

**DESAIN *INTERFACE WEBSITE* PELATIHAN BALAI
PEMERINTAHAN DESA DI YOGYAKARTA KEMENDAGRI**

Skripsi



oleh:

**CHRISTY NATALIA HUWAE
71170235**

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

2024

**DESAIN *INTERFACE WEBSITE* PELATIHAN BALAI
PEMERINTAHAN DESA DI YOGYAKARTA KEMENDAGRI**

Skripsi



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

Disusun oleh:

CHRISTY NATALIA HUWAE
71170235

DUTA WACANA

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

2024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

DESAIN INTERFACE WEBSITE PELATIHAN BALAI PEMERINTAHAN DESA DI YOGYAKARTA KEMENDAGRI

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 kesarjanaan 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 kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 8 Agustus 2024

CHRISTY NATALIA HUWAE
71170235



DUTA WACANA

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : DESAIN INTERFACE WEBSITE PELATIHAN
BALAI PEMERINTAHAN DESA DI
YOGYAKARTA KEMENDAGRI

Nama Mahasiswa : CHRISTY NATALIA HUWAE

N I M : 71170235

Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TI0366

Semester : Genap

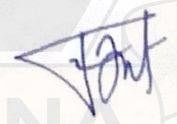
Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 7 Agustus 2024

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Willy Sudiarto Raharjo, S.Kom.,M.Cs.


Antonius Rachmat C., Dr.
S.Kom.,M.Cs.

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : CHRISTY NATALIA HUWAE
NIM : 71170235
Program studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi

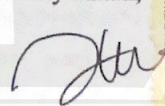
demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“DESAIN INTERFACE WEBSITE PELATIHAN BALAI PEMERINTAHAN DESA
DI YOGYAKARTA KEMENDAGRI”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif 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 saya/kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 8 Agustus 2024
Yang menyatakan,


Christy Natalia Huwae
71170235



HALAMAN PENGESAHAN

DESAIN INTERFACE WEBSITE PELATIHAN BALAI PEMERINTAHAN DESA DI YOGYAKARTA KEMENDAGRI

Oleh: CHRISTY NATALIA HUWAE / 71170235

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 30 Juli 2024

Yogyakarta, 8 Agustus 2024
Mengesahkan,

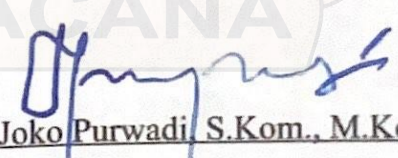
Dewan Penguji:

1. Willy Sudiarto Raharjo, S.Kom.,M.Cs.
2. Antonius Rachmat C., Dr. S.Kom.,M.Cs.
3. R. Gunawan Santosa, Drs. M.Si.
4. Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D



Dekan

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

Ketua Program Studi

(Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom.)



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

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang maha kasih, karena atas segala rahmat, bimbingan, dan bantuan-Nya maka akhirnya Skripsi dengan judul *DESAIN INTERFACE WEBSITE PELATIHAN BALAI PEMERINTAHAN DESA DI YOGYAKARTA KEMENDAGRI* 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 yang selama ini telah sabar membimbing dan mendoakan penulis tanpa henti,
3. Bapak Restyandito, S.Kom.,MSIS, Ph.D. selaku Dekan FTI, yang mendukung proses penyelesaian tugas akhir penulis.
4. Bapak Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom. selaku Kaprodi Informatika, yang dengan segenap hati membantu dalam memberikan solusi dari proses penyusunan tugas akhir hingga kelulusan penulis.
5. Bapak Willy Sudiarto Raharjo, S.Kom.,M.Cs. selaku Dosen Pembimbing 1, yang telah memberikan ilmunya dan dengan penuh kesabaran membimbing dari proses penyusunan hingga penyelesaian tugas akhir penulis.
6. Bapak Antonius Rachmat C., Dr. S.Kom.,M.Cs, selaku Dosen Pembimbing 2 yang juga telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing dari proses penyusunan hingga penyelesaian tugas akhir penulis.
7. Kepada pihak Balai Pemerintahan Desa di Yogyakarta KEMENDAGRI, yang telah memberikan kesempatan penulis untuk meneliti dan berpartisipasi dalam penelitian penulis.

8. Kepada Staff Kesekretariatan dan Administrasi FTL, yang selalu membantu dan mengingatkan dalam segala kelancaran proses penyelesaian tugas akhir hingga penyelesaian studi penulis.
9. Keluarga tercinta, Terutama Momy Irene, Om Agus, Kakak Vallencio, Kakak Desi, Adik Pandu, Adik Thalita, Adik Vanya atas dukungan emosional dalam memberikan semangat kepada penulis.
10. Teman seperjuangan 17, Putri, Surya, Bram, Naufa, Kris, Topan, Aldi, Aji, Jeki, Satria yang sudah sama-sama berjuang dan saling mengingatkan dalam masa penyelesaian tugas akhir penulis.
11. Sahabat-sahabat tercinta, Bina, Ferent, Jenny, Monica, Rut, Sharon, Vita, Zellyn yang senantiasa peduli, menemani, mendukung, menghibur terlebih dalam masa penyusunan tugas akhir penulis.
12. Kepada idola-idola penulis lewat karya musik dan konten menghibur yang senantiasa menemani penulis.

Laporan 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 skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan lebih khusus lagi bagi pengembangan ilmu komputer dan teknologi informasi.

Yogyakarta, 07 Agustus 2024

Christy Natalia Huwae

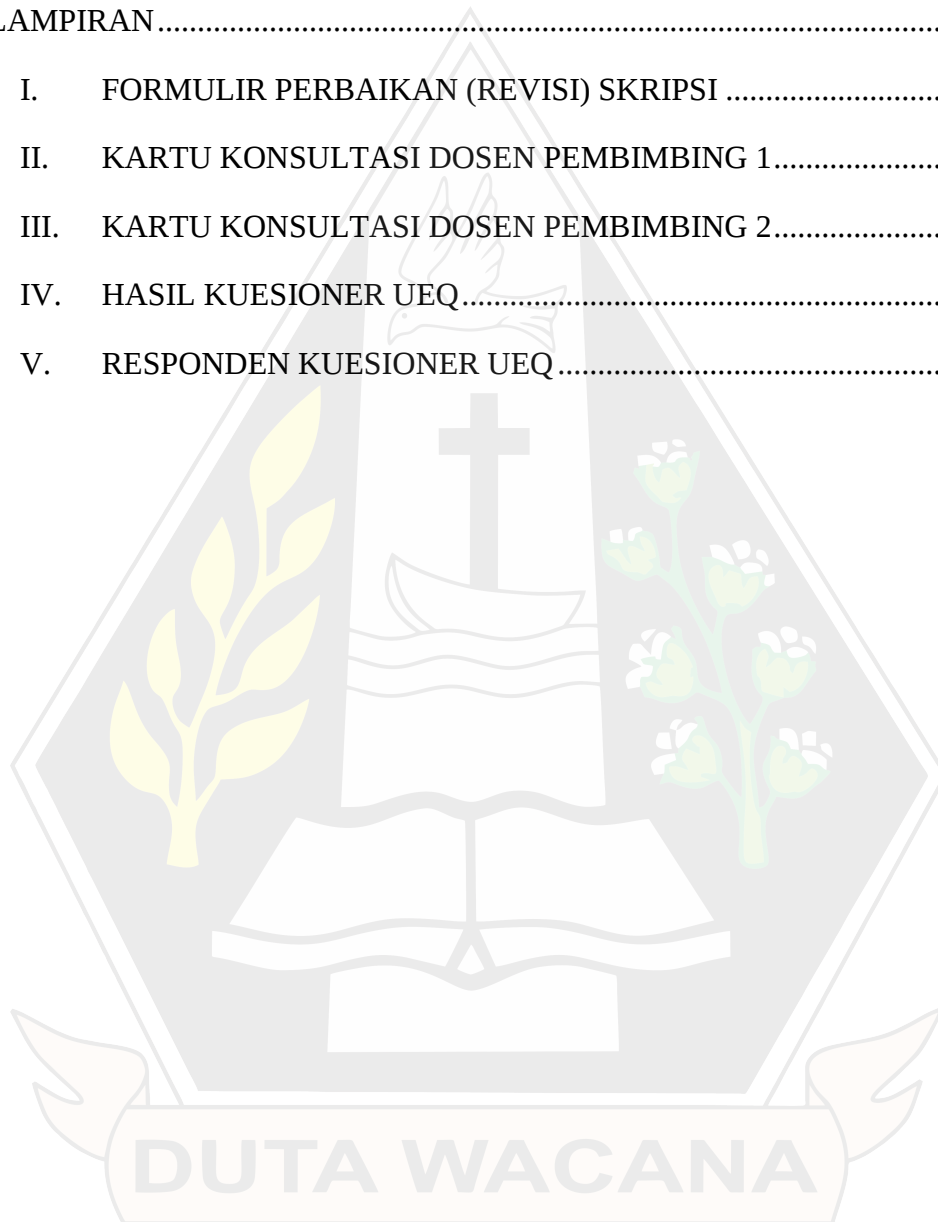
DUTA WACANA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS SECARA ONLINE.....	vi
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II.....	4
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4

2.2.	Landasan Teori	6
2.2.1.	<i>User Interface</i>	6
2.2.2.	<i>User Experience</i>	6
2.2.3.	<i>The Five Planes Method</i>	6
2.2.4.	<i>User Persona</i>	11
2.2.5.	Responden.....	13
2.2.6.	<i>Design Evaluation</i>	13
BAB III		16
METODOLOGI PENELITIAN		16
3.1.	Perancangan Penelitian	16
3.1.1.	Pengumpulan Data	16
3.2.	Analisis dan Perancangan	21
3.2.1.	Sistem Manual Yang Sudah Berjalan	21
3.2.2.	Perancangan Penelitian	23
3.2.3.	Implementasi Perancangan.....	30
3.2.4.	Evaluasi Desain Antarmuka.....	32
3.2.5.	Perancangan Basis Data	3
BAB IV		9
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		9
4.1	Surface Plane	9
4.2.	Hasil Evaluasi Desain	17
4.2.1.	Distribusi Jawaban	18
4.2.2.	Benchmark	19
4.2.3.	<i>Inconsistency</i>	19
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		20

5.1. Kesimpulan	20
5.2. Saran	20
DAFTAR PUSTAKA	21
LAMPIRAN	24
I. FORMULIR PERBAIKAN (REVISI) SKRIPSI	24
II. KARTU KONSULTASI DOSEN PEMBIMBING 1.....	25
III. KARTU KONSULTASI DOSEN PEMBIMBING 2.....	26
IV. HASIL KUESIONER UEQ.....	27
V. RESPONDEN KUESIONER UEQ.....	42



DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Tabel Fungsional (Achmad, Brata, & Fanani, 2021).....	8
Tabel 2 2 Contoh Structure Plane Pada Flow Registrasi (Syahrina & Kusumasari, 2020)	9
Tabel 3. 1 Tabel Detail Konten.....	25
Tabel 3. 2 Tabel Warna dan Penggunaanya.....	31
Tabel 3. 3 Tabel Font dan Penggunaanya	31
Tabel 3. 4 <i>Kuesioner UEQ</i>	32
Tabel 3. 5 Kamus Data Tabel Pengguna.....	3
Tabel 3. 6 Kamus Data Tabel Pangkat.....	4
Tabel 3. 7 Kamus Data Tabel Jabatan.....	4
Tabel 3. 8 Kamus Data Tabel Pengajar.....	5
Tabel 3. 9 Kamus Data Tabel Panitia.....	5
Tabel 3. 10 Kamus Data Tabel Peserta	5
Tabel 3. 11 Kamus Data Tabel Pelatihan.....	6
Tabel 3. 12 Kamus Data Tabel Peserta Pelatihan	6
Tabel 3. 13 Kamus Data Tabel Provinsi	7
Tabel 3. 14 Kamus Data Tabel Kabupaten	7
Tabel 3. 15 Kamus Data Tabel Kecamatan.....	7
Tabel 3. 16 Kamus Data Tabel Desa.....	8
Tabel 3. 17 Kamus Data Tabel Wilayah Kerja	8

DUTA WACANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Elemen User Experience The Five Planes (Garrett, 2011).....	7
Gambar 2. 2 Contoh Wireframe <i>Skeleton Plane</i>	10
Gambar 2. 3 Contoh <i>Surface plane</i> (Garrett, 2011)	11
Gambar 2. 4 Contoh User Persona 1 (Garret,2011)	12
Gambar 2. 5 Contoh User Persona 2 (Garret,2011)	12
Gambar 2. 6 Kuisioner UEQ.....	14
Gambar 2. 7 Skala Konversi	14
 Gambar 3 1 Alur Penelitian.....	 16
Gambar 3 2 Hasil Data Profil Responden	18
Gambar 3 3 Hasil Data Kemampuan Operasi Perangkat	19
Gambar 3 4 Hasil Data Skala Kemampuan Operasi Perangkat	19
Gambar 3 5 Hasil Data Keterlibatan Website Pada Pekerjaan	19
Gambar 3 6 Hasil Data Skala Kemampuan Operasi Website	20
Gambar 3 7 Hasil Data Skala Kemampuan Operasi Ms. Office.....	20
Gambar 3 8 Rekomendasi Color Palette	20
Gambar 3 9 Hasil Data Pemilihan Color Palette.....	21
Gambar 3 10 User Persona.....	23
Gambar 3 11 <i>User Flow</i> Daftar Akun.....	26
Gambar 3 12 <i>Use Flow Login</i>	27
Gambar 3 13 <i>User Flow</i> Tambah Data	27
Gambar 3 14 <i>User Flow</i> Ubah Data.....	27
Gambar 3 15 <i>User Flow</i> Hapus Data	28
Gambar 3 16 <i>User Flow</i> Detail pelatihan	28
Gambar 3 17 <i>User Flow</i> Unduh Presensi.....	28
Gambar 3 18 <i>User Flow</i> Unduh Sertifikat Peserta.....	29
Gambar 3 19 <i>User Flow</i> Unduh Laporan.....	29
Gambar 3 20 Struktur Website Pelatihan.....	29
Gambar 3 21 <i>Wireframe</i> Tampilan Default Halaman.....	30
Gambar 3 22 Tahap pengujian data UEQ	32

Gambar 3 23 Relasi Tabel Entitas Pada Basis Data Balai Pemdes.....	3
Gambar 4 1 Tampilan Halaman <i>Login</i>	9
Gambar 4 2 Tampilan Halaman Beranda.....	9
Gambar 4 3 Tampilan Halaman Pelatihan	10
Gambar 4 4 Tampilan Halaman Lihat Detail Pelatihan	10
Gambar 4 5 Tampilan Halaman Lihat Detail Daftar Peserta Pelatihan	11
Gambar 4 6 Tampilan Halaman Lihat Detail Daftar Pengajar Pelatihan.....	11
Gambar 4 7 Tampilan Halaman Formulir Tambah Daftar Pengajar Pelatihan.....	12
Gambar 4 8 Tampilan Halaman Lihat Detail Daftar Panitia Pelatihan.....	12
Gambar 4 9 Tampilan Halaman Formulir Tambah Daftar Panitia Pelatihan.....	13
Gambar 4 10 Tampilan Halaman Data Peserta	13
Gambar 4 11 Tampilan Data Penyelenggara	14
Gambar 4 12 Tampilan Halaman Lihat Data Pegawai.....	14
Gambar 4 13 Tampilan Halaman Formulir Tambah Data Pegawai.....	15
Gambar 4 14 Tampilan Halaman Formulir Ubah Data Pegawai	15
Gambar 4 15 Tampilan Halamn Data Jenis Pelatihan	16
Gambar 4 16 Tampilan Halaman Data Wilayah Kerja	16
Gambar 4 17 Tampilan Halaman Data Laporan	17
Gambar 4 18 Tampilan Halaman Penyuratan	17
Gambar 4 19 Grafik Bar Hasil Penilaian Aspek User Experience.....	18
Gambar 4 20 Grafik Distribusi Jawaban per pertanyaan	18
Gambar 4 21 Benchmark Skala.....	19
Gambar 4 22 Hasil Skala Jawab <i>Inconsistency</i> Pada Kuesioner.....	19

INTISARI

DESAIN *INTERFACE WEBSITE* PELATIHAN BALAI PEMERINTAHAN DESA DI YOGYAKARTA KEMENDAGRI

Oleh

CHRISTY NATALIA HUWAE

71170235

Fungsi utama Balai Pemerintahan Desa merupakan melaksanakan pelatihan guna meningkatkan kapasitas aparatur di tingkat pemerintahan desa pada beberapa wilayah kerjanya dalam hal ini untuk daerah yang berada di wilayah kerja Balai Pemerintahan Desa di Yogyakarta. Pelatihannya menghasilkan laporan hasil penyelenggaraan berupa buku tercetak, yang isinya berupa lampiran-lampiran data pelatihan yang diolah secara manual dan terpisah. Seiring fungsi balai berjalan semakin bertambah data dokumentasi laporan hasil penyelenggaraan pelatihan sehingga dibutuhkan penyimpanan yang terstruktur, manajemen data pelatihan yang memudahkan kebutuhan proses pencarian ataupun pengubahan data pelatihan.

Penelitian ini melakukan desain antarmuka untuk *website* sebagai alat bantu pengelolaan data pelatihan di Balai Pemerintahan Desa di Yogyakarta KEMENDAGRI. Sebagai penerapan aspek uiux pada penelitian digunakan *the five planes method*, Dimana terdiri dari 5 lapisan tahapan perancangan yaitu *strategy plane*, *scope plane*, *structure plane*, *skeleton plane* dan *surface plane*. Memanfaatkan dan memperhatikan aspek *UI/UX* pada sistem aplikasi dapat berpengaruh kepada kepuasan *user*.

Melihat keberhasilan dalam mencapai aspek kepuasan dari produk adalah salah satunya dengan melakukan pengujian kuesioner menggunakan *UEQ* sebagai parameter kepuasan pengguna. Keberhasilan penilaian *website* pelatihan di balai pemdes dalam aspek uiux dapat dilihat dengan hasil penilaian kepuasan *user* berdasarkan data kuesioner *UEQ*, oleh setiap responden menghasilkan 5 dari 6 skala *user experience* masuk pada kategori *excellent* dan 1 pada kategori *good* dalam perbandingan *benchmark UEQ data analysis tools*. Dalam grafik bar hasil penilaian aspek *user experience*, nilai setiap skala pada grafik berada diatas 1 grafik menunjukkan evaluasi desain yang positif karena berada diatas 0,8.

Kata kunci : balai pemerintahan desa, dokumentasi pelatihan, *design interface*, kepuasan *user*, *the five plane methods*

ABSTRACT

WEBSITE INTERFACE DESIGN FOR BALAI PEMERINTAHAN DESA IN YOGYAKARTA, MINISTRY OF HOME AFFAIRS (KEMENDAGRI)

By

CHRISTY NATALIA HUWAE

71170235

The primary function of the Village Government Training Center is to conduct training to enhance the capacity of village-level government officials within its jurisdiction, particularly in areas under the purview of the Village Government Training Center in Yogyakarta. The training sessions produce a printed report, containing annexes of training data that are manually processed and stored separately. As the center's functions expand, the volume of documentation data from these training reports increases, necessitating a structured storage system and data management that facilitates easy retrieval and modification of training data.

This research focuses on designing a website interface to assist in managing training data at the Village Government Training Center in Yogyakarta, under the Ministry of Home Affairs (KEMENDAGRI). The study applies the five planes method for UI/UX design, which consists of five stages: strategy plane, scope plane, structure plane, skeleton plane, and surface plane. Incorporating and paying attention to UI/UX aspects in an application system can significantly impact user satisfaction. Success in achieving product satisfaction is measured in part by administering a questionnaire using the UEQ (User Experience Questionnaire) as a parameter of user satisfaction.

The successful evaluation of the training center's website in terms of UI/UX can be observed through the user satisfaction scores obtained from the UEQ questionnaire data. Each respondent's results showed that five out of six user experience scales fell into the "excellent" category, while one was rated as "good"

according to the UEQ benchmark data analysis tools. The bar chart of the user experience evaluation showed that all scale values were above 1, indicating a positive design evaluation, as the values exceeded 0.8.

Keywords: *Village Government Training Center, training documentation, interface design, user satisfaction, the five planes method.*



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Balai Pemerintahan Desa (PEMDES) Yogyakarta merupakan Unit Pelaksanaan Teknis yang ditunjuk Kementerian Dalam Negeri untuk melaksanakan pelatihan guna meningkatkan kapasitas aparatur di tingkat Pemerintahan Desa terpilih melalui peninjauan. Seluruh pelatihan desa terpilih yang terjadi memiliki dokumentasi dan disimpan pada penyimpanan lokal dan *hardcopy* oleh setiap panitia pelaksana. Penyimpanan tersebut menyimpan sejumlah besar folder maupun *file* dokumentasi dari setiap pelatihan dengan beragam jenis dan detail pelatihan yang terjadi. Jumlah dokumentasi terus bertambah seiring pelatihan yang akan terus terjadi akan menyulitkan *user* dalam berbagi, melihat dan merekap data pelatihan sebagai laporan yang menyeluruh. Padahal, dokumentasi pelatihan yang mendetail dapat memudahkan dalam merekap dan dapat dijadikan bahan evaluasi, acuan kegiatan selanjutnya bahkan landasan pengambilan keputusan atau kebijakan di masa mendatang. Selain itu, sampai saat ini, proses pengelolaan data pelatihan di Balai PEMDES Yogyakarta yang dilakukan masih semi manual. Pendataan semi manual yang masih dilakukan adalah menggunakan Microsoft Excel maupun Microsoft Word sehingga menyulitkan untuk direkap dan disimpan tanpa database yang terstruktur. Adapun selain itu, karena kebijakan manajemen pelatihan tiap seksi berbeda sehingga hasil laporan belum terstandar dalam satu organisasi. Arsip dari dokumentasi setiap kegiatan pelatihan masih *hardcopy* berupa buku laporan dengan rincian data pelatihan yang disimpan terpisah-pisah sehingga menyulitkan dalam mengelolah dan berbagi data pelatihan dalam penyusunan laporan antara penyelenggara pelatihan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, dibutuhkan aplikasi pengelolaan data pelatihan Balai PEMDES Yogyakarta kegiatan pelatihan untuk membantu seksi penyelenggara dalam proses penyimpanan yang terstruktur, melihat informasi data pelatihan dan berbagi data pelatihan dalam proses pembuatan laporan. Pada

penelitian (Ayu & Manalu, 2020) hal serupa dilakukan dengan menggunakan metode waterfall. Pemilihan *website* sebagai platform untuk aplikasi adalah agar mudah diakses tanpa terpengaruh oleh sistem operasi pada *device user* dan mempertimbangkan penyimpanan pada perangkat yang lebih hemat berdasarkan jumlah data pelatihan yang akan terus bertambah sepanjang waktu.

Adapun juga metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *The Five Planes* dimana pembangunan desain interface yang dirancang dan dibangun dengan mempertimbangkan aspek *user interface* dan *user experience (UI/UX)* yang dimana perancangan dilakukan secara menyeluruh pada *user needs* yang mendetail pada kelima elemen komponen, antara lain *strategy*, *scope*, *structure*, *skeleton*, dan *surface*. Dengan menggunakan metode ini setiap aspek dari desain antarmuka diperhatikan termasuk peningkatan kepuasan *user*, karena setiap langkah dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik *user*.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas adalah membuat desain *interface* aplikasi pengelolaan data pelatihan berdasarkan metode *The Five Planes* dengan mencapai penilaian aspek kepuasan pada *user interface* dan *user experience*.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data yang digunakan dalam penelitian adalah data Seksi Kepelatihan di Balai PMD Yogyakarta, yaitu Seksi Pelatihan Penataan dan Administrasi Pemerintahan Desa, Seksi Pelatihan Kelembagaan dan Kerjasama Desa, serta Seksi Pelatihan Keuangan dan Aset Desa.
2. Pendekatan penelitian yang dilakukan berdasarkan *User-Centered Design* metode *The Five Planes* dengan fokus utama interaksi *user* dengan *website*.
3. Penelitian hanya melakukan perancangan antarmuka

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun antarmuka *website* dengan menerapkan metode UI/UX yang mencapai penilaian efektif dan usability yang baik.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat adalah balai pemerintahan desa memiliki desain antarmuka aplikasi pengelolaan data pelatihan yang dapat diterapkan pada pembangunan aplikasi *website*.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulis menyajikan tulisan dalam penelitian ini dengan menyusun kedalam beberapa bagian yang terdiri dari :

1. **BAB I PENDAHULUAN** menggambarkan secara umum penelitian yang dilakukan yang memuat latar belakang permasalahan, perumusan dan batasan masalah, tujuan penulis dalam meneliti, metode penelitian dan sistematika dalam penulisan laporan.
2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI** menjabarkan teori dasar yang mendukung dalam penelitian yang dilakukan dan meninjau penelitian dengan penggambaran umum penelitian serupa sebelumnya.
3. **BAB III METODOLOGI PENELITIAN** menjelaskan tahapan penelitian dalam pembangunan sistem dari proses pengumpulan data, pemilihan *tools* dan *platform* yang akan digunakan.
4. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN** menjabarkan tahapan implementasi sistem, pembahasan hasil analisis serta kendala yang dihadapi selama pembangunan aplikasi *website*.
5. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN** memaparkan kesimpulan berupa paparan singkat yang merupakan penjabaran hasil analisis kegiatan implementasi dan saran untuk proses pengembangan kegiatan penelitian di masa akan datang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan berdasarkan metode *five planes* ini menghasilkan 18 desain antarmuka untuk *website* pelatihan Balai Pemerintahan Desa di Yogyakarta berdasarkan hasil fitur fungsional pada tahapan *scope planes* yaitu login, beranda, data pelatihan, peserta, pegawai, jenis pelatihan, wilayah kerja, laporan dan penyuratan, dengan masing-masing memiliki halaman formulir menambah, hapus dan lihat halaman detail sebagai halaman manajemen data.

Evaluasi desain dari penelitian ini menggunakan *UEQ* oleh *user* terhadap desain menghasilkan 5 dari 6 skala *user experience* pada *UEQ* masuk pada kategori *Excellent* dengan nilai mean diatas 2.2 dan 1 skala pada kategori *Good* dengan nilai mean 1,3 berdasarkan *benchmark skala* penelitian yang menggunakan *UEQ Analytics Tools*.

5.2. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat dikembangkan pada penelitian ini:

1. Dilanjutkan ke tahapan pembangunan *website* agar dapat mengimplementasikan hasil desain yang diteliti
2. Melibatkan *user* peserta, yang dimana :
 - a) agar lebih fleksibel dalam pengisian data diri
 - b) akses untuk mendapatkan e-sertifikat secara langsung
 - c) dapat mengakses materi pelatihan untuk pembelajaran
3. Menambahkan sistem presensi pada *website* untuk peserta dan pengajar

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, J. P., Brata, K. C., & Fanani, L. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Publikasi Buku Digital. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1322-1328 .
- Ahmed, N. (2022, July 23). *How to Evaluate UX Design? [Tips, Tricks and Guide for 2022]*. Retrieved from ENOU: <https://enou.co/blog/how-to-evaluate-ux-design/>
- Ayu, F., & Manalu, L. (2020, April 1). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Pelatihan Pada Balai Pelatihan Masyarakat Pekanbaru Berbasis Web. *Jurnal Intra Tech*, 4.
- Cheisviyanny, C., Helmy, H., & Dwita, S. (2018). Analisis Kualitas Website Pemerintah Daerah Kabupaten/Kota di Provinsi Sumatera Barat. *Simposium Nasional Keuangan Negara*, 1101.
- Dananjaya, M. W., Indrawan, G., & Sariyasa. (2022, February 1). Perancangan Tampilan Aplikasi Pembelajaran Pinandita dengan Metode Five Planes, Heuristic Evaluation, Concurrent Think Aloud, Serta Cognitive Walkthrough. *JURIKOM*, 92-101. doi:10.30865/jurikom.v9il.3859
- Dunensa, D. L., Ustriyana, I. G., & Arisena, G. M. (2021). Perencanaan Sistem Pemasaran Online Produk Pertanian Melalui E-Marketplace. *Agroteknika* 4, 30-42.
- Fadhilah, K. N., Wahyudiono, S., & Waluyo, S. (2017). SISTEM INFORMASI PELATIHAN DI BALAI LATIHAN KERJA. “*TRANSFORMASI Jurnal Informasi & Pengembangan Iptek*” (STMIK BINA PATRIA), 69-75.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design For The Web and Beyond-2/E*. Barkeley: New Riders.
- Jiantono, A. C. (2023, February 08). *Mengenal Beberapa Istilah Penting Dalam Desain UIUX*. Retrieved from Binus University School of Information Systems: <https://sis.binus.ac.id/2023/02/08/33313/#:~:text=Sedangkan%20High%20>

Fidelity%20merupakan%20suatu,proses%20pembuatan%20prototype%20atau%20website.

Krasovskaya, D. (2023, September 11). *Usability Testing Metrics*. Retrieved from UXtweak: <https://www.uxtweak.com/usability-testing/metrics/>

Kristianto, E. B., & Prasetyo, S. Y. (2021). Perancangan Website Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan. *AITI : Jurnal Teknologi Informasi*.

Nazoriyah, F., Amroni, & Hartiwi, Y. (2022, September). Perancangan Sistem Informasi Inventaris Untuk Balai Latihan Kerja Pada Pondok Pesantren As'ad Kota Jambi Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)*, 248-255. doi:10.33998/jms.2022.2.2.83

Nielsen, J. (2012, June 3). How Many Test Users in a Usability Study? *NN/g Nielsen Norman Group*. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>

Nielsen, J. (2018, December 22). *Usability Testing w. 5 Users: Information Foraging (video 3 of 3)*. Retrieved from NNgroup: <https://www.youtube.com/watch?v=bo1j0kDY-Yo>

Safitri, D. K., & Andrianingsih. (2022). Analisis UI/UX untuk Perancangan Ulang Front-End Web. *Techno.COM*, 127-138.

Saminen, J., Guan, K. W., Jung, S.-G., & Jansen, B. (2022). Use Cases for Design Personas: A Systematic Review adn New Frontiers. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'22)*, 21.

Santosa, S. S. (2020). *Analisis UI UX Berbasis User Persona Dengan Menggunakan Pendekatan Google Design Sprint*. Universitas Dinamika.

Schrepp, M., Thomaschewski, J., & Hinderks, A. (2014). Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios. *International Conference of Design, User Experience, and Usability*. doi:10.1007/978-3-319-07668-3_37

Syahrina, A., & Kusumasari, T. (2020). Designing User Experience and User Interface of a B2B Textile e-Commerce using Five Planes Framework. *International Journal of Innovation in Enterprise System*, :44-55.

Tidwell, J. (2010). *Designing Interfaces, 2nd Edition*. O'Reilly Media, Inc.

Utami, P. R., Adriansyah, F., & Zubai, M. (2019). Perancangan User Experience Menggunakan Metode Five Planes Pada. *Jurnal Sains Terapan IX* , 55 – 69 .

Weinschenk, S. (2011). *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. Barkeley.

Wibawa, D. S., Mursityo, Y. M., & Rokhmawati, R. I. (2019, November 2019). Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile. *urnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3, 10427-10434.

