



**MODEL PROTOTYPE UI/UX APLIKASI *E-GOVERNMENT*
KECAMATAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***

LAPORAN PENELITIAN

**ULVA KARMILASARI
191410021**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2023**



**MODEL PROTOTYPE UI/UX APLIKASI *E-GOVERNMENT*
KECAMATAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***

**ULVA KARMILASARI
191410021**

**Laporan Penelitian ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

MODEL PROTOTYPE UI/UX APLIKASI E-GOVERMENT KECAMATAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

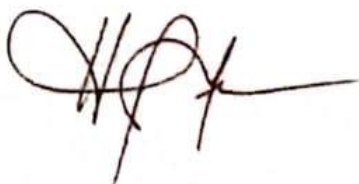
ULVA KARMILASARI

191410021

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

**Palembang, 24 Agustus 2023
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Dekan,**

Pembimbing



Kurniawan, M.M., M.Kom.


Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM.

HALAMAN PERSETUJUAN

Penelitian berjudul "MODEL PROTOTYPE UI/UX APLIKASI E-GOVERNMENT KECAMATAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING" Oleh ULVA KARMILASARI telah dipertahankan didepan komisi penguji pada hari Kamis tanggal 24 Agustus 2023.

Komisi Penguji

1. Ketua : Kurniawan, M.M., M.Kom.
2. Anggota : Dr. Edy Surya Negara, M.Kom
3. Anggota : Iln Seprina, M.Kom



Mengetahui,
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Ketua,



Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ULVA KARMILASARI
NIM : 191410021

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya laporan penelitian adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan
4. Saya bersedia tugas karya akhir saya di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 24 Agustus 2023
Yang membuat pernyataan,



10000
METRAI
TEMPEL
B00F3AKX625634381

ULVA KARMILASARI
191410021

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- “Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan Kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang.”- Iman Syafi'i
- “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebijakan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang di kerjakan... (QS. AL-Baqarah:286).
- “Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Semua butuh proses yang panjang
Jika kita ingin berhasil dan sukses maka kita harus melewati berbagai rintangan
Tidak ada yang tidak mungkin jika kita ingin berusaha.”- Ulva Karmilasari

PERSEMBAHAN

Karya Tulis Ilmiah ini kupersembahkan untuk;

- “Bapak dan Ibu tercita Saman dan Bahagia serta kakak Alex Iskandar dan adiku
Jimi Saputra dan juga laki-laki yang menemaniku Dodi Dorens untuk semuanya
Yang telah memberikan suport dukungan dan Doa dalam penyelesaian laporan
Penelitian/Skripsi
- “ Dosen Pembimbing ku Bapak Kurniawan, M.M., M.Kom Terima kasih banyak sudah Membimbing Ulva dalam menyelesaikan Laporan Penelitian/Skripsi beliau sangat Baik sekali dan usaha aku dan beliau lah aku bisa selesai tepat waktu

ABSTRACT

"Prototype Model UI/UX of Android-Based E-Government Application for Districts Using Design Thinking Method"

The positive impact of rapid technological development is widely felt in various aspects of human life. One example is the improvement in the quality of public services at the district office through the appropriate use of technology. E-Government represents a new development in efforts to enhance public services based on information and communication technology. Its aim is to make public services more transparent, accountable, effective, and efficient. The application of E-Governance in the district office requires a UI/UX design prototype model to assist users in accessing the application conveniently. This research aims to design a UI/UX prototype model in the district office using design thinking. Researchers will analyze the problems faced by the district office in providing e-government services to the public and develop a prototype model of an e-government application that can provide solutions to these problems. The design thinking method will be used in the development of this prototype model. Design thinking is an innovation-based software product design method that focuses on finding solutions to specific problems. After successfully identifying and understanding the problems, the results of this report will present a prototype in the form of an e-governance website design that can facilitate the development of a user interface that meets user needs. Based on the usability testing conducted, the results indicate that the new system design is easily accepted and can systematically meet user needs.

Keyword : E-Governance, UI/UX, Design Thinking

ABSTRAK

Model Prototype *UI/UX* Aplikasi *E-Government* Kecamatan Berbasis Andorid Menggunakan Metode *Design Thinking*

Dampak positif dari perkembangan teknologi yang pesat banyak dirasakan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu contohnya adalah perbaikan kualitas pelayanan publik di kantor kecamatan melalui pemanfaatan teknologi yang tepat. E-Government merupakan perkembangan baru dalam upaya meningkatkan layanan publik berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini bertujuan untuk membuat layanan publik menjadi lebih transparan, akuntabel, efektif dan efisien. Aplikasi E-Governance di kantor kecamatan ini membutuhkan model prototype desain *UI/UX* untuk membantu kemudahan pengguna dalam mengakses aplikasi. Penelitian ini bertujuan merancang model prototype desain *UI/UX* di kantor kecamatan menggunakan *design thinking*. Peneliti akan menganalisis masalah yang dihadapi oleh kecamatan dalam memberikan layanan e-government kepada masyarakat, dan mengembangkan sebuah model *prototype* aplikasi *e-government* yang dapat memberikan solusi untuk masalah tersebut. Metode *design thinking* akan digunakan dalam pengembangan model *prototype* tersebut. Metode *Design Thinking* merupakan sebuah metode desain produk perangkat lunak berbasis inovasi yang bertumpu pada pencarian solusi untuk menyelesaikan permasalahan tertentu. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan yang didapatkan. Hasil dari laporan ini menampilkan *prototype* berupa design *website e-governance* yang sudah di buat yang dapat mempermudah pengembangan rencana antarmuka pengguna yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan *usability* yang digunakan sebagai *testing* hasilnya menyatakan bahwa desain sistem yang baru mudah diterima dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara sistematis.

Kata Kunci : *E-Governance, UI/UX, Design Thinking*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran, rahmat dan karunia Allah SWT sehingga penulis diberi kemudahan dalam menyelesaikan laporan akhir penelitian yang berjudul “MODEL PROTOTYPE UI/UX APLIKASI E-GOVERNMENT KECAMATAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING”. Laporan penelitian ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Universitas Bina Darma.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada banyak pihak atas semua bantuan dan saran yang diberikan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M selaku Rektor Universitas Bina Darma
2. Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI, MKM selaku Dekan Fakultas Sains teknologi
3. Nita Rosa Damayanti, M.Kom., Ph.D. selaku Ketua program studi sistem informasi.
4. Kurniawan, M.M., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan nasehat-nasehat dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
5. Segenap Bapak/Ibu Dosen program studi sistem informasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis.
7. Bapak saya “Saman” dan Ibu ku “Bahagia” terima kasih atas tetesan keringat & seluruh pengorbanan serta cinta kasih yang tak pernah berhenti dalam mendoakan keberhasilanku dan cita citaku
8. Sahabat-sahabat terbaik dan teman teman seperjuangan fakultas Sains Teknologi jurusan Sistem Informasi Universitas Bina Darma Palembang angkatan 2019

Semoga Allah SWT memberikan pahala yang sebesar-besarnya kepada Bapak, Ibu dan Saudara atas kebaikan yang telah diberikan. Demikianlah kata pengantar dari penulis yang dapat diberikan. Atas terselesaikannya laporan penelitian ini, sekali lagi penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Palembang, Agustus 2023

Ulva Karmilasari

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 E-Government Kecamatan.....	4
2.2 Prototype.....	4
2.3 Aplikasi.....	5
2.4 Design Thinking.....	5
2.5 Penelitian Terdahulu.....	6
BAB III METODE PENELITIAN.....	8
3.1 Waktu dan Tempat.....	8
3.2 Alat dan Bahan.....	8
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	8
3.4 Tahapan Penelitian.....	8
3.5 Studi Literatur.....	9
3.6 Jadwal Penelitian.....	9
BAB IV PEMBAHASAN.....	10

4.1	Empahtize.....	11
4.2	Define.....	11
4.3	Ideate.....	12
4.3.1	Wireframe Masyarakat.....	13
4.3.2	Wireframe Kecamatan.....	13
4.3.3	Wireframe Kades.....	14
4.4	Prototype.....	15
4.4.1	Halaman Awal (seluruh pengguna.....	16
4.4.2	Halaman Beranda, Profil dan layana pada Masyarakat.....	17
4.4.3	Halaman Donload, Informasi dan Layanan pengaduan pada Masyarakat.....	17
4.4.4	Halaman Cek Status bagian layanan pada Masyarakat.....	18
4.4.5	Isi menu layanan pada tampilan Masyarakat.....	19
4.4.6	Halaman Beranda Kades.....	20
4.4.7	Halaman Priview Surat Mauk, Halaman Diterima dan Ditolak Pada Kades.....	22
4.4.8	Halaman Beranda Kecamatan.....	23
4.4.9	Halaman Priview Surat pada user camat.....	24
4.4. 10	Halaman Layanan Pada Kecamtan.....	25
4.4. 11	Halaman Profil Kecamtan, Informasi pada Kecamatan.....	26
4.5	Testing.....	27
BAB V PENUTUPAN.....		35
5.1	Kesimpulan.....	35
5.2	Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA.....		36
LAMPIRAN.....		38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan design thinking	5
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	9
Gambar 4.1 Wireframe masyarakat.....	14
Gambar 4.2 Wireframe kecamatan	15
Gambar 4.3 wireframe Kades	16
Gambar 4.4 Halaman Awal	17
Gambar 4.5 Halaman Beranda Profil dan layanan.....	18
Gambar 4.6 Halaman download, informasi dan layanan pengaduan	19
Gambar 4.7 Halaman Cek Status bagian Layanan pada masyarakat	20
Gambar 4.8 Isi menu layanan pada tampilan masyarakat	21
Gambar 4.9 Halaman Beranda Kades secara detail.....	22
Gambar 4.10 Halaman preview surat	23
Gambar 4.11 Halaman Beranda Kecamatan.....	24
Gambar 4.12 Halaman Preview surat pada camatan	25
Gambar 4.13 Halaman Layanan Pada Kecamatan	26
Gambar 4.14 Halaman Profil dan Informasi Kecamatan.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal kegiatan	10
Tabel 4.1 Emphatize.....	11
Tabel 4.2 How Might We	12
Tabel 4.3 Pengujian menggunakan Usability Testing	28
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Skenario Pertama.....	29
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Skenario Kedua	30
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Skenario Ketiga	21
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Skenario Keempat.....	27
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Skenario Kelima.....	29
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Skenario Keenam.....	30
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Skenario Ketujuh.....	31