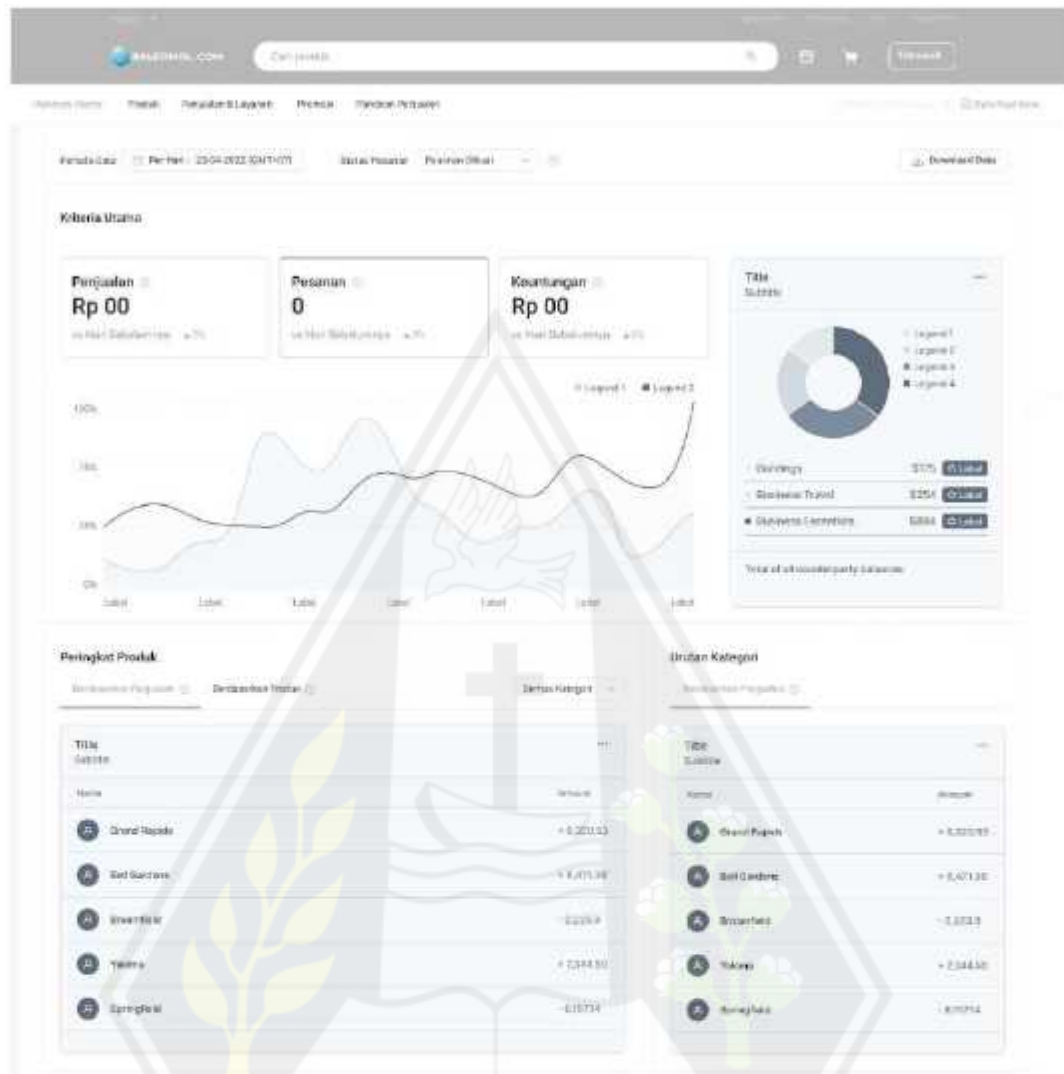
Setelah menekan filter hari maka akan muncul pilihan mau memilih di hari apa. Data yang muncul masih sama yaitu pada minggu itu mulai dari Data penjualan, Data pesanan, Data Keuntungan, Data Pemetaan Penjualan, Peringkat Produk, dan Urutan kategori. Desain Dashboard akan seperti pada Gambar 3.27



Gambar 3.27 Rancangan antarmuka dashboard filter hari

8) Rancangan antarmuka hasil filter hari

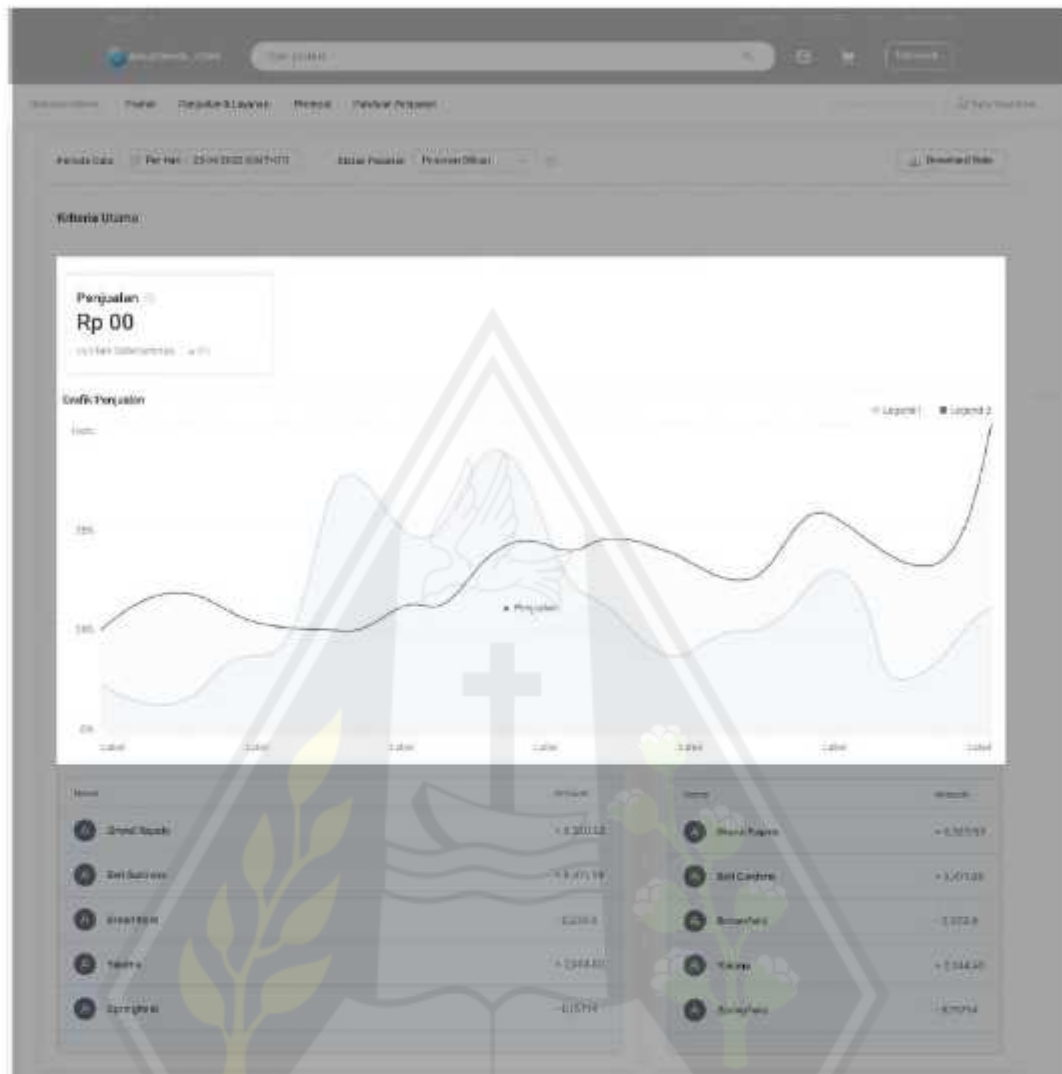
Data yang muncul akan berubah sesuai data pada hari itu mulai dari Data penjualan, Data pesanan, Data Keuntungan, Data Pemetaan Penjualan, Peringkat Produk, dan Urutan kategori. Desain Dashboard akan seperti pada Gambar 3.28



Gambar 3.28 Rancangan antarmuka dashboard hasil filter hari

9) Rancangan antarmuka detail penjualan lalu

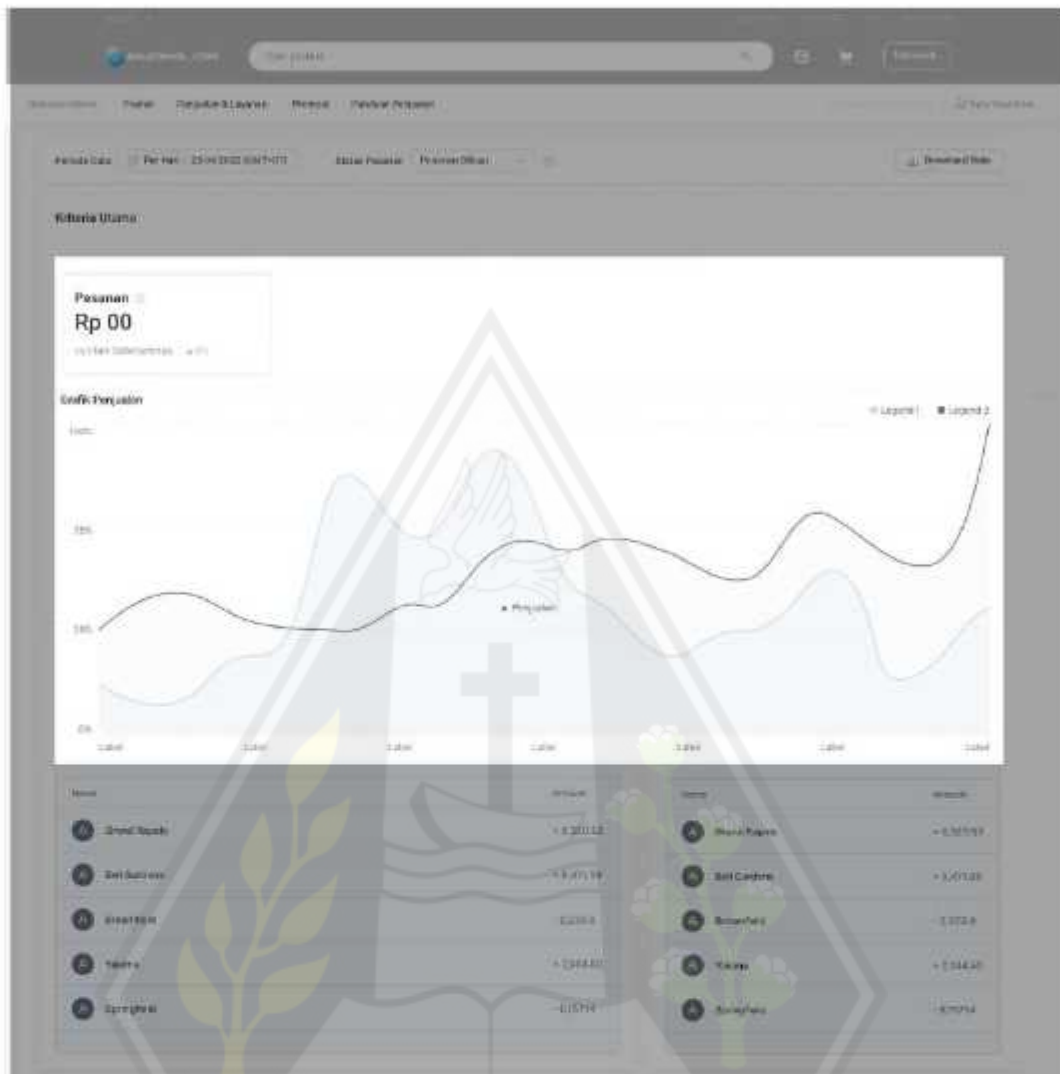
Jika pengguna menekan data penjualan maka akan muncul tampilan pop-up seperti pada Gambar 3.29. Pop-up itu berisi data penjualan lalu beserta grafiknya.



Gambar 3.29 Rancangan antarmuka detail penjualan lalu

10) Rancangan antarmuka detail pesanan lalu

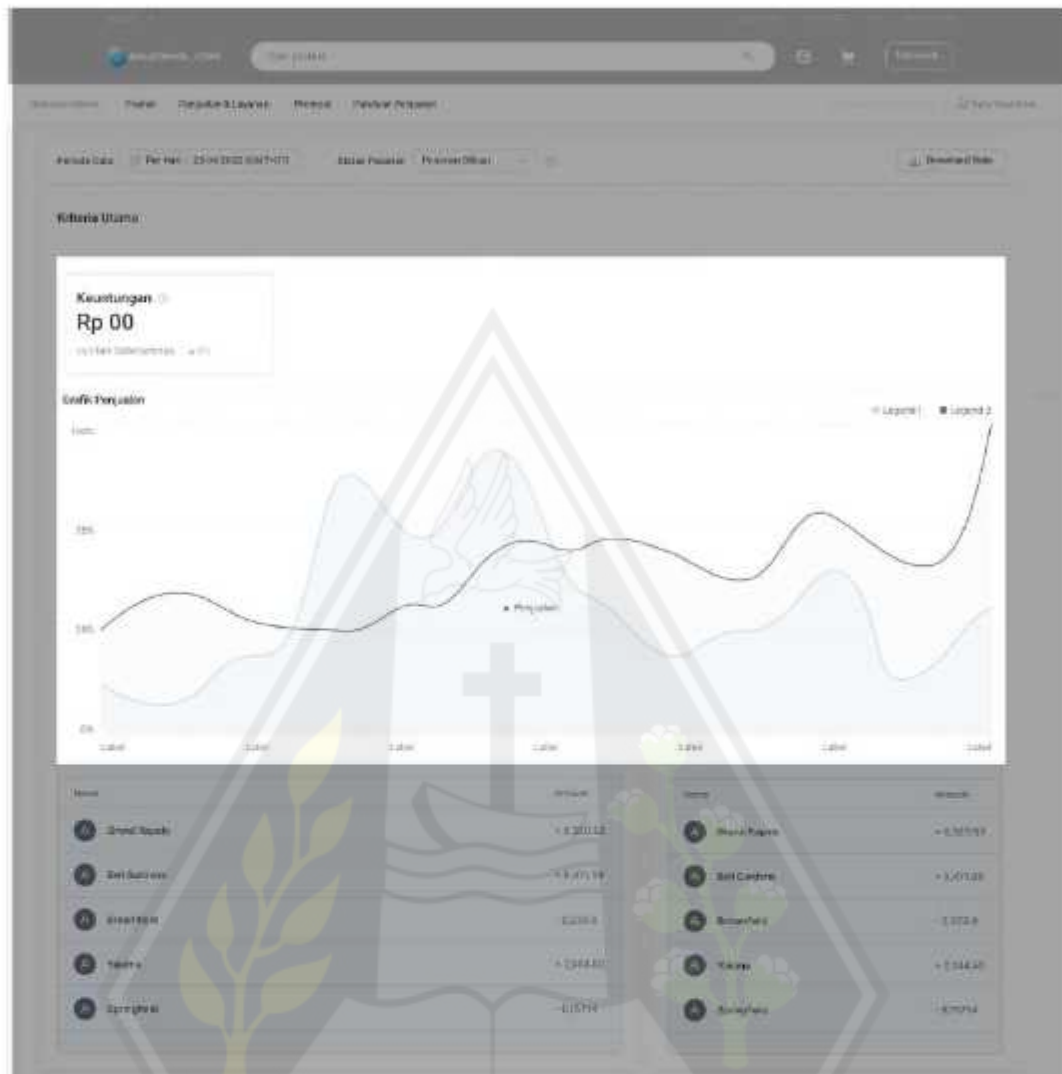
Jika pengguna menekan data pesanan, maka akan muncul tampilan pop-up seperti pada Gambar 3.30. Pop-up itu berisi data pesanan lalu beserta grafiknya.



Gambar 3.30 Rancangan antarmuka detail pesanan lalu

11) Rancangan antarmuka detail keuntungan lalu

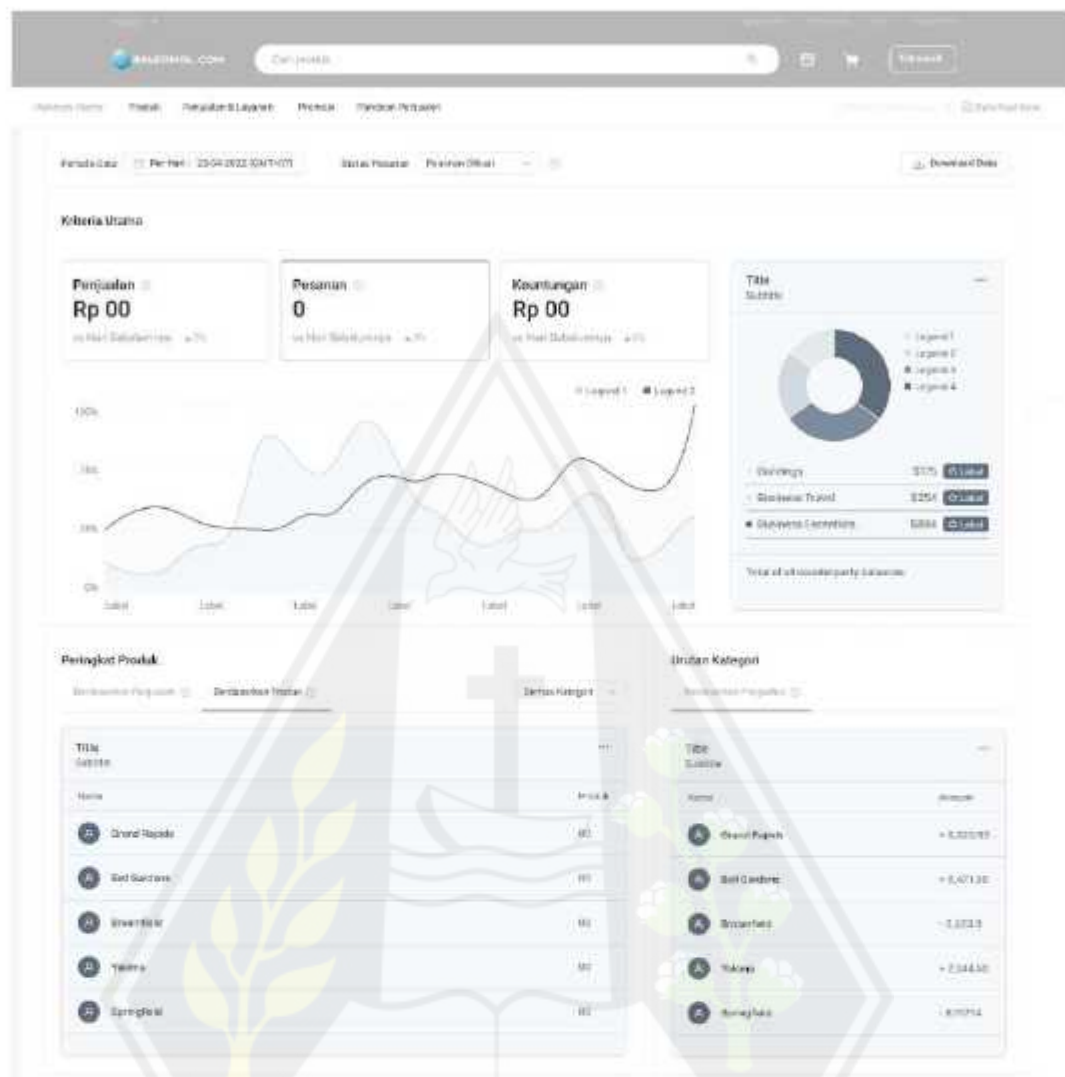
Jika pengguna menekan data keuntungan, maka akan muncul tampilan pop-up seperti pada Gambar 3.31. Pop-up itu berisi data keuntungan lalu beserta grafiknya.



Gambar 3.31 Rancangan antarmuka detail keuntungan lalu

12) Rancangan antarmuka detail berdasarkan produk

Untuk mengetahui jumlah masing masing produk yang terjual maka dibuatlah bagian detail berdasarkan produk. Lokasi data pada bagian Peringkat produk. Data yang muncul yaitu jumlah penjualan masing masing produk bukan lagi dengan jumlah omset per produk namun jumlah produk terjual. Desain Dashboard akan seperti pada Gambar 3.32



Gambar 3.31 Rancangan antarmuka detail berdasarkan produk

3.4 Prototype /Prototipe

Mulai dari tahap Prototype sampai dengan tahap Test masuk ke dalam proses pengimplementasian. Tahap *Prototype* merupakan tahap dimana membuat prototype yang nantinya diujikan. pada tahap ini peneliti membuat berbagai rangkaian tahap yang dapat menunjang proses pengujian nanti. Tahap yang dilakukan ialah *Design system*, *UI Design*, dan *Prototyping*. Untuk hasil lengkap pada tahap Prototype berada di BAB 4 Pengimplementasian.

3.4.1 Design System

Design system merupakan kumpulan dari komponen yang digunakan secara berulang dalam suatu dapat menjaga standar kualitas dan konsistensi dari design seperti yang telah kita bahas sebelumnya. Pada proses design system sudah mulai menggunakan *high fidelity design*. Manfaat dari desain sistem dapat langsung mengambil aset dari komponen yang ada dalam design system ini sehingga hasil desain menjadi lebih konsisten. Keuntungan lainnya adalah dapat membuat proses desain menjadi lebih efisien karena kita dapat langsung mengambil aset yang sudah ada dan tidak perlu membuat berulang-ulang kali, dengan begitu kolaborasi tim yang memiliki banyak anggota juga dapat menjadi lebih mudah. Pengimplementasian dengan menggunakan design system memerlukan beberapa sistem seperti Tabel 3.15.

Tabel 3.15 Design System

Jenis Design System	Berisi	Gambaran hasil
Typography system	Jenis font yang ingin digunakan beserta ukurannya	Heading 1, Heading 2, Subtitle 1, Subtitle 2, Body 1, Body 2, Button 1, Button 2, dan Caption
Color style	Warna warna yang akan digunakan	Primary ,primary variant, secondary, secondary variant, dan background
Button	Tombol tombol dari berbagai ukuran untuk berbagai macam kebutuhan	Button aktif berbagai ukuran dan button pasif berbagai ukuran
Icon	Berbagai icon yang dapat digunakan	Bermacam macam icon yang menunjang penelitian
Component	Gabungan beberapa font. color, button dan icon	Data penjualan, peringkat produk, pemetaan penjualan, grafik, top menu, dan filter

3.4.2 UI Design

User interface (UI) design atau desain antarmuka adalah proses yang digunakan peneliti untuk membangun antarmuka dalam perangkat lunak yang berfokus pada

penampilan. Tampilan yang dihasilkan oleh peneliti merupakan penggambaran dari proses sebelumnya. Peneliti menerjemahkan apa yang menjadi masalah dan kendala pengguna, berusaha menyelesaikannya dengan High fidelity (hi-fi) design. Untuk dapat mengimplementasikan dashboard yang diteliti maka diperlukan daftar UI Design seperti pada Tabel 3.16

Tabel 3.16 UI Design

No	UI Design
1	High fidelity (hi-fi) design halaman login
2	High fidelity (hi-fi) design dashboard
3	High fidelity (hi-fi) design Filter Bulan
4	High fidelity (hi-fi) design hasil filter bulan
5	High fidelity (hi-fi) design filter minggu
6	High fidelity (hi-fi) design hasil filter minggu
7	High fidelity (hi-fi) design filter hari
8	High fidelity (hi-fi) design hasil filter hari
9	High fidelity (hi-fi) design detail penjualan lalu
10	High fidelity (hi-fi) design detail pesanan lalu
11	High fidelity (hi-fi) design detail keuntungan lalu
12	High fidelity (hi-fi) design detail berdasarkan produk

3.4.3 Prototyping

Setelah menyelesaikan High fidelity (hi-fi) design, peneliti membuat Prototyping untuk selanjutnya di proses pada Usability Testing dengan menggunakan maze.co. Prototyping atau prototipe adalah sebuah metode dalam pengembangan produk dengan cara membuat rancangan, sampel, atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk. Berikut adalah link *Prototyping* yang sudah di buat oleh peneliti

<https://www.figma.com/proto/ShutYOAc8Dj8xzhBIY9Iq/FIGMA-SEKRIPSI-BALEOMOL.COM?node-id=6-3555&scaling=min-zoom&page-id=2%3A3419&starting-point-node-id=6%3A3555&show-proto-sidebar=1>

3.5 User Testing

Peneliti melakukan proses ini untuk memberi banyak *feedback* dalam melakukan perbaikan dan penyesuaian selanjutnya. Peneliti juga melakukan user testing untuk mencari tahu apakah desain yang sudah dibuat sudah mudah dipahami dan apakah desain ini sudah bisa memuaskan user atau belum. Selama pengujian aplikasi, user diberi tugas dan diamati oleh peneliti.

3.5.1 Rancangan Pengujian Usability Testing

Pengujian desain dengan usability testing dilakukan dengan sistem online menggunakan Maze.co. Peneliti menggunakan Maze.co untuk mengukur (*Success rate, the time a task requires, dan error rate*) menggunakan task scenario seperti pada Tabel 3.14. Maze.co merupakan platform ujicoba secara cepat yang memungkinkan kamu untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dalam satu platform. Alat usability testing ini sudah terintegrasi dengan aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat prototipe seperti Figma. Sudah banyak jurnal yang menggunakan maze.co sebagai alat usability test mereka. Tugas yang diberikan pada penelitian ini berjumlah 5 tugas. Peneliti mencatat kesulitan yang dialami user selama menjalankan tugas. Berikut ini adalah task scenario yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan uji kebergunaan

Tabel 3.14 Task Scenario

Task Scenario	
Task 1	
Tugas	Melakukan filter data berdasar Bulan, Minggu, dan Hari
Skenario	Pengguna diminta melakukan Filter data berdasarkan Bulan kemudian Minggu, dan yang terakhir Hari
Hasil yang diharapkan	Pengguna dapat melakukan 3x filtering tersebut secara berurutan

Task Scenario	
Rasionalitas	Semua Pengguna dapat melakukan filtering
Task 2	
Tugas	Lihat Detail Penjualan Hari Sebelumnya
Skenario	Pengguna memilih komponen data penjualan untuk dapat melihat detail penjualan pada hari sebelumnya
Hasil yang diharapkan	Pengguna dapat melihat detail penjualan hari sebelumnya
Rasionalitas	Semua Pengguna dapat melihat detail penjualan hari sebelumnya.
Task 3	
Tugas	Lihat Detail Pesanan Hari Sebelumnya
Skenario	Pengguna memilih komponen data pesanan untuk dapat melihat detail pesanan pada hari sebelumnya
Hasil yang diharapkan	Pengguna dapat melihat detail pesanan hari sebelumnya
Rasionalitas	Semua Pengguna dapat melihat detail pesanan hari sebelumnya.
Task 4	
Tugas	Lihat Detail Keuntungan Hari Sebelumnya
Skenario	Pengguna memilih komponen data keuntungan untuk dapat melihat detail keuntungan pada hari sebelumnya
Hasil yang diharapkan	Pengguna dapat melihat detail keuntungan hari sebelumnya
Rasionalitas	Semua Pengguna dapat melihat detail keuntungan hari sebelumnya.
Task 5	
Tugas	Lihat detail penjualan masing masing produk
Skenario	Pengguna ingin mengetahui detail penjualan masing-masing produk maka bisa memilih "Berdasarkan Detail Produk" pada Peringkat Produk
Hasil yang diharapkan	Pengguna dapat melihat jumlah masing masing produk yang terjual pada Peringkat Produk
Rasionalitas	Meski memerlukan waktu karena terletak di bawah ,

Task Scenario	
	namun semua pengguna dapat memilih "Berdasarkan Detail Produk" pada Peringkat Produk

3.5.1 Rancangan Pengujian *User Experience Questionnaire (UEQ)*

Pada metode ini dilakukan pengujian kepada 5 pengguna Baleomol.com. Pengujian dilakukan pada Wildan selaku manajer di Baleomol.com, Ali yang merupakan dropshipper di Baleomol lebih dari 2 tahun, Ayub yang merupakan dropshipper di Baleomol antara 1 sampai 2 tahun, Aldi yang merupakan dropshipper di Baleomol sudah 1 tahun, dan Adriel yang merupakan dropshipper di Baleomol kurang dari 1 tahun. Pengukuran dengan metode ini yang pertama kali dilakukan adalah mencari seberapa besar jawaban konsisten dari para pengguna. Apabila terdapat perbedaan yang cukup besar maka pertanyaan tersebut lebih baik dihapus. Menghitung hasil dari UEQ dilakukan dengan sebuah tools dari Excel untuk melakukan analisis. (Sebelum melakukan pengukuran pengguna akan diberikan kuesioner dengan pertanyaan seperti pada Tabel 3.15 berikut ini.

Tabel 3.15 Pertanyaan UEQ

Keterangan	1	2	3	4	5	6	7	Keterangan
Menyusahkan								Menyenangkan
Tidak dapat dipahami								Dapat dipahami
Kreatif								Monoton
Mudah dipelajari								sulit dipelajari
bermanfaat								kurang bermanfaat
membosankan								mengasikan
tidak menarik								menarik
tidak dapat diprediksi								dapat diprediksi
cepat								lambat
berdaya cipta								konvensional

Keterangan	1	2	3	4	5	6	7	Keterangan
menghalangi								mendukung
baik								buruk
rumit								sederhana
tidak disukai								menggembirakan
lazim								terdepan
tidak nyaman								nyaman
aman								tidak aman
memotivasi								tidak memotivasi
memenuhi ekspektasi								tidak memenuhi ekspektasi
tidak efisien								efisien
jelas								membingungkan
tidak praktis								praktis
terorganisir								berantakan
atraktif								tidak atraktif
ramah pengguna								tidak ramah pengguna
konservatif								inovatif



BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

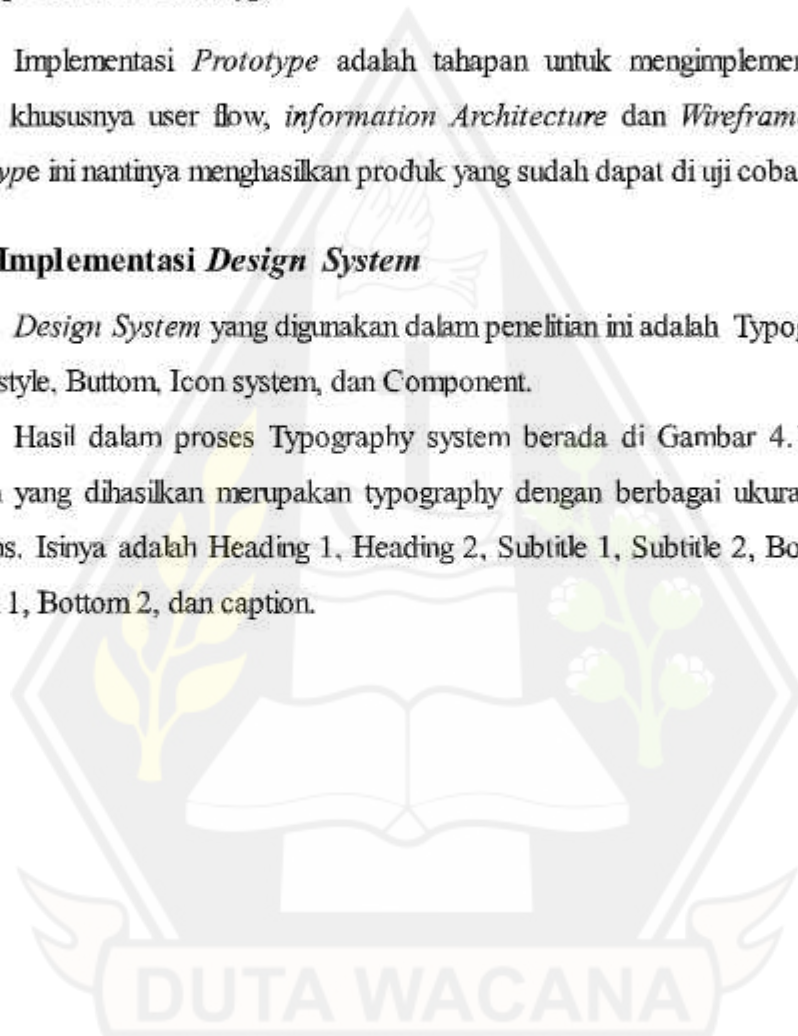
4.1 Implementasi *Prototype*

Implementasi *Prototype* adalah tahapan untuk mengimplementasikan tahap Ideate khususnya user flow, *information Architecture* dan *Wireframe*. Pada tahap *prototype* ini nantinya menghasilkan produk yang sudah dapat di uji coba.

4.1.1 Implementasi *Design System*

Design System yang digunakan dalam penelitian ini adalah Typography system, Color style, Button, Icon system, dan Component.

Hasil dalam proses Typography system berada di Gambar 4.1. Typography system yang dihasilkan merupakan typography dengan berbagai ukuran dengan font Poppins. Isinya adalah Heading 1, Heading 2, Subtitle 1, Subtitle 2, Body 1, Body 2, Button 1, Bottom 2, dan caption.



Typography System

Heading/ Judul Halaman

Heading 1

Heading 2

Subtitle/ Judul Object

Subtitle 1

Subtitle 2

Body/ Paragraph

Body 1

Body 2

Button

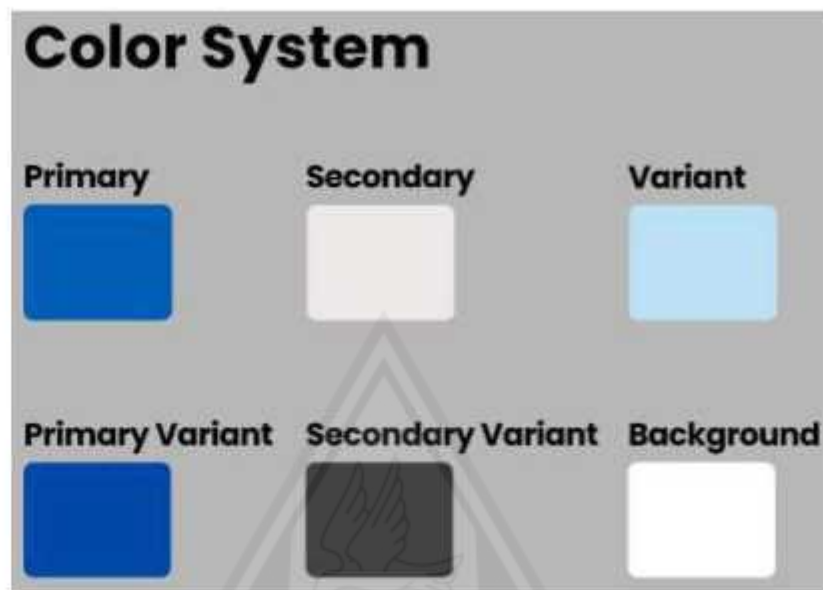
Button

Caption/ Text Pendukung

Caption

Gambar 4.1 Typography system

Hasil dalam proses color system berada di Gambar 4.2. color system yang dihasilkan merupakan color system yang digunakan dalam proses pembuatan high fidelity desain. Isinya adalah Primary ,primary variant, secondary, secondary variant, dan background.



Gambar 4.2 Color system

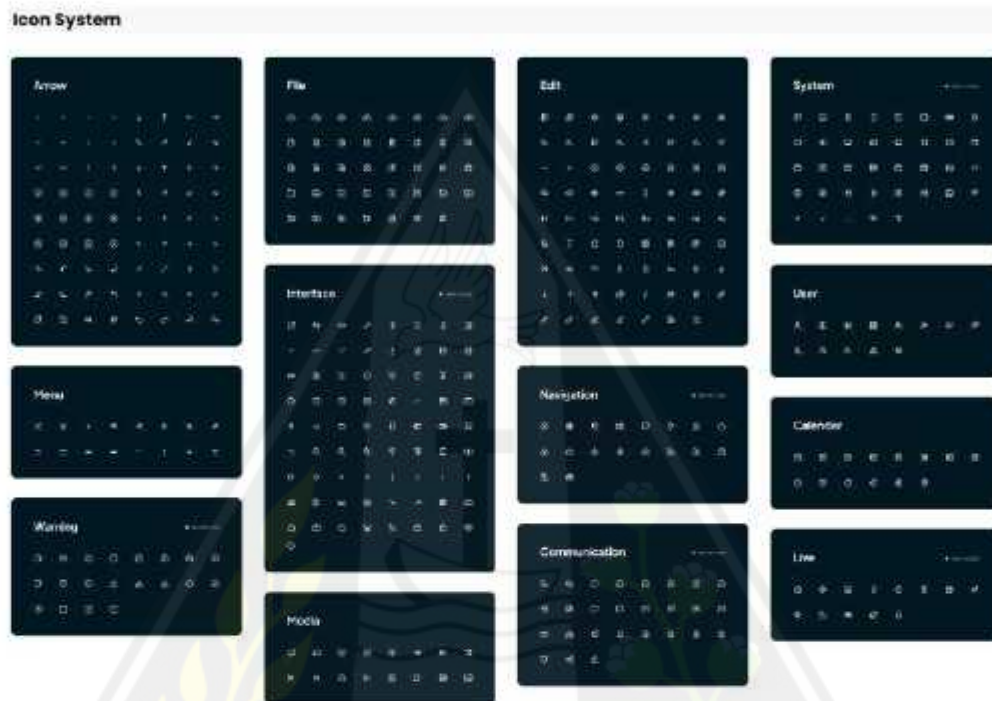
Hasil dalam proses Bottom system berada di Gambar 4.3. Bottom yang digunakan dalam proses pembuatan high fidelity desain. Isinya adalah Button aktif berbagai ukuran dan button pasif berbagai ukuran.

Bottom System



Gambar 4.3 Bottom system

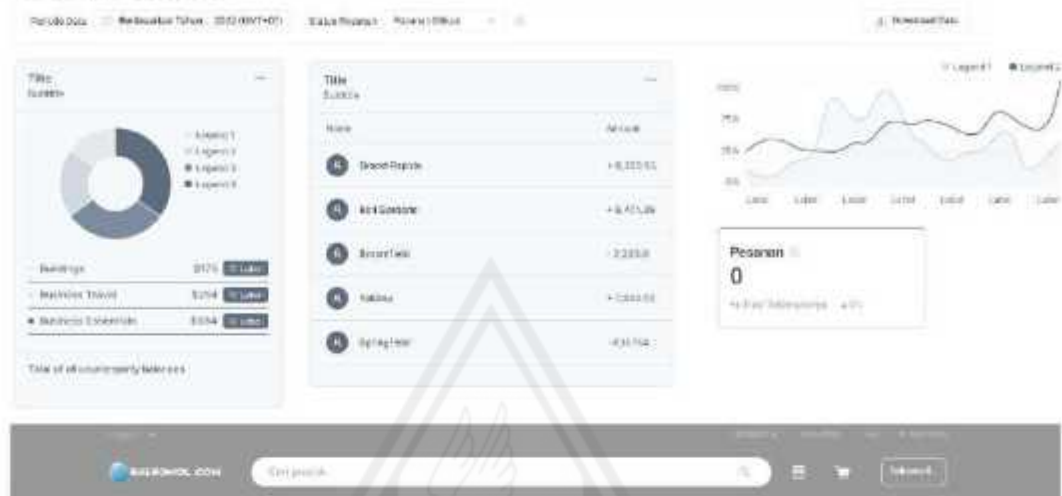
Hasil dalam proses component berada di Gambar 4.4 .Component yang dihasilkan merupakan icon yang diberikan secara gratis di dalam community Isinya adalah Bermacam macam icon yang menunjang penelitian.



Gambar 4.4 icon system

Hasil dalam proses component berada di Gambar 4.5 component yang digunakan dalam proses pembuatan high fidelity desain. Isinya adalah Data penjualan, peringkat produk, pemetaan penjualan, grafik, top menu, dan filter

Component

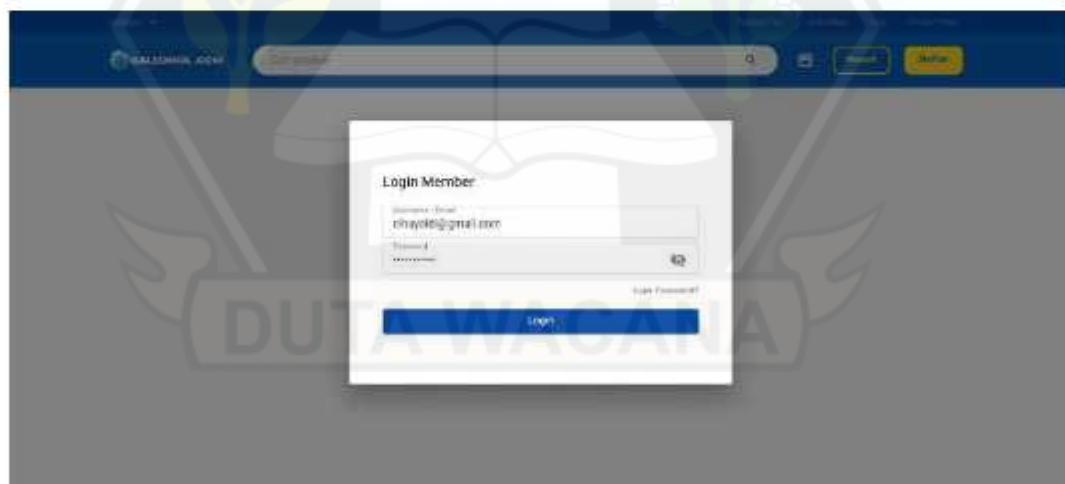


Gambar 4.5 component

4.1.2 Implementasi *UI Design*

- 1) High fidelity (hi-fi) design halaman login

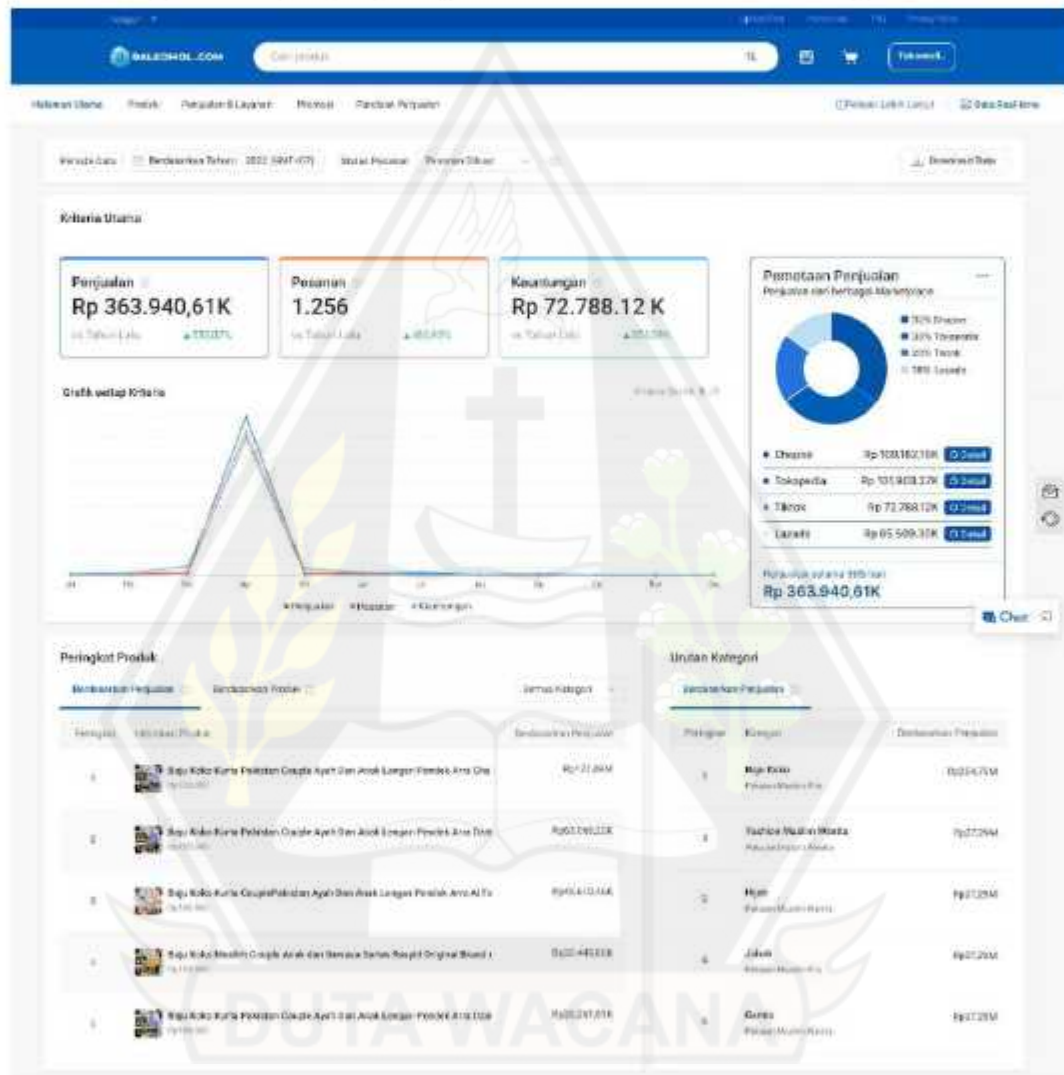
Halaman ini memuat informasi username dan password seperti pada Gambar 4.6 berikut ini. Fitur tambahan pada halaman login ini yaitu dapat melihat password dan lupa password.



Gambar 4.6 High fidelity (hi-fi) design halaman login

- 2) High fidelity (hi-fi) design dashboard

Jika pengguna sudah berhasil masuk ke sistem maka akan muncul tampilan seperti pada Gambar 4.7 . Dashboard berisi informasi yang lengkap mulai dari Data penjualan, Data pesanan, Data Keuntungan, Data Pemetaan Penjualan, Peringkat Produk, dan Urutan kategori. Di Dalam dashboard juga terdapat Filter yang dapat dipilih mulai dari Tahun, Bulan, Minggu, dan Hari.

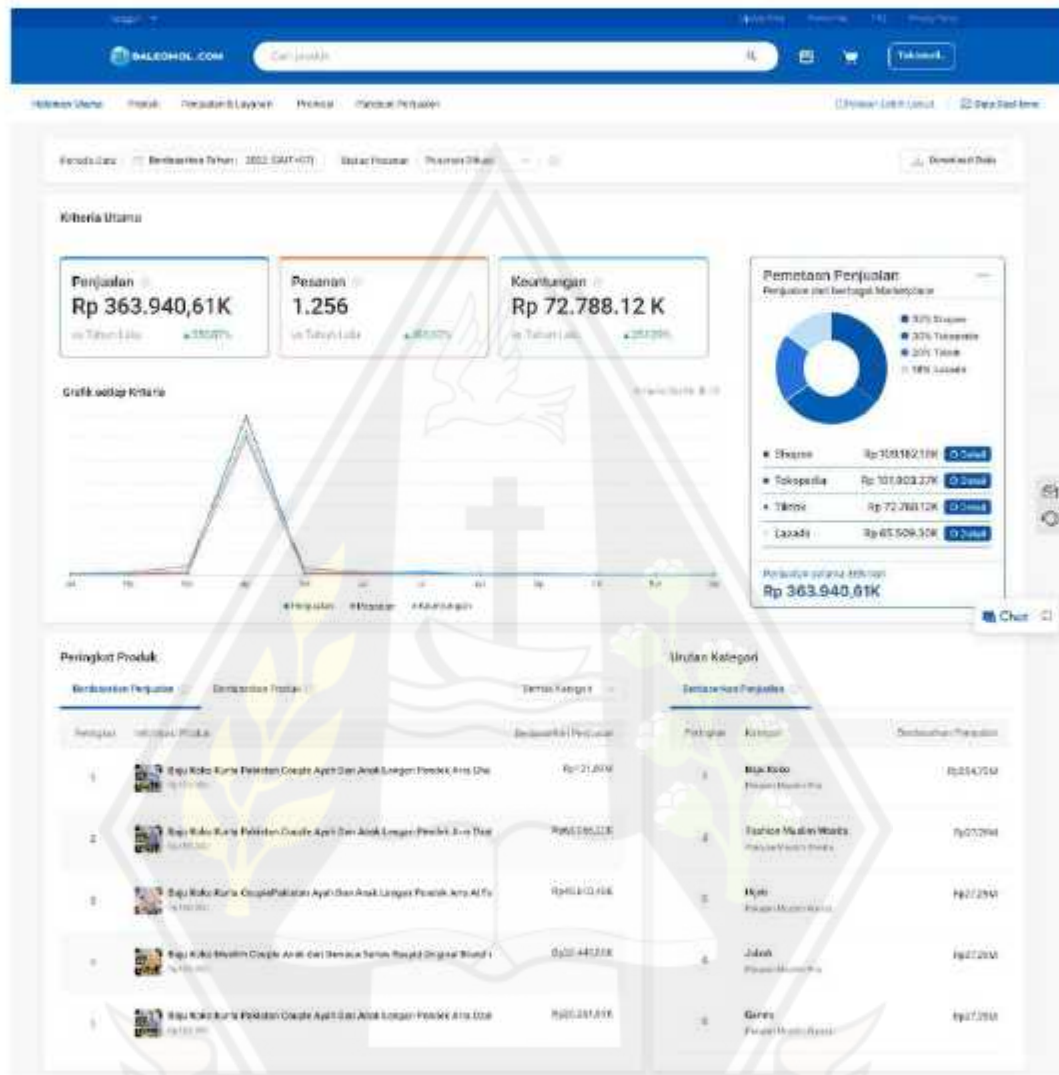


Gambar 4.7 High fidelity (hi-fi) design dashboard

3) High fidelity (hi-fi) design Filter Bulan

Di Dalam dashboard juga terdapat Filter yang dapat dipilih mulai dari Tahun, Bulan, Minggu, dan Hari. Setelah menekan Filter Bulan maka akan muncul pilihan mau memilih di bulan apa. Data yang muncul masih sama yaitu

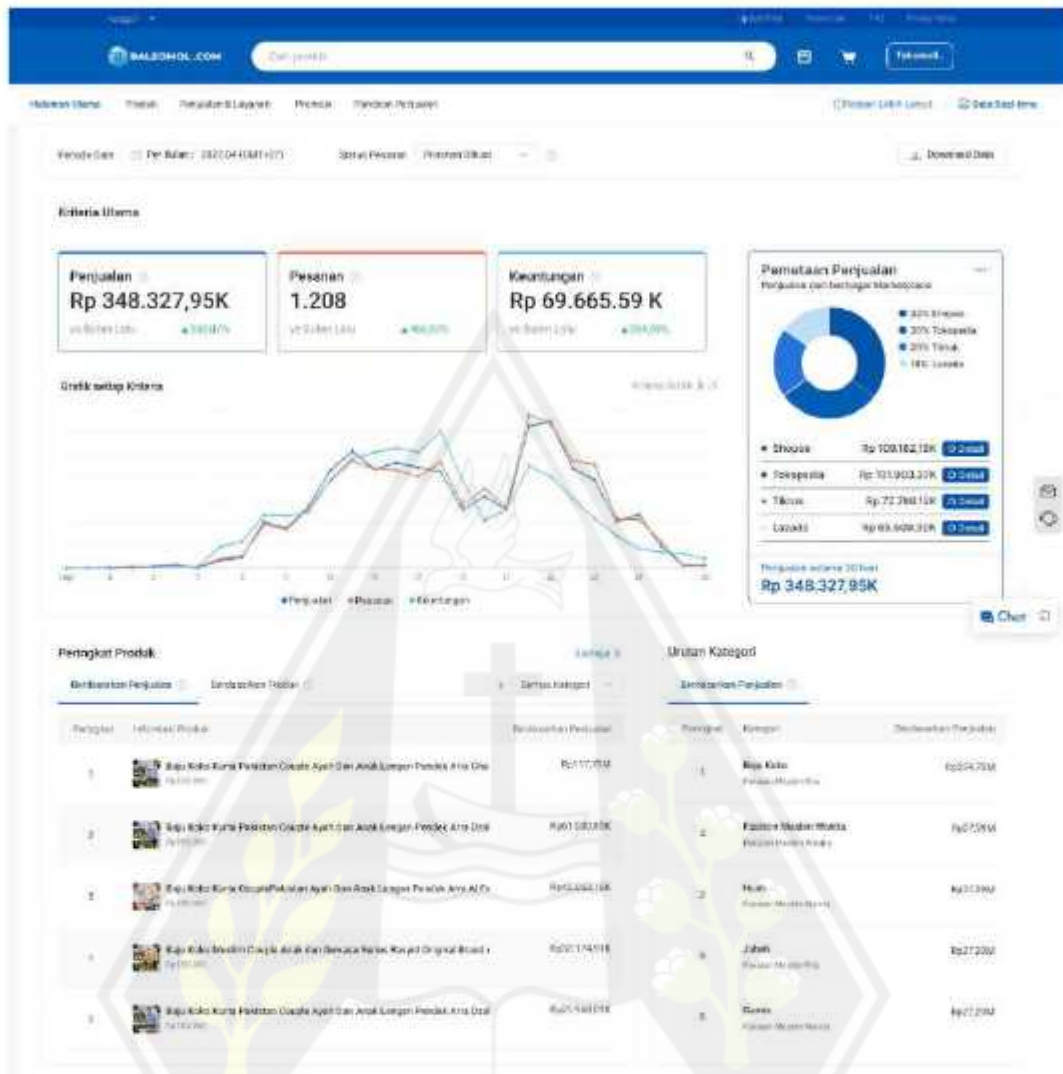
pada Tahun itu mulai dari Data penjualan, Data pesanan, Data Keuntungan, Data Pemetaan Penjualan, Peringkat Produk, dan Urutan kategori . Desain Dashboard akan seperti pada Gambar 4.8



Gambar 4.8 High fidelity (hi-fi) design dashboard Filter bulan

4) High fidelity (hi-fi) design hasil filter bulan

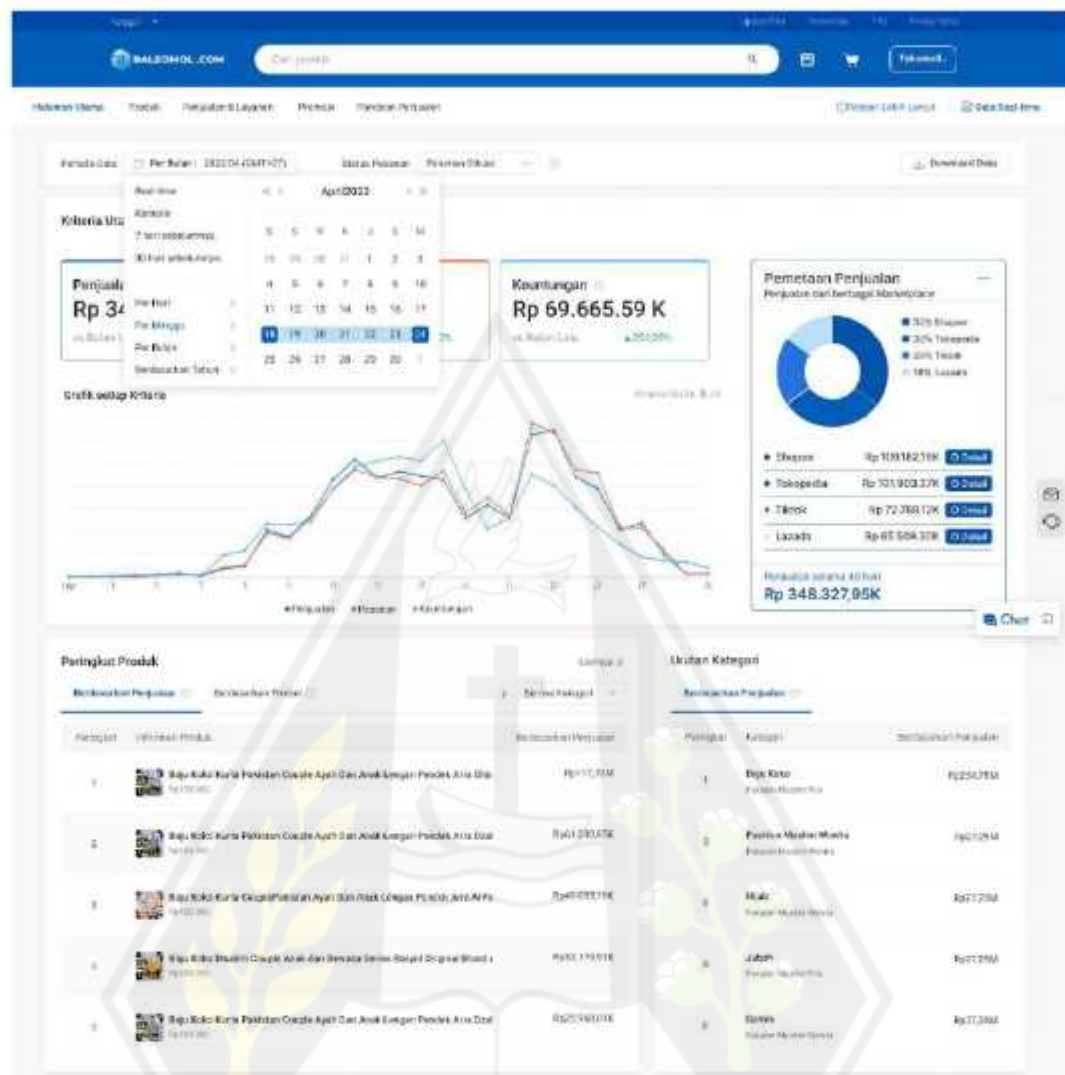
Data yang muncul akan berubah sesuai data pada bulan itu mulai dari Data penjualan, Data pesanan, Data Keuntungan, Data Pemetaan Penjualan, Peringkat Produk, dan Urutan kategori . Desain Dashboard akan seperti pada Gambar 4.9



Gambar 4.9 High fidelity (hi-fi) design dashboard hasil filter bulan

5) High fidelity (hi-fi) design filter minggu

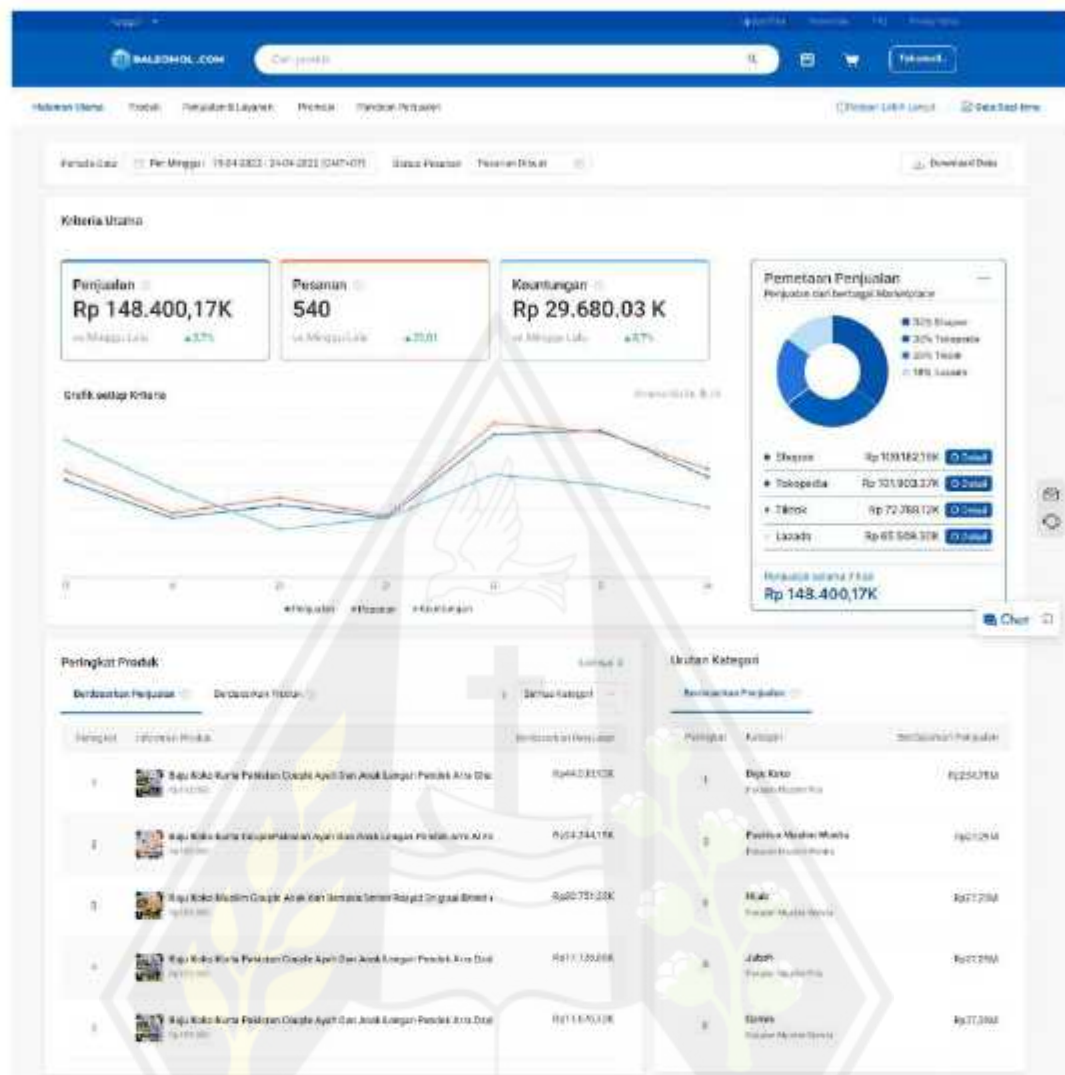
Setelah menekan filter minggu maka akan muncul pilihan mau memilih di minggu apa. Data yang muncul masih sama yaitu pada bulan itu mulai dari Data penjualan, Data pesanan, Data Keuntungan, Data Pemetaan Penjualan, Peringkat Produk, dan Urutan kategori. Desain Dashboard akan seperti pada Gambar 4.10



Gambar 4.10 High fidelity (hi-fi) design dashboard filter minggu

6) High fidelity (hi-fi) design hasil filter minggu

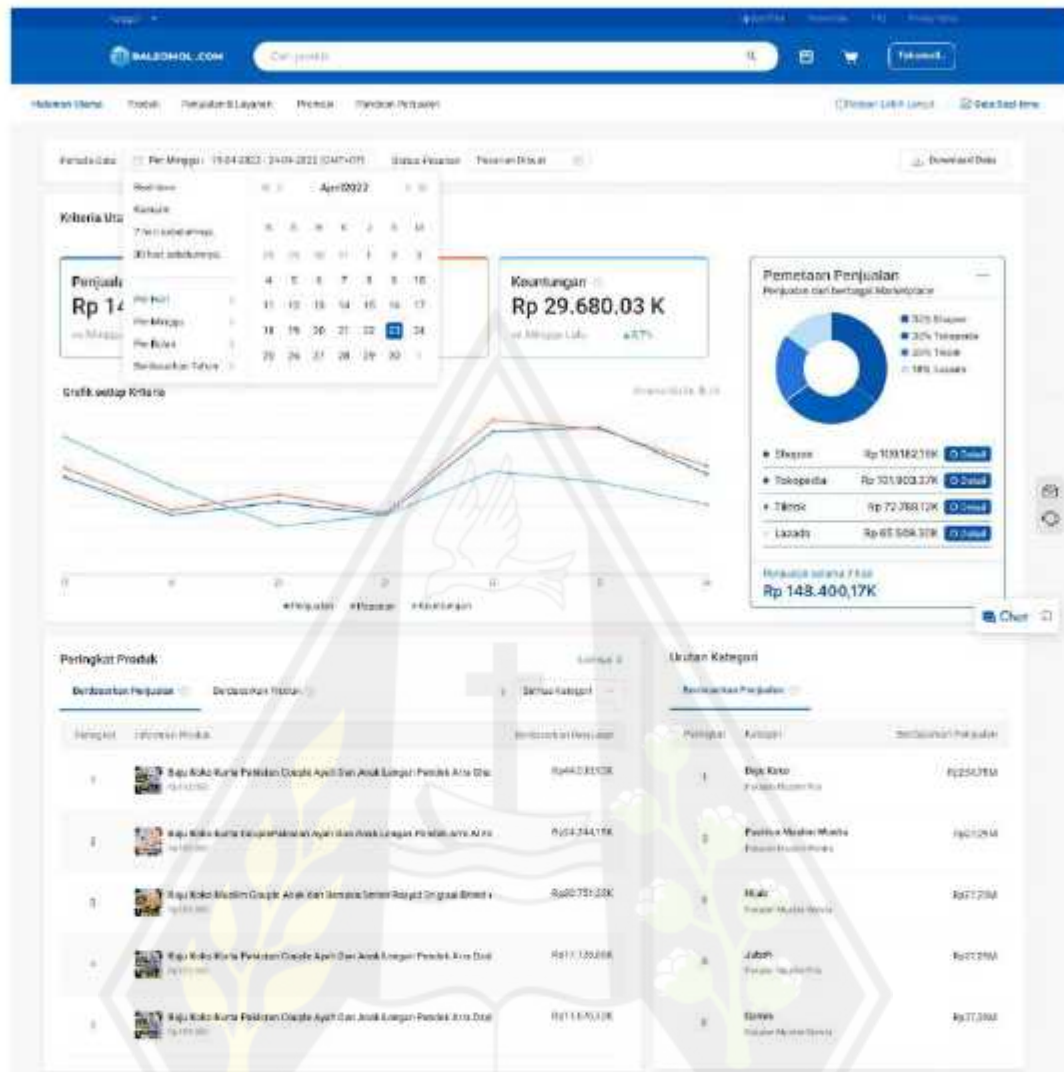
Data yang muncul akan berubah sesuai data pada minggu itu mulai dari Data penjualan, Data pesanan, Data Keuntungan, Data Pemetaan Penjualan, Peringkat Produk, dan Urutan kategori. Desain Dashboard akan seperti pada Gambar 4.11



Gambar 4.11 High fidelity (hi-fi) design dashboard hasil filter minggu

7) High fidelity (hi-fi) design filter hari

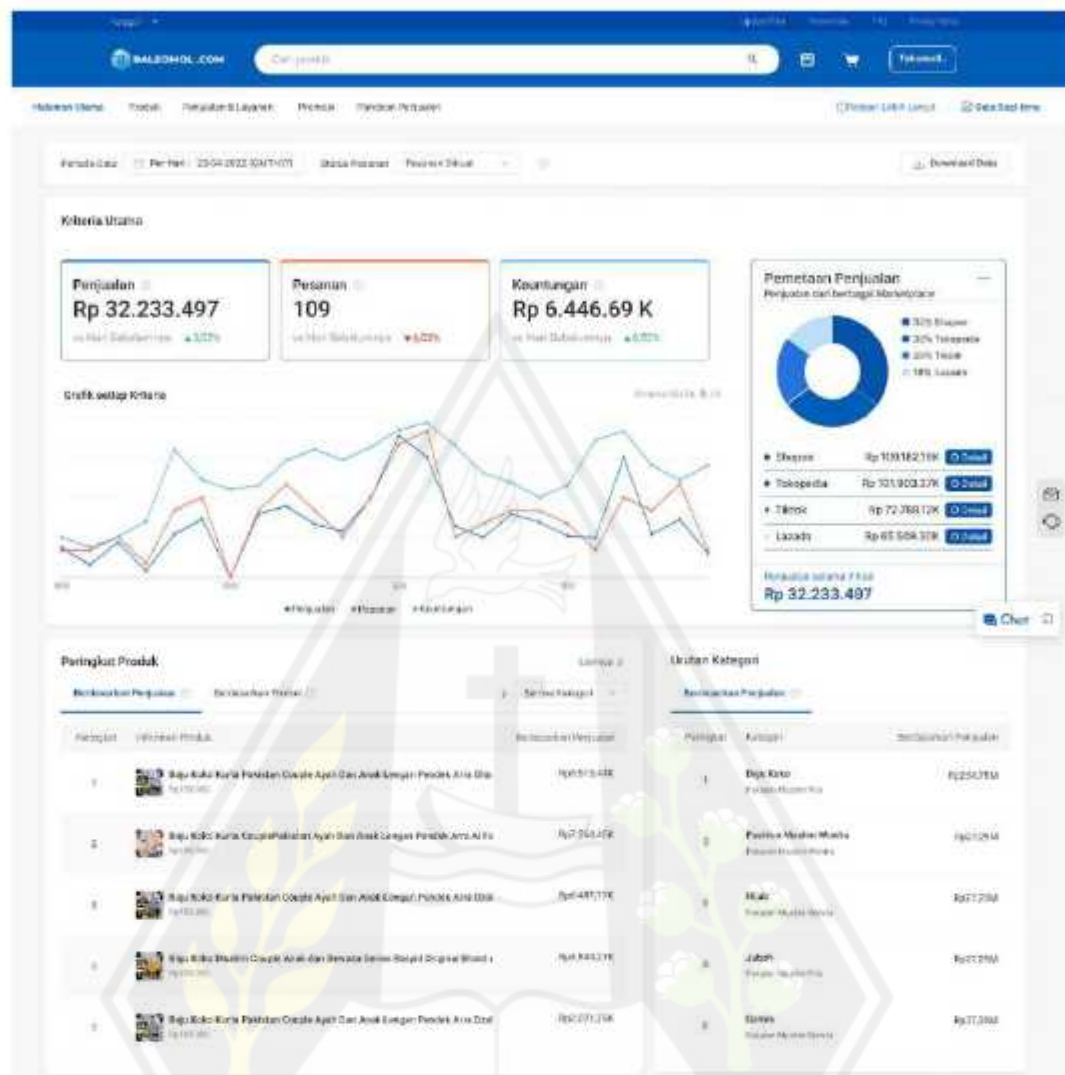
Setelah menekan filter hari maka akan muncul pilihan mau memilih di hari apa. Data yang muncul masih sama yaitu pada minggu itu mulai dari Data penjualan, Data pesanan, Data Keuntungan, Data Pemetaan Penjualan, Peringkat Produk, dan Urutan kategori. Desain Dashboard akan seperti pada Gambar 4.12



Gambar 4.12 High fidelity (hi-fi) design dashboard filter hari

8) High fidelity (hi-fi) design hasil filter hari

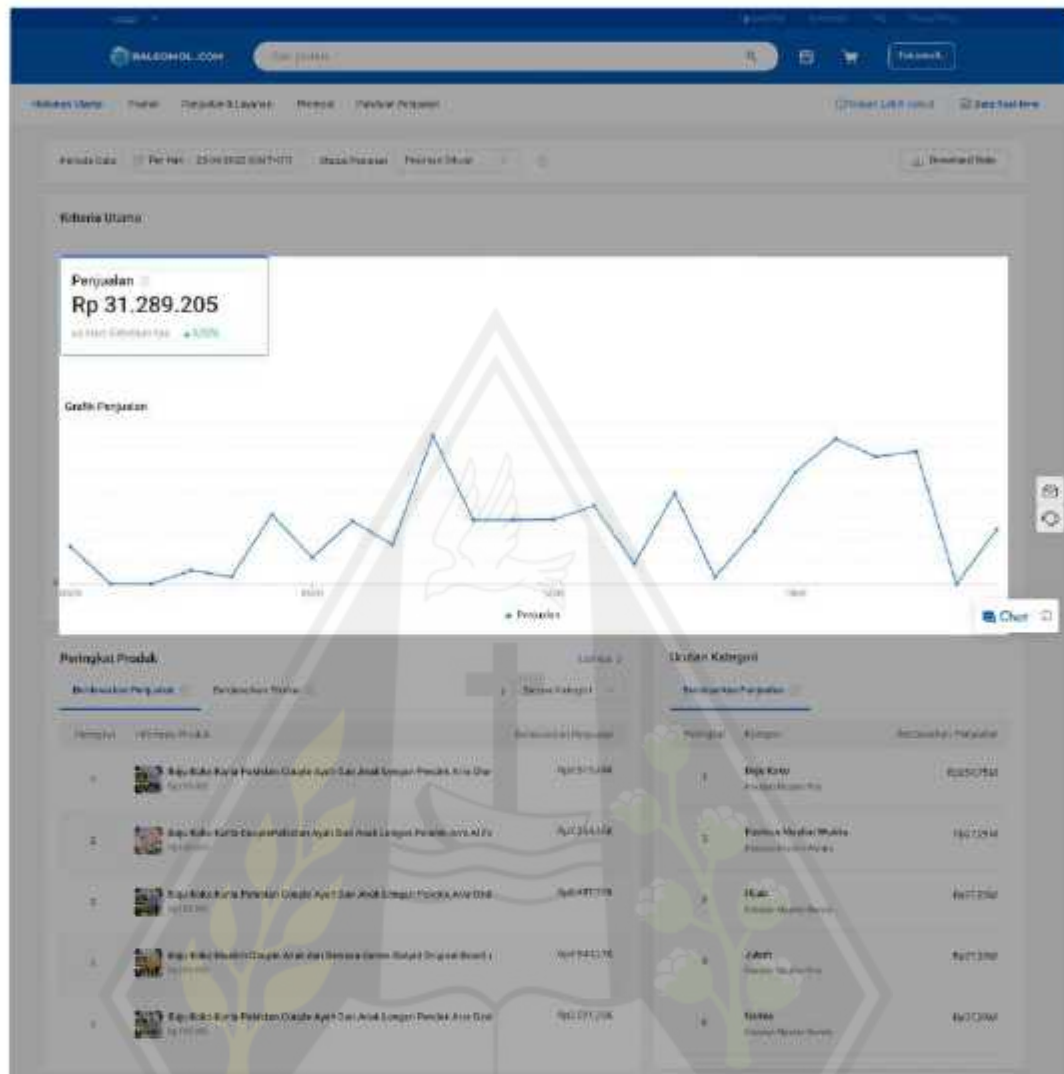
Data yang muncul akan berubah sesuai data pada hari itu mulai dari Data penjualan, Data pesanan, Data Keuntungan, Data Pemetaan Penjualan, Peringkat Produk, dan Urutan kategori. Desain Dashboard akan seperti pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 High fidelity (hi-fi) design dashboard hasil filter hari

9) High fidelity (hi-fi) design detail penjualan lalu

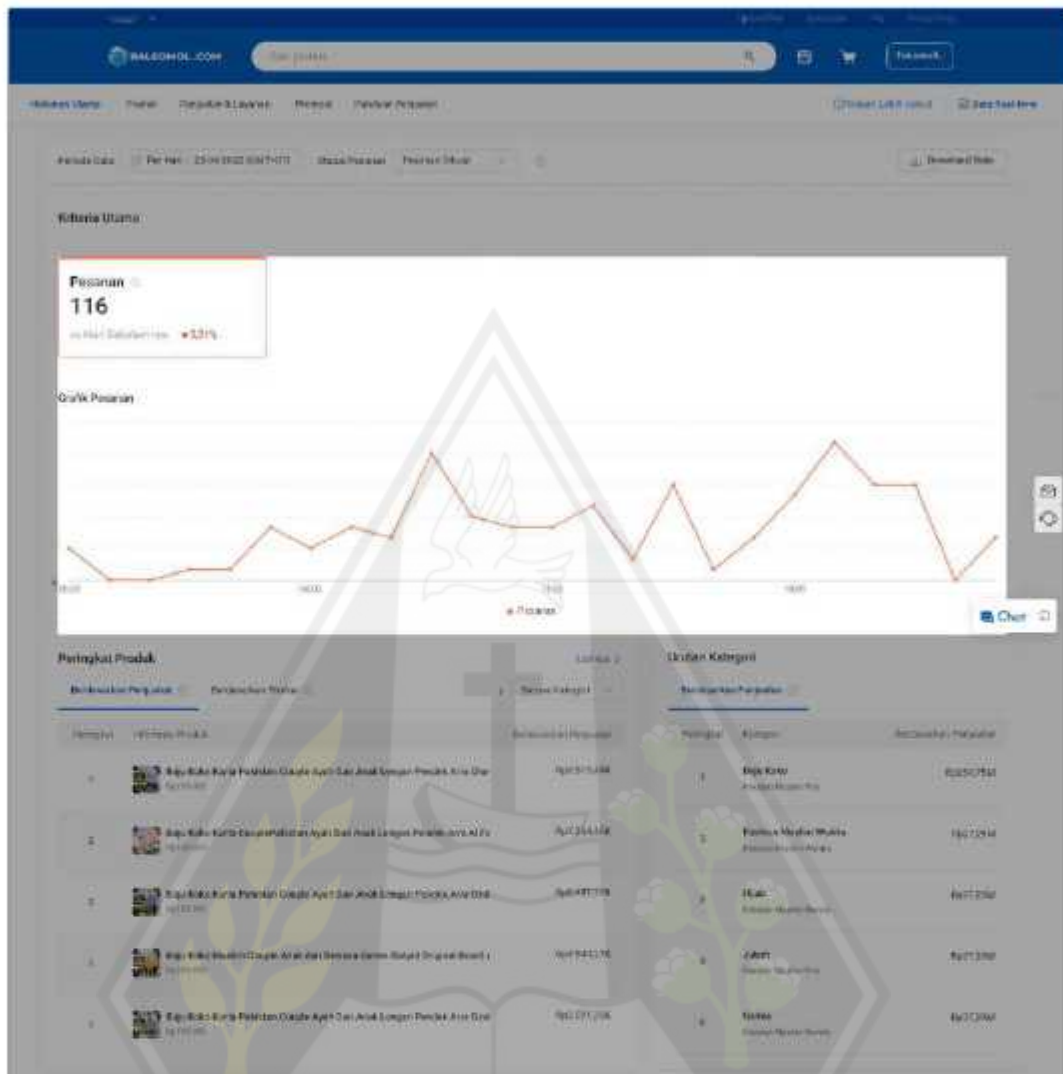
Jika pengguna menekan data penjualan maka akan muncul tampilan pop-up seperti pada Gambar 4.14. Pop-up itu berisi data penjualan lalu beserta grafiknya.



Gambar 4.14 High fidelity (hi-fi) design antarmuka detail penjualan lalu

10) High fidelity (hi-fi) design detail pesanan lalu

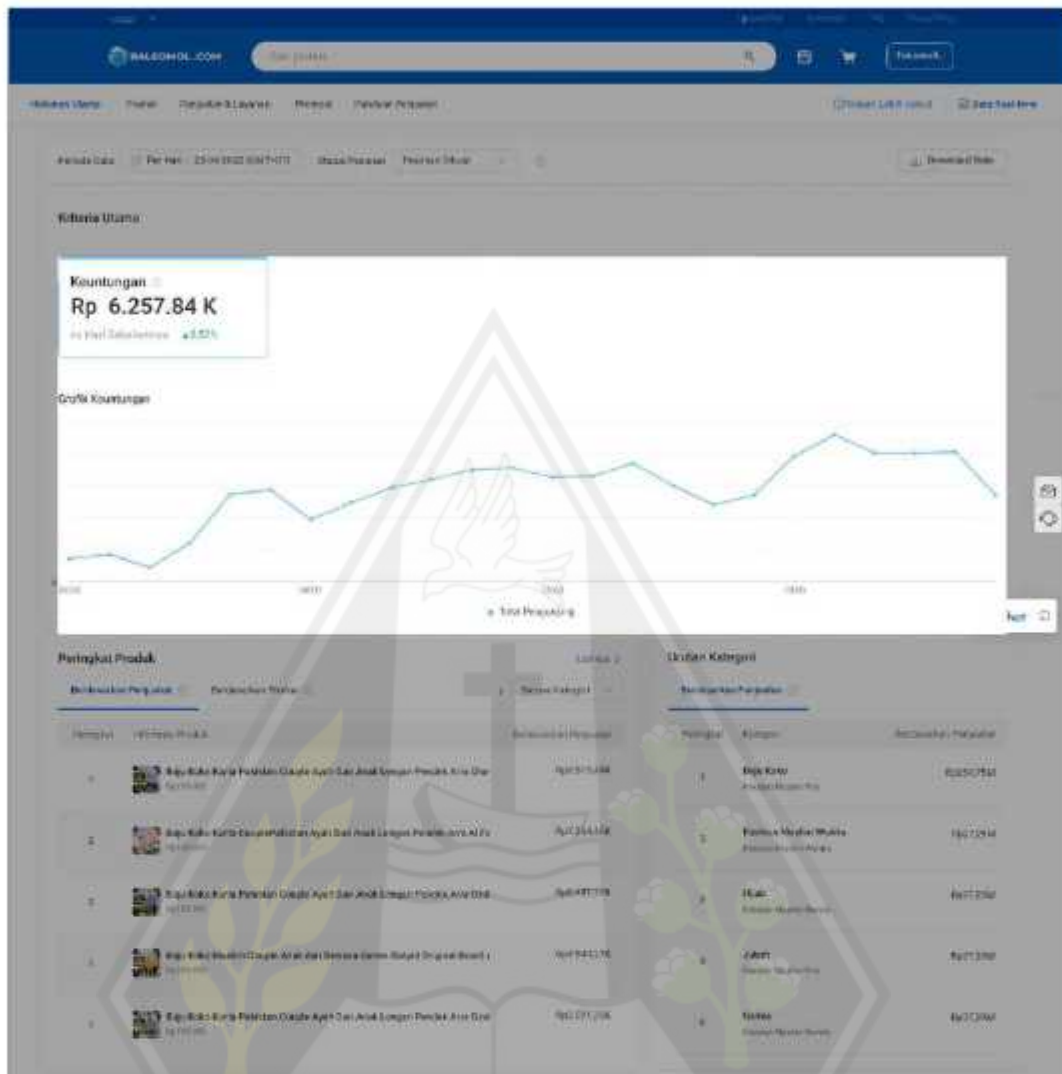
Jika pengguna menekan data pesanan, maka akan muncul tampilan pop-up seperti pada Gambar 4.15. Pop-up itu berisi data pesanan lalu beserta grafiknya.



Gambar 4.15 High fidelity (hi-fi) design detail pesanan lalu

11) High fidelity (hi-fi) design detail keuntungan lalu

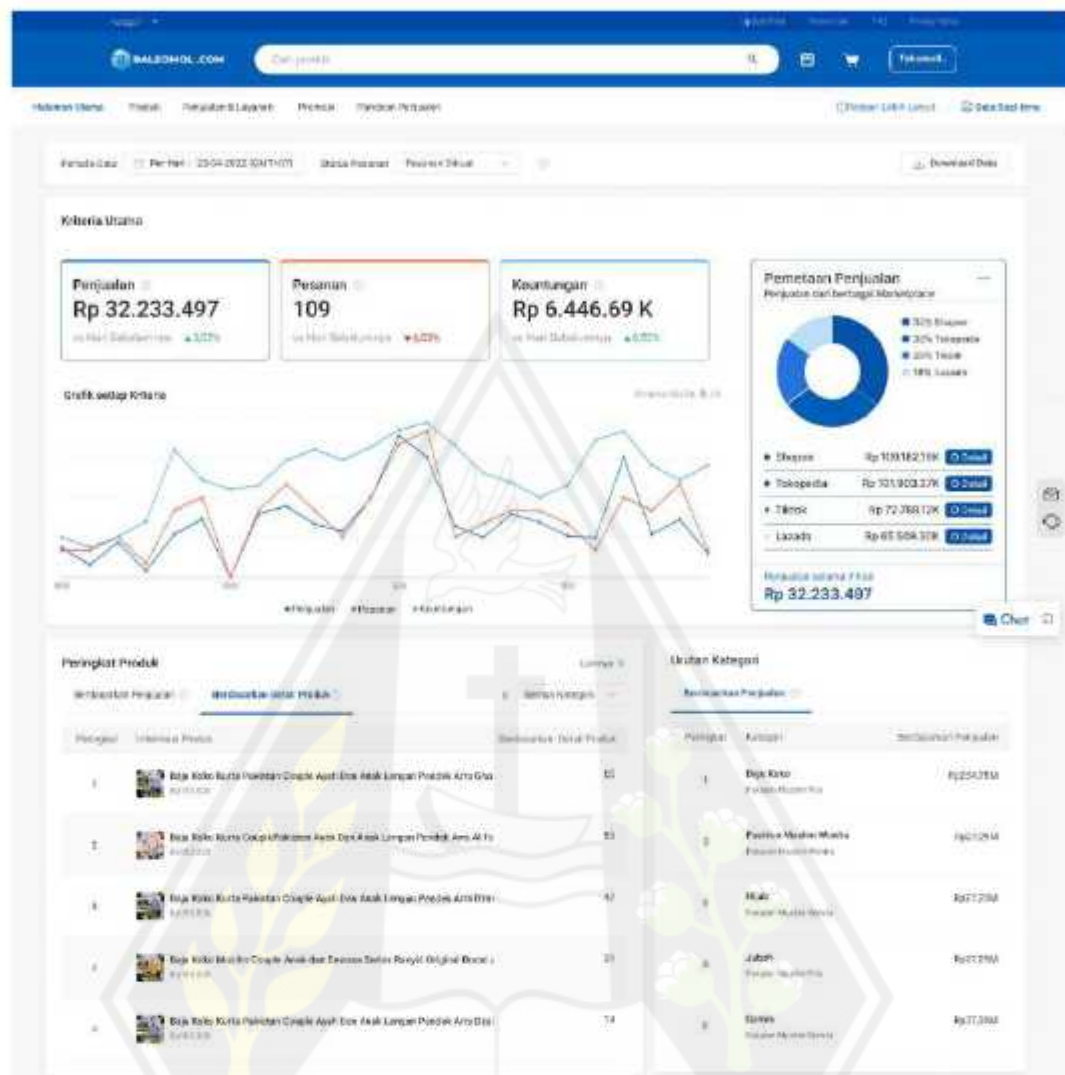
Jika pengguna menekan data keuntungan, maka akan muncul tampilan pop-up seperti pada Gambar 4.16. Pop-up itu berisi data keuntungan lalu beserta grafiknya.



Gambar 4.16 High fidelity (hi-fi) design detail keuntungan lalu

12) High fidelity (hi-fi) design detail berdasarkan produk

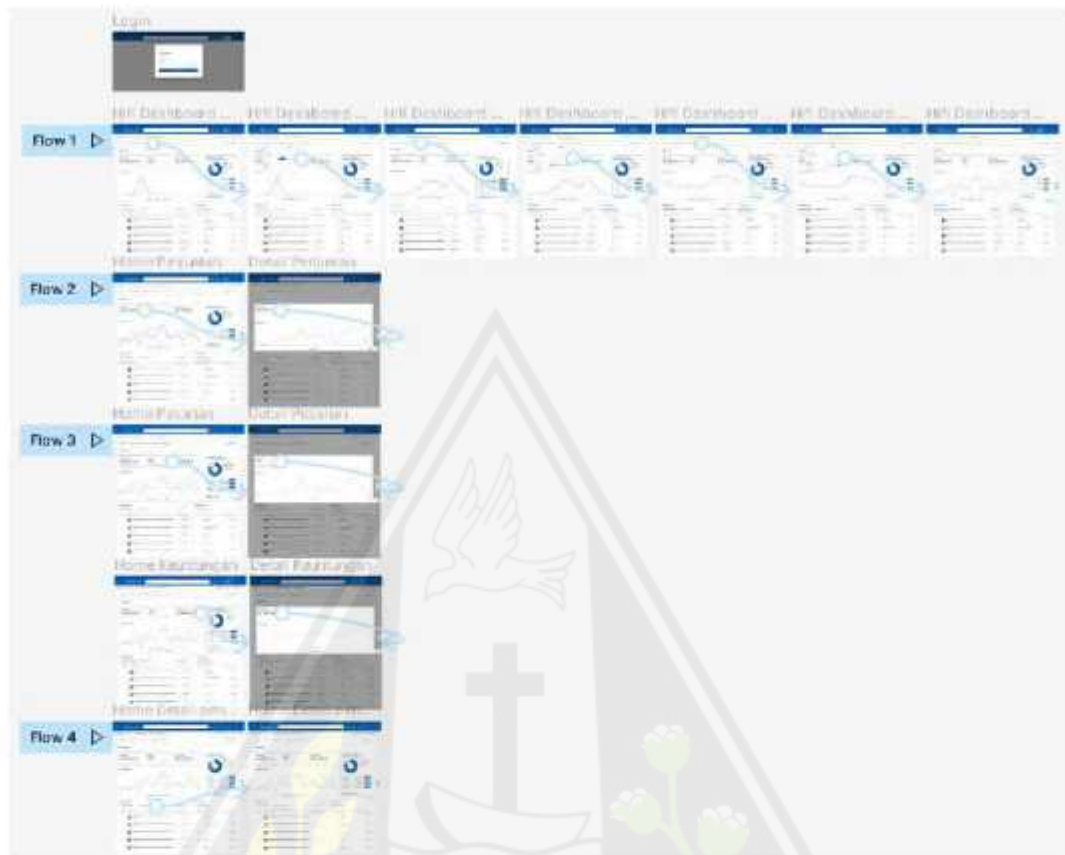
Untuk mengetahui jumlah masing masing produk yang terjual maka dibuatlah bagian detail berdasarkan produk. Lokasi data pada bagian Peringkat produk. Data yang muncul yaitu jumlah penjualan masing masing produk bukan lagi dengan jumlah omset per produk namun jumlah produk terjual. Desain Dashboard akan seperti pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 High fidelity (hi-fi) design detail berdasarkan produk

4.1.3 Implementasi *Prototyping*

Selain menggunakan Prototyping langsung dari figma, Implementasi prototyping penelitian ini juga menggunakan website Maze.co untuk menunjang dalam usability testing . Prototyping yang dihasilkan pada figma dapat dilihat pada Gambar 4.18. Untuk prototyping menggunakan Maze.co dapat dilihat pada Gambar 4.19.



Gambar 4.18 Prototyping Figma



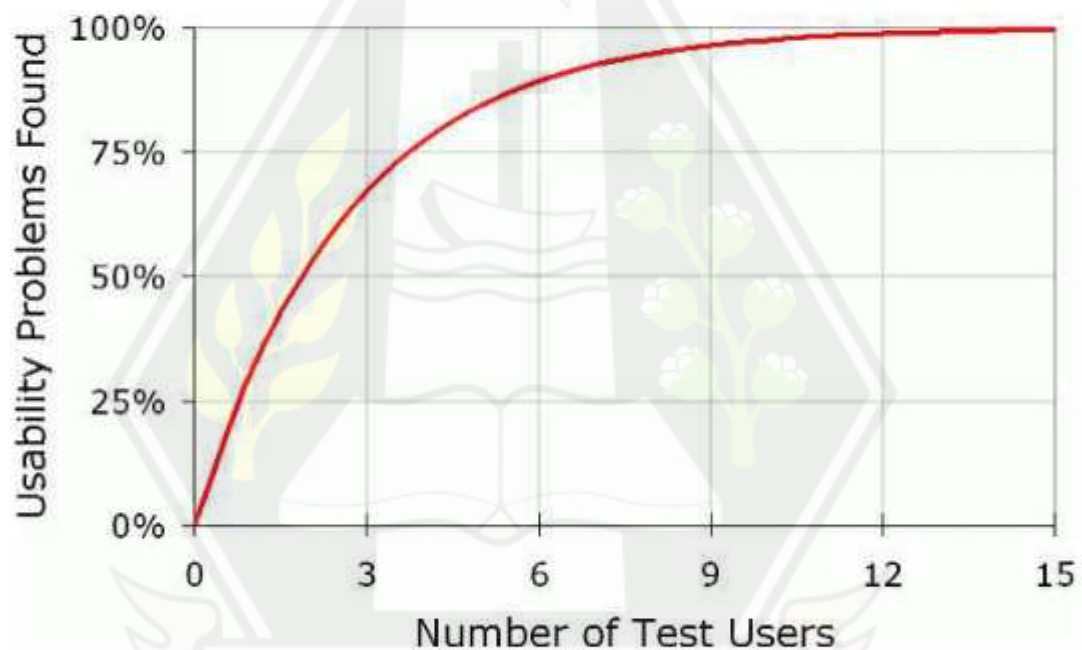
Gambar 4.19 Prototyping Maze.co

4.2 Pengujian dan Analisis

Pengujian terhadap pengguna mengukur kebergunaan dari dashboard Baleomol. Dalam pengujian di tetapkan bahwa parameter dalam pengukuran usability tergantung dari kemampuan penggunaan dashboard Baleomol melalui serangkaian test. Parameter pengukuran usability sebagai berikut:

- 1) Success Rate (tingkat kesuksesan)
- 2) The Time a Task Requires (Waktu yang dibutuhkan)
- 3) Error Rate (Tingkat Kesalahan)
- 4) User's Subjective Satisfaction (Kepuasan Pengguna)

Usability testing diuji kepada 5 pengguna yang merupakan dropshipper di baleomol.com sehingga mereka benar benar memahami alur. Penelitian ini di test dengan 5 pengguna bukan karena tidak ada alasan. Namun Studi literatur yang dilakukan peneliti menunjukan bahwa setelah user ke lima, dapat beresiko membuang buang waktu. Studi dari Tom Labdrauer dan Jakob Nielsen menunjukan bahwa masalah yang ditemukan dalam *usability testing* dengan n user sehingga paling efektif melakukan test dengan 5 orang responden. ditunjukan melalui Gambar berikut:



Gambar 4.21 Masalah dalam usability test.

Pengujian dilakukan dengan dua *tools* yang berbeda untuk mengetahui Success rate, the time a task requires, dan error rate dapat diuji menggunakan *Maze*. Untuk menguji *User Experience* menggunakan UEQ. Berikut merupakan dokumentasi dari proses pengujian usability testing dengan *tool Maze*:

4.2.1 Pengujian Usability Testing

Pengujian Usability Testing pada penelitian ini menggunakan website Maze.co. Pengukuran dilakukan kepada 5 pengguna. Pengguna merupakan orang yang sering berinteraksi dengan dashboard Baleomol.com. Mereka diberi tugas- tugas yang sudah ditentukan. Pendefinisian tugas dilakukan berdasarkan fitur fitur utama pada dashboard Baleomol. Tugas Usability testing seperti berikut :

Tabel 4.1 Tugas Usability Testing

Tugas Usability Testing	
Tugas 1	
Tugas	Melakukan filter data berdasar Bulan,Minggu, dan Hari
Skenario	Pengguna diminta melakukan Filter data berdasarkan Bulan kemudian Minggu, dan yang terakhir Hari
Tugas 2	
Tugas	Lihat Detail Penjualan Hari Sebelumnya
Skenario	Pengguna memilih komponen data penjualan untuk dapat melihat detail penjualan pada hari sebelumnya
Tugas 3	
Tugas	Lihat Detail Pesanan Hari Sebelumnya
Skenario	Pengguna memilih komponen data pesanan untuk dapat melihat detail pesanan pada hari sebelumnya
Tugas 4	
Tugas	Lihat Detail Keuntungan Hari Sebelumnya
Skenario	Pengguna memilih komponen data keuntungan untuk dapat melihat detail keuntungan pada hari sebelumnya
Tugas 5	
Tugas	Lihat detail penjualan masing masing produk
Skenario	Pengguna ingin mengetahui detail penjualan masing-masing produk maka bisa memilih "Berdasarkan Detail Produk" pada Peringkat Produk

Dari kelima tugas tersebut didapat bahwa prototype yang di uji mendapatkan nilai Usability 91 dari 100. Nilai tersebut berasal dari 5 tugas yang diberikan untuk 5 orang responden. Nilai tersebut didapat dari rata rata nilai usability dari ke 5 tugas yang diberikan oleh peneliti yang dianalisis oleh maze.co Dapat dilihat pada Gambar 4.22



Gambar 4.22 Nilai Usability Testing

4.2.2 Hasil Usability Testing

Tugas pertama terdapat data yang dapat diambil seperti Total tester, Misclick Rate, Avg Duration, Avg success, dan Avg bounce. Mendapatkan Usability score 94 dari 100. Seperti pada Gambar 4.23 dan Gambar 4.24



Gambar 4.23 Data tugas satu



Gambar 4.24 Data detail tugas satu

Tugas kedua terdapat data yang dapat diambil seperti Total tester, Misclick Rate, Avg Duration, Avg success, dan Avg bounce. Mendapatkan Usability score 86 dari 100. Seperti pada Gambar 4.25

Lihat Detail Penjualan Hari Sebelumnya

Prototype Test

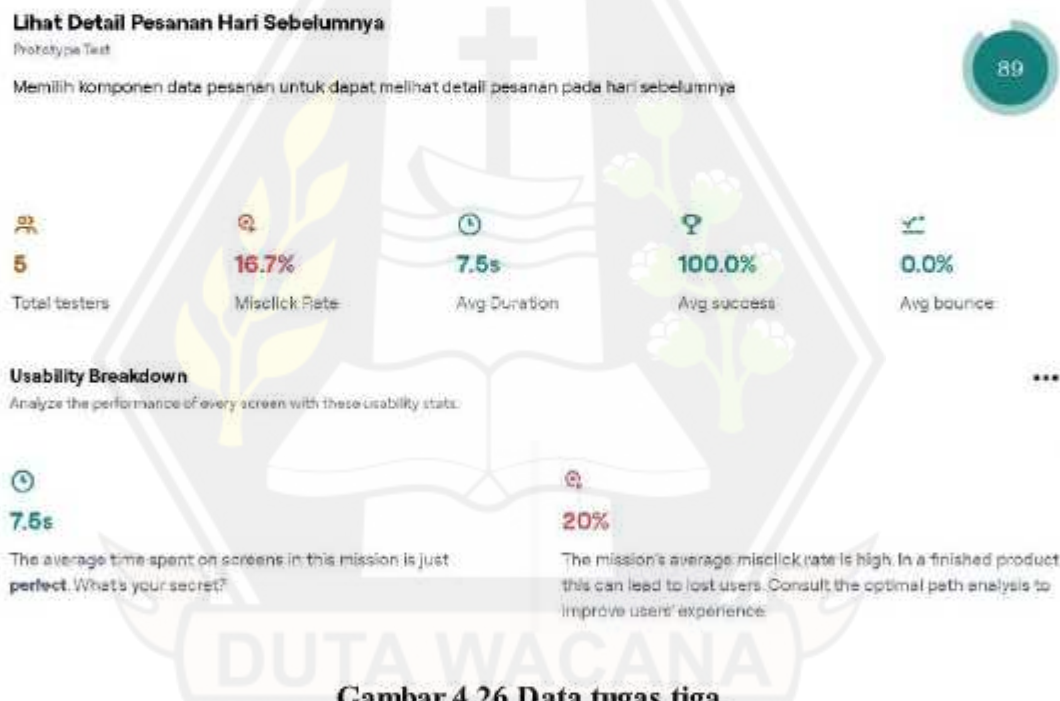
Memilih komponen data penjualan untuk dapat melihat detail penjualan pada hari sebelumnya





Gambar 4.25 Data tugas dua

Tugas ketiga terdapat data yang dapat diambil seperti Total tester, Misclick Rate, Avg Duration, Avg success, dan Avg bounce. Mendapatkan Usability score 89 dari 100. Seperti pada Gambar 4.26



Gambar 4.26 Data tugas tiga

Tugas keempat terdapat data yang dapat diambil seperti Total tester, Misclick Rate, Avg Duration, Avg success, dan Avg bounce. Mendapatkan Usability score 90 dari 100. Seperti pada Gambar 4.27

Lihat Detail Keuntungan Hari Sebelumnya

Prototype Test

Memilih komponen data keuntungan untuk dapat melihat detail keuntungan pada hari sebelumnya

90

 5 Total testers	 37.5% Misclick Rate	 4.0s Avg Duration	 100.0% Avg success	 0.0% Avg bounce
--	--	--	--	--

Usability Breakdown

Analyze the performance of every screen with these usability stats.


4s

The average time spent on screens in this mission is just **perfect**. What's your secret?


20%

The mission's average misclick rate is high. In a finished product this can lead to lost users. Consult the optimal path analysis to improve users' experience.

Gambar 4.27 Data tugas empat

Tugas kelima terdapat data yang dapat diambil seperti Total tester, Misclick Rate, Avg Duration, Avg success, dan Avg bounce. Mendapatkan Usability score 96 dari 100. Seperti pada Gambar 4.28

Lihat detail penjualan masing masing produk

Prototype Test

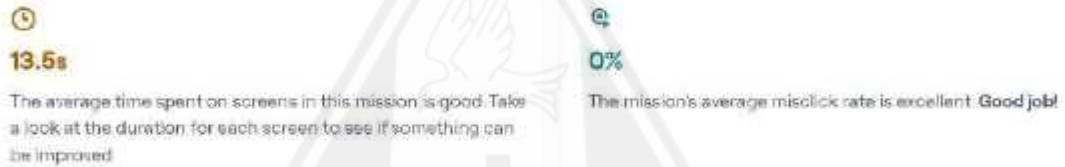
Untuk mengetahui detail penjualan masing- masing produk makan bisama memilih "Berdasarkan Detail Produk" pada Peringkat Produk

96



Usability Breakdown

Analyze the performance of every screen with these usability stats.



Gambar 4.28 Data tugas lima

4.2.4 Pengukuran Success Rate

Pengukuran *success rate* dilakukan menggunakan platform maze.co yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap prototype website yang sudah di buat. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan tugas berdasarkan fungsi-fungsi utama kepada pengguna. Hasil pengujian dapat dipaparkan dalam tabel berikut :

Tabel 4.2 Tingkat kesuksesan

Tugas	Langsung Sukses	Sukses Tidak Langsung	Menyerah
1	83,3%	16,7%	0%
2	50%	50%	0%
3	83,3%	16,7%	0%
4	62,5%	37,5%	0%
5	100%	0%	0%

Dari Tabel 4.2 menunjukkan bahwa secara keseluruhan tugas dapat dipahami dan diselesaikan oleh pengguna, meski ada yang tidak langsung berhasil karena melakukan kesalahan klik. Dari tabel ini juga dapat dianalisis bahwa alur dari antar muka dapat dipahami oleh pengguna dibuktikan dari tingkat kesuksesan yang mencapai 100% dari keseluruhan tugas.

4.2.5 Pengukuran *The Time a Task Requires*

Pengukuran *The Time a Task Requires* dilakukan dengan pengukuran waktu atau durasi yang dibutuhkan oleh pengguna dalam menyelesaikan sebuah tugas. Hasil dari pengujian ini dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Waktu yang dibutuhkan

Pengguna	Waktu yang dibutuhkan (detik)				
	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Tugas 4	Tugas 5
Pengguna 1	69.0	25.3	5.5	11.5	33.7
Pengguna 2	33.5	5.1	14.5	2.7	9.3
Pengguna 3	33.9	33.5	4.0	2.2	8.0
Pengguna 4	33.3	2.7	3.0	1.6	12.0
Pengguna 5	16.2	7.3	10.6	1.9	4.4

Tabel 4.4 Rata rata waktu yang dibutuhkan

Pengguna	Rata-rata waktu yang dibutuhkan (detik)				
	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Tugas 4	Tugas 5
Pengguna	37.2	14.8	7.5	4	13.5

Dari Tabel 4.3 dapat dilihat bahwa setiap pengguna memiliki kemampuan memahami alur yang berbeda pada dashboard Baleomol. Dalam setiap tugasnya juga bahwa rata rata waktu yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas 1 paling tinggi. Ini dikarenakan pada tugas 1 memiliki 6 tahap. Dari data ini dapat dianalisis bahwa tugas 2

dan tugas 5 dapat ditingkatkan kembali, meski waktu yang dibutuhkan sudah cukup cepat menurut maze.co (warna oranye).

4.2.6 Pengukuran *Error Rate*

Pengukuran *Error Rate* dilakukan untuk mengetahui tingkat kesalahan yang dilakukan oleh pengguna pada saat melakukan tugas pada dashboard Baleomol. Hal ini dapat dilihat dari miss clicks yang diperbuat oleh pengguna. Untuk melihat apa yang dilakukan pengguna juga dapat dilihat pada heatmap yang ditunjukkan melalui platform uji coba. Hasil dari pengujian *error rate* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Pengukuran Error Rate

User	Salah Klik					Halaman Salah Klik				
	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5
User 1	6	0	0	3	0	3	0	0	1	0
User 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
User 3	0	5	0	0	0	0	1	0	0	0
User 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
User 5	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0

Dari Tabel 4.5 menunjukkan bahwa tugas 5 merupakan tugas yang paling mudah di pahami karena tidak ada yang melakukan kesalahan. Dari tabel ini dapat dianalisa bahwa tugas yang memerlukan improvisasi dan perlu ditingkatkan adalah tugas 1. Meski hanya 1 pengguna yang melakukan kesalahan namun pengguna 1 melakukan kesalahan sebanyak 6 kali.

4.2.7 Pengujian *User Experience Questionnaire (UEQ)*

Metode yang digunakan pada penelitian ini untuk mengukur tingkat kepuasan adalah *User Experience Quisioner (UEQ)*. UEQ diwujudkan dengan metode diferensial semantik, dimana item yang dinilai memiliki makna yang berlawanan. *User Experience Quisioner* memiliki 6 skala yang diangkat dari 26 item yang diujikan. Struktur skala UEQ adalah sebagai Gambar 4.19 berikut:



Gambar 4.19 Struktur User Experience Questionnaire (Santoso , Isal, Schrepp, & Prayogi, 2016)

Data yang dianalisa dari 26 item ini menghasilkan enam skala yaitu : Daya tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan.

4.2.7 Pengujian UEQ dashboard Baleomol sekarang

Pengukuran User Experience Questionnaire (UEQ) pada dashboard Baleomol.com di uji kepada 5 responden. terdapat 6 aspek yang ada pada pengujian ini yaitu daya tarik , kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hasil pengujian ditunjukkan pada tabel berikut

Tabel 4.6 Nilai rata rata berdasarkan 6 skala penilaian

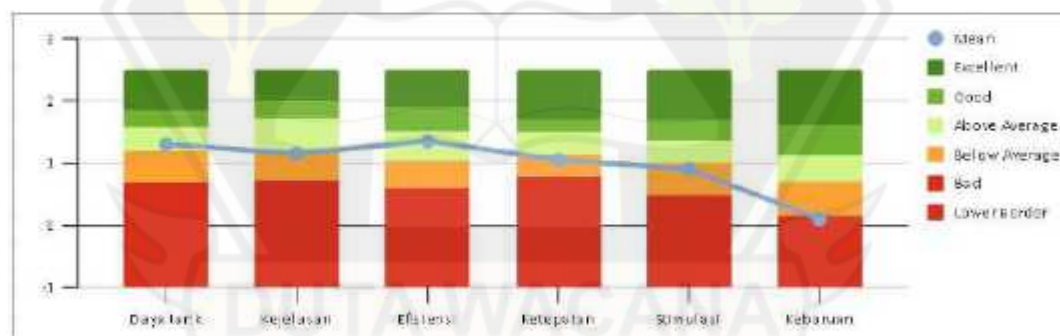
Nilai rata-rata						
Pengguna	Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
Pengguna 1	1.83	2.00	2.50	1.75	2.25	1.25
Pengguna 2	3.00	2.50	3.00	2.75	2.50	-0.25
Pengguna 3	-2.00	-1.75	-2.50	-2.25	-2.00	-1.00
Pengguna 4	1.67	1.50	1.25	2.00	2.25	0.75
Pengguna 5	2.00	1.50	2.50	1.00	-0.50	-0.25

Dari tabel 4.6 merupakan data setiap pengguna, memerlukan proses pengelompokan berdasarkan skala penilaian. Untuk mengetahui kesimpulan dari rata-rata ini data di olah menjadi seperti berikut :

Tabel 4.7 Skala UEQ

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1.30	Above average	25% of results better, 50% of results worse
Kejelasan	1.15	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Efisiensi	1.35	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Ketepatan	1.05	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Stimulasi	0.90	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Kebaruan	0.10	Bad	In the range of the 25% worst results

Dari tabel 4.7 menunjukan rata-rata yang sudah dikelompokan berdasarkan skala UEQ dimana prosedur penilaiannya -3 merupakan sangat buruk dan +3 merupakan sangat baik.



Gambar 4.20 Grafik tolak ukur UEQ dashboard Baleomol sekarang

Melalui diagram diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa skala UEQ pada dashboard Baleomol sekarang memerlukan perbaikan karena memiliki nilai buruk pada kebaruan, kemudian memiliki nilai dibawah rata-rata pada kejelasan, ketepatan dan stimulasi. Hanya daya tarik dan efisiensi yang memiliki nilai diatas rata-rata.

Dari hasil UEQ yang kurang baik dari dashboard Baleomol yang sekarang. Perlu dilakukan pembandingan desain sebelum dilakukan penelitian dan desain yang sudah melalui proses penelitian ini. Agar dapat mengetahui seberapa besar peningkatan.

4.2.8 Pengujian UEQ dashboard Baleomol sesudah diteliti

Pengukuran User Experience Questionnaire (UEQ) pada dashboard Baleomol.com di isi uji kepada 5 responden. terdapat 6 aspek yang ada pada pengujian ini yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hasil pengujian ditunjukkan pada tabel berikut

Tabel 4.8 Nilai rata rata berdasarkan 6 skala penilaian sesudah diteliti

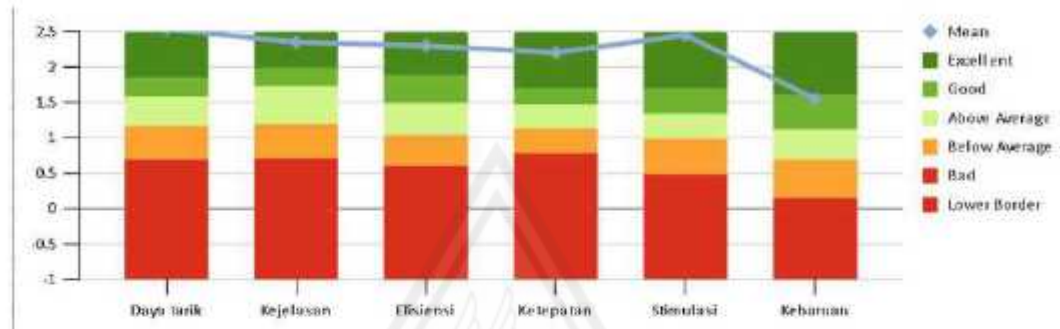
Nilai rata-rata					
Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
2.50	2.25	2.25	2.25	2.00	2.25
2.50	2.00	2.00	1.75	2.25	2.25
2.50	2.50	2.25	2.25	2.50	1.25
3.00	2.75	2.75	2.50	3.00	1.00
2.17	2.25	2.25	2.25	2.50	1.00

Dari tabel 4.8 merupakan data setiap pengguna, memerlukan proses pengelompokkan berdasarkan skala penilaian. Untuk mengetahui kesimpulan dari rata rata ini data di olah menjadi seperti berikut :

Tabel 4.9 Skala UEQ setelah diteliti

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	2.53	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	2.35	Excellent	In the range of the 10% best results
Efisiensi	2.30	Excellent	In the range of the 10% best results
Ketepatan	2.20	Excellent	In the range of the 10% best results
Stimulasi	2.45	Excellent	In the range of the 10% best results
Kebaruan	1.55	Good	10% of results better, 75% of results worse

Dari tabel 4.9 menunjukkan rata rata yang sudah dikelompokan berdasarkan skala UEQ dimana prosedur penilaiannya -3 merupakan sangat buruk dan +3 merupakan sangat baik.



Gambar 4.21 Grafik tolak ukur dashboard Baleomol sesudah diteliti

Melalui diagram diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa skala UEQ pada dashboard Baleomol sesudah diteliti memenuhi kategori layak dan nilai positif. Berdasarkan grafik tolak ukur terendah adalah good dan tolak ukur tertinggi adalah excellent. Sehingga dapat di analisis bahwa pada parameter uji kebaruan dapat dioptimalkan lagi. Agar kepuasan pengguna dapat mencapai nilai yang lebih maksimal.

4.2.9 Kesimpulan Pengujian UEQ

Dari kedua pengujian antara UEQ terhadap dashboard Baleomol yang sekarang dan UEQ terhadap dashboard Baleomol setelah diteliti mendapatkan kesimpulan bahwa terjadi perbaikan. Berikut adalah data peningkatannya.

Tabel.10 Tabel peningkatan user experience

Dashboard Baleomol sekarang			Dashboard Baleomol setelah diteliti		
Scale	Mean	Comparison to benchmark	Scale	Mean	Comparison to benchmark
Daya tarik	1.30	Above average	Daya tarik	2.53	Excellent
Kejelasan	1.15	Below Average	Kejelasan	2.35	Excellent
Efisiensi	1.35	Above Average	Efisiensi	2.30	Excellent
Ketepatan	1.05	Below Average	Ketepatan	2.20	Excellent
Stimulasi	0.90	Below Average	Stimulasi	2.45	Excellent
Kebaruan	0.10	Bad	Kebaruan	1.55	Good

Dari data diatas dapat dianalisis bahwa pada dashboard Baleomol setelah diteliti mengalami peningkatan yang cukup banyak. Semua komponen skala mengalami kenaikan. Daya tarik di atas rata rata menjadi *excellent*. Kejelasan dibawah rata-rata menjadi *excellent*. Efisiensi di atas rata-rata menjadi *excellent*. Ketepatan dibawah rata-rata menjadi *excellent*. Stimulasi dibawah rata-rata menjadi *excellent*. Kebaruan berawal dari buruk menjadi *Good*. kebaruan dapat ditingkatkan lagi.

4.2.9 Hasil User Interface Testing

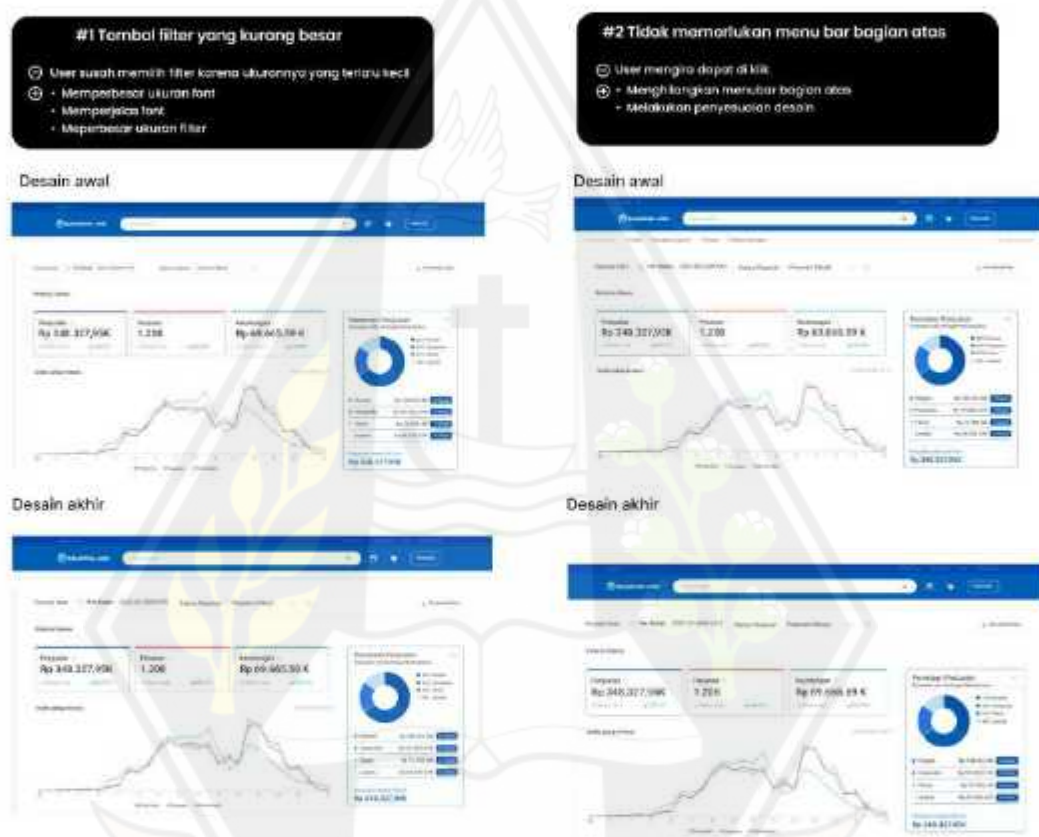
Pengujian ini dilakukan untuk menguji elemen visual untuk memverifikasi bahwa mereka berfungsi sesuai dengan kegunaannya. Pengujian ini dilakukan menggunakan aplikasi Maze.co. Terdapat 5 tugas yaitu:

1. Melakukan filter data berdasar bulan, minggu, dan hari
2. Melihat detail penjualan hari sebelumnya
3. Melihat detail pesanan hari sebelumnya
4. Melihat detail keuntungan hari sebelumnya
5. Melihat detail penjualan masing-masing produk

Dari kelima tugas itu penulis melihat dari Verbal comments dan Apa yang responden lakukan.

No	Sekenario	Verbal comments	Apa yang partisipan lakukan
1	UT 1 - Bayangkan kamu baru di web Baleomol.com, kamu ingin melakukan filtering data berdasar bulan, minggu, dan hari	"Tombol filter nya kecil"	Dapat melakukan filtering namun lama
2	UT 2 - Bayangkan kamu baru di web Baleomol.com, kamu ingin melihat detail penjualan hari sebelumnya	"Ini di klik yang ini yaa?"	Memastikan yang di klik adalah yang benar
3	UT 3 - Bayangkan kamu baru di web Baleomol.com, kamu ingin melihat detail pesanan hari sebelumnya	"ini sama kayak tadi ya?"	Melakukan pemilihan fitur dengan mudah karena mirip dengan fitur sebelumnya
4	UT 4 - Bayangkan kamu baru di web Baleomol.com, kamu ingin melihat detail	"ini sama kayak tadi ya?"	Melakukan pemilihan fitur dengan mudah karena mirip dengan

	keuntungan hari sebelumnya		fitur sebelumnya
5	UT 5 - Bayangkan kamu baru di web Baleomol.com, kamu ingin melihat detail penjualan masing-masing produk	<p>“eh di klik yang bagian mana yaa?”</p> <p>“ini bagian atas enggak bisa di klik yaa?”</p>	Meski ragu namun akhirnya mengetahui detail produknya dimana



Gambar 4.22 Hasil User Interface Testing

4.2.10 Analisis Keterbatasan Penelitian

Kekurangan dari penelitian ini adalah belum adanya fitur filter produk sudah terkirim atau masih dalam perjalanan. Belum adanya fitur filter produk terkirim dan dalam perjalanan karena menurut dari tahap *Prioritization Idea*. Adanya fitur filter produk terkirim dan dalam perjalanan termasuk kedalam Not Urgent dan Not Important (Skip for now).

Yang perlu dilakukan ke depan adalah menambahkan fitur filter produk terkirim

dan dalam perjalanan. Kemudian diperlukan juga tahap development untuk mengubah UI/UX Design dashboard Baleomol di kembangkan menjadi sistem yang terintegrasi dengan Baleomol.com. Komunikasi peneliti dan Manajer Baleomol sudah di bangun untuk kearah sana.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penerapan Metode *Design Thinking* Untuk Perancangan Dashboard Informasi Bagi *Dropshipper* (Studi Kasus : Baleomol.Com) menggunakan 5 tahap penelitian. Hasil dari perancangan diuji menggunakan 2 jenis yaitu usability testing dan UEQ. Tujuan penelitian ini yaitu membuat *dashboard* dengan jenis strategi untuk mendukung pengambilan keputusan strategi penjualan. Dapat digunakan untuk mengoptimalkan *dashboard* pada Baleomol.com. Pengujian penelitian *usability testing* menggunakan platform Maze mendapatkan output untuk *Success Rate* mendapatkan 100% tingkat kesuksesan menyelesaikan tugas. tidak gagal dalam mengoperasikan *dashboard* Baleomol. Untuk Waktu yang dibutuhkan dalam tugas seluruh pengguna mampu memahami alur berbeda pada *dashboard* Baleomol dengan rata rata waktu yang cepat pada masing masing tugasnya tidak lebih dari 40 detik. Untuk *Error Rate*, sedikit yang mengalami kesalahan klik hanya terjadi 4 kali dari 25 total pengujian. Kemudian dilihat dari *Usability score* yang diberikan pada tugas 1 adalah 94, tugas 2 adalah 86, tugas 3 adalah 89, tugas 4 adalah 90, dan tugas 5 adalah 96. Untuk keseluruhan skornya adalah 94 dari 100. Pengukuran kepuasan pengguna menggunakan UEQ didapatkan rata rata dari masing masing skala yang diuji dimana Daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi mendapatkan nilai *excellent*, kebaruan mendapat nilai *Good*. Hasil ini sangat meningkat dengan UEQ pada dashboard Baleomol sekarang yaitu Daya tarik dan efisiensi mendapatkan *Above average*, kejelasan, ketepatan, dan stimulasi mendapatkan *Below Average*, yang terakhir kebaruan mendapatkan *Bad*.

5.2 Saran

Saran dari peneliti yang dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yaitu: Diperlukan tambahan fitur filter produk sudah terkirim atau masih dalam perjalanan dan diperlukan pengembangan pengujian lebih lanjut agar dapat memaksimalkan pengukuran dalam pengujian dan sebaiknya sistem dibuat dalam versi *website*.

DAFTAR PUSTAKA

References

- Adnan, F., & Putra, J. A. (2023). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Taspen Otentikasi Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Metode Design Thinking (A. Febrian, Ed.). *JITIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, Vol. 4(4), 17. <https://doi.org/10.35746/jtim.v4i4.259>
- Ashari, F. F., & Muharram, R. R. (2022). Pengembangan Antarmuka Pengguna Kolepa Mobile App Menggunakan Metode Design Thinking Dan System Usability Scale. *10.30656/jsii.v9i2.4993*
- Azmi, M., Putra Kharisma, A., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Gani, R. P., Puspita, I. A., & Tripiawan, W. (2021). Perancangan Ui/Ux Design Pada Dashboard Monitoring Proyek Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Penerapan Sistem Earned Value Management Pada Pt. Xyz. *8(5)*.
- Haffi, A. (2022). Jual Beli Dropship Dalam Perspektif Ekonomi Islam. <https://stai-binamadani.e-journal.id/madanisyariah>
- Intanny1, V., Widiyastuti, I., & Perdani, M. D. K. (2018). Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Marketplace Jogiaplaza.id dengan Metode UEQ dan USE Questionnaire.
- Nazir, D. S., Virginia, G., Restyandito, Filiana, A., & Prabawati, A. G. (2021). Pembangunan Dashboard untuk Mendukung Analisis Kartu Rencana Studi dan Kartu Hasil Studi Mahasiswa. *7(1)*. *10.28932/jutisi.v7i1.3355*
- Nielsen, J., & Landauer, T. K. (1993). *A Mathematical Model of the Finding of Usability Problems*.
- Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center).

- Putro, S., Kurniawan, M. P., & Kusriani. (2019). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul. *6*(1).
- Salmi, U. N., & Mailangkay, A. (2022). Perancangan Dashboard Pimpinan User Centered Design Sebagai Monitoring Kinerja (Studi Kasus: Ditjen Pp Kemenkumham).
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Isal, R. Y. K., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). *Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment*, *13*(1). <http://sumi.ucc.ie/>
- Shidiqi, Q. S. A., Utam, E., & Sofyan, A. F. (2022). Analisis Pengukuran Usability Testing Mode Kendali Aplikasi Robot USMAN untuk Sterilisasi Lantai Masjid. *11*(1). 10.30864/eksplora.v11i1.527
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci.
- Soyupak, O., & Bagli, H. (2019). *Design Thinking as a Catalyst for Technology Start-Ups*, *8*(4). 10.20525/ijrbs.v8i4.289
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *19*.
- Wiryandhani, F., Widodo, S., & Andrian, R. (2023). Perancangan Purwarupa Dashboard Digital Untuk Pengukuran Produktivitas Kerja Dengan Metode Design Thinking. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoinfo/index>.v4i4.259