Dosen dan Mahasiswa

LAPORAN
PENELITIAN

ANALISIS DAN PERBAIKAN ANTARMUKA PENGGUNA MENGGUNAKAN PENDEKATAN *HUMAN CENTERED DESIGN* (STUDI KASUS: *WEBSITE HELPDESK* LPSE KALIMANTAN TENGAH)

OLEH

Ferdiyani Haris, M.Kom	NIK. 198102232005104
Willyanto Nadelaku	NIM. C2055201071
Arif Rahman	NIM. C2055201069
Siolla	NIM. C2057201075
Andini	NIM. C2057201078

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

HALAMAN PENGESAHAN

Judul	: Analisis dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Menggunakan *Human Centered Design* (Studi Kasus: Helpdesk LPSE Kalimantan Tengah)
Peneliti/Pelaksana*	:
a. Nama Lengkap	: Ferdiyani Haris, M.Kom.
b. NIK	: 198102232005104
c. Jabatan Fungsional	: Sekretarian Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya
d. Program Studi	: Sistem Informasi
e. Nomor HP	: 0853-9040-1133
f. Alamat surel (*e-mail*)	:
Anggota (1)	:
a. Nama Lengkap	: Willyanto Nadelaku
b. NIM	: C2055201071
c. Jenjang/Prodi	: Strata 1 (S1) / Teknik Informatika
Anggota (2)	:
a. Nama Lengkap	: Arif Rahman
b. NIM	: C2055201069
c. Jenjang/Prodi	: Strata 1 (S1) / Teknik Informatika
Anggota (3)	:
a. Nama Lengkap	: Siolla
b. NIM	: C2057201075
c. Jenjang/Prodi	: Strata 1 (S1) / Sistem Informasi
Anggota (4)	:
a. Nama Lengkap	: Andini
b. NIM	: C2057201078
c. Jenjang/Prodi	: Strata 1 (S1) / Sistem Informasi
Jangka Waktu Kegiatan	: dua (2) bulan
Biaya Kegiatan	: Rp. 1.420.000,00

Palangka Raya, 02 Oktober 2023

Menyetujui
Kepala UP3M

Rosmiati, M.Kom.
NIK. 197810102005003

Ketua Penelitian

Ferdiyani Haris, M.Kom.
NIK. 198102232005104

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya

Sabarun, M.Kom.
NIK. 196901041995105

HALAMAN IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul : Analisis dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Menggunakan Pendekatan *Human Centered Design* (Studi Kasus: Helpdesk LPSE Kalimantan Tengah)
2. Tim Peneliti/Pelaksana :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)
1	Willyanto Nadelaku	Ketua	Teknik Informatika	STMIK Palangkaraya	40 Jam/Minggu
2	Ferdiyani Haris, M.Kom	Anggota	Dosen Pengajar	STMIK Palangkaraya	40 Jam/Minggu
3	Arif Rahman	Anggota	Teknik Informatika	STMIK Palangkaraya	40 Jam/Minggu
4	Siolla	Anggota	Sistem Informasi	STMIK Palangkaraya	40 Jam/Minggu
5	Andini	Anggota	Sistem Informasi	STMIK Palangkaraya	40 Jam/Minggu

3. Objek : Website Helpdesk LPSE Kalimantan Tengah

   Masa Pelaksanaan :
   Mulai Bulan : Juli Tahun : 2023
   Berakhir Bulan : September Tahun : 2023

4. Usulan Biaya Rp.1.420.000,00
5. Lokasi Kegiatan (lab/studio/lapangan)
   Biro Pengadaan Barang dan Jasa Sekretariat Daerah
   Provinsi Kalimantan Tengah
6. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)

   .....

   Temuan yang ditargetkan (penjelasan gejala atau kaidah, metode, teori, produk, atau rekayasa) :

   .....

7. Kontribusi mendasar pada suatu bidang ilmu (uraikan tidak lebih dari 50 kata, tekankan pada gagasan fundamental dan orisinal yang akan mendukung pengembangan iptek) :
   Dengan berfokus pada kebutuhan pengguna, mengidentifikasi permasalahan, dan menyusun solusi berbasis teknologi, kontribusi ini meningkatkan efisiensi

dan kepuasan pengguna. Pendekatan ini mendukung pengembangan ilmu dan teknologi untuk mewujudkan pelayanan publik yang lebih baik.

8. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi):

9. Rencana luaran HKI, buku, purwarupa atau luaran lainnya yang ditargetkan, tahun rencana perolehan atau penyelesaiannya.

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan meningkatkan antarmuka pengguna (*UI*) dari *Website Helpdesk* LPSE Kalimantan Tengah menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (*HCD*). LPSE (Layanan Pengadaan Secara Elektronik) adalah *platform* yang digunakan oleh pemerintah daerah untuk proses pengadaan barang dan jasa secara elektronik. Penggunaan yang efektif dan efisien dari *platform* ini sangat penting untuk mendukung transparansi, akuntabilitas, dan efisiensi dalam proses pengadaan. Penelitian ini melibatkan tahap analisis eksisting, desain iteratif, dan pengujian ulang antarmuka pengguna dengan melibatkan pengguna sebenarnya. Data diperoleh melalui wawancara, survei, observasi, dan evaluasi heuristik. Kemudian, hasil analisis digunakan untuk merancang perbaikan antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas penggunaan *Website Helpdesk* LPSE Kalimantan Tengah. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi contoh bagaimana pendekatan *Human Centered Design* dapat diterapkan dalam konteks pengembangan situs *web* pelayanan publik untuk memastikan kepuasan pengguna dan pencapaian tujuan organisasi.

Kata Kunci: Antarmuka Pengguna, *Human Centered Design*, *Website Helpdesk*, LPSE Kalimantan Tengah, Pengadaan Secara Elektronik.

ABSTRACT

This research aims to analyse and improve the user interface (UI) of the Central Kalimantan LPSE Helpdesk Website using the Human Centered Design (HCD) approach. LPSE (Electronic Procurement Service) is a platform used by local governments for electronic procurement of goods and services. Effective and efficient use of this platform is essential to support transparency, accountability, and efficiency in the procurement process. This research involved the stages of existing analysis, iterative design, and user interface retesting involving actual users. Data was obtained through interviews, surveys, observations, and heuristic evaluation. Then, the analysis results were used to design interface improvements that are more in line with user needs and preferences. The results of this study are expected to contribute to improving the user experience and effectiveness of using the Central Kalimantan LPSE Helpdesk Website. In addition, this research can also be an example of how the Human Centered Design approach can be applied in the context of public service website development to ensure user satisfaction and the achievement of organisational goals.

Keywords: *User Interface, Human Centered Design, Helpdesk Website, Central Kalimantan LPSE, Electronic Procurement.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul "Analisis dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Menggunakan *Human Centered Design* (Studi Kasus: *Helpdesk* LPSE Kalimantan Tengah)". Penyusunan laporan penelitian ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat penilaian Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Atas terselesaikannya laporan penelitian ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Suparno, M.Kom., selaku Ketua STMIK Palangkaraya.
2. Ferdiyani Haris, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing PKL.
3. Yan Friskantoni, S.Si., selaku Pembimbing I Mitra PKL.
4. Wibowo, S.Kom., selaku Pembimbing II Mitra PKL.
5. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya laporan ini.

Penulis mengharapkan masukan, saran, dan kritik yang bersifat membangun untuk menyempurnakan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini. Semoga Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca terutama untuk menambah ilmu pengetahuan.

Palangka Raya, 02 Oktober 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN IDENTITAS DAN URAIAN UMUM ii
RINGKASAN iv
ABSTRACT v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL x
DAFTAR LAMPIRAN xi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Perumusan Masalah 5
1.3. Batasan Masalah 5
1.4. Tujuan dan Manfaat 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8
2.1. Kajian Teori 8
2.1.1. Analisis 8
2.1.2. Antarmuka Pengguna (User Interface) 8
2.1.3. Human Centered Design (HCD) 9
2.1.4. Helpdesk Ticketing Support 10
2.1.5. Website 11
2.1.6. Unified Modeling Language (UML) 12
2.1.7. Draw.io 14
2.1.8. Figma 14
2.2. Penelitian Yang Relevan 15
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT 19
3.1. Tinjauan Umum 19
3.2. Jenis Penelitian 19
3.3. Teknik Pengumpulan Data 20
3.4. Analisis Kebutuhan 20
3.5. Tahapan Penelitian 21
3.6. Desain Penelitian 23
BAB IV ANGGARAN BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN 27

4.1. Anggaran Biaya 27
4.2. Jadwal Penelitian 28
BAB V HASIL PENELITIAN 29
5.1. Uraian Pertanyaan 29
5.2. Uraian Jawaban Pengguna 30
5.3. Tampilan Website 36
BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA 43
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN 44
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 *Human Centered Design* 10
Gambar 3. 1 *Use Case Diagram Website Helpdesk*..... 26
Gambar 5. 1. Jawaban Survei Nomor 1 33
Gambar 5. 2. Jawaban Survei Nomor 2 33
Gambar 5. 3. Jawaban Survei Nomor 3 34
Gambar 5. 4. Jawaban Survei Nomor 4 34
Gambar 5. 5. Jawaban Survei Nomor 5 34
Gambar 5. 6. Jawaban Survei Nomor 6 35
Gambar 5. 7. Jawaban Survei Nomor 7 35
Gambar 5. 8. Tampilan Beranda *Website Helpdesk*..... 36
Gambar 5. 9. Tampilan Halaman Basis Pengetahuan *Website* LPSE..... 37
Gambar 5. 10. Tampilan Halaman Buat Tiket Baru *Website* LPSE 39
Gambar 5. 11. Tampilan Halaman Cek Status Tiket *Website* LPSE 41

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Simbol-Simbol *Use Case Diagram* 13
Tabel 2. 3 Penelitian Yang Relevan 16
Tabel 3. 1. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*) 21
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras (*Software*) 21
Tabel 4. 1 Anggaran Biaya 27
Tabel 4. 2 Jadwal Penelitian 28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Kelompok PKL 48
Lampiran 2. Pembagian PKL 56
Lampiran 3. Daftar Hadir Peserta PKL 59
Lampiran 4. Jurnal Kegiatan Peserta PKL 60

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pelaksanaan pekerjaan yang berkaitan dengan modal, terutama dalam pembangunan infrastruktur, diharapkan dapat lebih mendorong pertumbuhan ekonomi dan meningkatkan perputaran uang dengan cepat baik di kota-kota besar maupun di daerah. Dalam rangka melaksanakan kegiatan tersebut, pengadaan barang dan jasa pemerintah menjadi salah satu pendorong penting bagi pertumbuhan ekonomi baik di tingkat nasional maupun daerah.

Pengadaan barang dan jasa pemerintah Provinsi Kalimantan Tengah dilaksanakan oleh Unit Kerja Pengadaan Barang dan Jasa yang berada di bawah Biro Pengadaan Barang dan Jasa Sekretariat Daerah Provinsi Kalimantan Tengah. Biro Pengadaan Barang dan Jasa sendiri dibentuk pada tahun 2015 dengan tugas melaksanakan proses pelelangan pengadaan barang dan jasa yang dananya bersumber dari APBD, APBN, hibah atau dana luar negeri di Provinsi Kalimantan Tengah.

Biro Pengadaan Barang dan Jasa mempunyai tugas membantu Asisten Perekonomian dan Pembangunan dalam penyiapan perumusan kebijakan daerah, pengoordinasian pelaksanaan tugas Perangkat Daerah, pengoordinasian pelaksanaan tugas Perangkat Daerah di bidang pengelolaan pengadaan barang dan jasa, pengelolaan layanan pengadaan secara elektronik, pembinaan dan advokasi pengadaan barang dan jasa (GUBERNUR KALIMANTAN TENGAH, Peraturan Nomor 1 Tahun 2020, Pasal 94).

Biro Pengadaan Barang dan Jasa Sekretariat Daerah provinsi Kalimantan Tengah terdiri atas Bagian Pengelolaan Pengadaan Barang dan Jasa, Bagian Pengelolaan Layanan Pengadaan Secara Elektronik, lalu Bagian Pembinaan dan Advokasi Pengadaan Barang dan Jasa.

Bagian Pengelolaan Pengadaan Barang dan Jasa mempunyai tugas melaksanakan penyiapan bahan perumusan kebijakan daerah. pengoordinasian perumusan kebijakan daerah, pengoordinasian pelaksanaan pengadaan barang dan jasa, pemantauan dan evaluasi pelaksanaan kebijakan daerah di bidang pengelolaan strategi pengadaan barang dan jasa, pelaksanaan pengadaan barang dan jasa, pemantauan dan evaluasi pengadaan barang dan jasa (GUBERNUR KALIMANTAN TENGAH, Peraturan Nomor 1 Tahun 2020, Pasal 96).

Bagian Pengelolaan Layanan Pengadaan Secara Elektronik mempunyai tugas melaksanakan penyiapan bahan perumusan kebijakan daerah, pengoordinasian perumusan kebijakan daerah, pengoordinasian pelaksanaan pengelolaan layanan pengadaan secara elektronik, pemantauan dan evaluasi pelaksanaan kebijakan daerah di bidang pengelolaan sistem pengadaan secara elektronik, pengembangan sistem informasi, dan pengelolaan informasi pengadaan barang dan jasa (GUBERNUR KALIMANTAN TENGAH, Peraturan Nomor 1 Tahun 2020, Pasal 101).

Bagian Pembinaan dan Advokasi Pengadaan Barang dan Jasa mempunyai tugas melakukan melaksanakan penyiapan bahan perumusan kebijakan daerah, pengoordinasian pelaksanaan pembinaan dan advokasi

pengadaan barang dan jasa, pemantauan dan evaluasi pelaksanaan kebijakan daerah di bidang pembinaan sumber daya manusia pengadaan barang dan jasa, pembinaan kelembagaan pengadaan barang dan jasa, dan pendampingan, konsultasi, dan/atau bimbingan teknis pengadaan barang dan jasa (GUBERNUR KALIMANTAN TENGAH, Peraturan Nomor 1 Tahun 2020, Pasal 106).

Proses kinerja yang berhubungan dengan data dapat dikelola dengan lebih baik melalui penggunaan teknologi komputerisasi. Pesatnya akses teknologi informasi membuat semua bidang pekerjaan dituntut untuk memberikan pelayanan yang cepat. Tidak hanya pada kualitas pelayanan, namun juga pada tampilan sistem agar lebih interaktif dengan pengguna dan memberikan kesan menarik sehingga mudah dipahami dalam memberikan informasi serta kecepatan pelayanan yang efisien dalam menyampaikan informasi, sehingga peningkatan kinerja dapat tercapai.

Dalam penjelasan diatas tersebut, Biro Pengadaan Barang dan Jasa Sekretariat Daerah Provinsi Kalimantan Tengah, khususnya dibagian Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE), mempunyai sebuah *Website Helpdesk Ticketing Support System* (*Helpdesk.*lpse.kalteng.go.id).

Helpdesk pada dasarnya adalah sebuah *center point* dimana masalah atau issue dilaporkan dan diatur secara terurut dan diorganisasikan. Dari perspektif umum, *helpdesk* merupakan bagian pelengkap dari sebuah fungsi pelayanan, dan bertanggung jawab sebagai sumber dari pemecahan masalah atau issue lainnya (Syofian, S., & Winandar, A., 2017).

Helpdesk.lpse.kalteng.go.id masih menggunakan *user interface* standar yang berbasiskan *OSTicket (Open Source Support Ticketing System)*. Tampilannya masih cukup sederhana dan tidak memiliki kombinasi warna yang sesuai serta memberikan kesan kaku untuk *website* tersebut. Hal ini mengharuskan *website helpdesk*.lpse.kalteng.go.id diperbaiki dengan melibatkan pengguna, salah satu metode perbaikan *website* adalah *Human Centred Design* (*HCD*).

Menurut ISO 9241-210:2010, *HCD* adalah sebuah pendekatan pengembangan sistem interaktif yang bertujuan untuk membuat sistem dapat digunakan dan bermanfaat dengan melibatkan pengguna. Tahapan *HCD* yaitu analisis konteks penggunaan, analisis kebutuhan pengguna, pembuatan desain solusi, dan evaluasi desain solusi. *HCD* memungkinkan untuk meningkatkan kegunaan sebuah antarmuka dalam hal efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

HCD merupakan pendekatan yang iteratif, yaitu proses penerapan setiap tahapnya dapat diulang, sehingga menghasilkan output yang diinginkan dapat dicapai. Penerapan *HCD* bertujuan untuk meningkatkan nilai *usability*, yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Efektivitas adalah akurasi dan kelengkapan pengguna dalam mencapai tujuan. Efisiensi adalah akurasi pengguna dalam mencapai tujuan yang berhubungan dengan indikator tertentu. Sedangkan Kepuasan pengguna merupakan tingkat kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan sebuah produk (Laily, et al., 2018).

Berdasarkan uraian dasar permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat kasus ini ke dalam sebuah laporan penelitian yang berjudul "**Analisis Dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Menggunakan Pendekatan *Human Centered Design* (Studi Kasus: Website Helpdesk Lpse Kalimantan Tengah)"**.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang sebelumnya, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu "Bagaimana menganalisis dan memperbaiki antarmuka pengguna menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (*HCD*) (Studi Kasus: *Helpdesk* LPSE Kalimantan Tengah) sehingga dapat memberikan hasil berupa tampilan desain antarmuka pengguna untuk *Website Helpdesk* LPSE Kalimantan Tengah?"

1.3. Batasan Masalah

Membatasi masalah yang diambil agar tujuan pembahasan lebih terarah, maka dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

a. Analisis dan perbaikan antarmuka pengguna menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (*HCD*) (Studi Kasus: *Helpdesk* LPSE Kalimantan Tengah) ini hanya sampai tahap rancangan desain antarmuka pengguna dan tidak membangun website beserta tampilan.
b. Objek penelitian ini adalah *Website Helpdesk* LPSE Kalimantan Tengah termasuk dalam bagian LPSE di Biro Pengadaan Barang dan Jasa Sekretariat Daerah Provinsi Kalimantan Tengah.

c. Pengguna Sistem yaitu Pegawai Biro khususnya bagian LPSE dan juga masyarakat umum yang memerlukan.
d. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (*HCD*)
e. Pemodelan Menggunakan *Unified Modelling Language* (*UML*). Dimulai dari *use case diagram*.
f. Desain atau perancangan menggunakan *draw.io* dan *Figma*

1.4. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

Bertujuan untuk menghasilkan analisis dan meningkatkan antarmuka pengguna menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (*HCD*) adalah untuk memastikan bahwa desain antarmuka memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna. Sehingga dari penelitian ini akan memberikan hasil berupa desain tampilan dari antarmuka pengguna pada website helpdesk.lpse.kalteng.go.id yang akan dijadikan saran untuk Biro Pengadaan Barang dan Jasa Sekretariat Daerah Provinsi Kalimantan Tengah, Khususnya pada Bagian Pengelolaan Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE).

b. Manfaat

1) Penulis

Mampu mengimplementasikan ilmu dan mengembangkan pengetahuan yang diperoleh saat masa perkuliahan pada saat Praktik Kerja Lapangan (PKL).

2) STMIK Palangkaraya

Memberikan tambahan referensi Laporan Penelitian Saat Praktik Kerja Lapangan pada perpustakaan STMIk Palangkaraya sehingga dapat menjadi bahan penelitian bagi Mahasiswa/orang yang memerlukan.

3) Biro Pengadaan Barang dan Jasa Setda Provinsi Kalimantan Tengah

Khususnya untuk Bagian Pengelolaan Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE), dapat membantu memaksimalkan usability pada website Helpdesk LPSE Kalimantan Tengah sehingga para pengguna mudah memahami informasi yang terdapat pada website tersebut berdasarkan antarmuka pengguna yang telah dievaluasi lebih baik.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Analisis

Menurut (Septiana Islamiati & Sofah, 2019). Mengatakan bahwa analisis adalah sebuah kegiatan untuk mencari suatu pola selain itu analisis merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antara bagian dan hubungannya dengan keseluruhan.

Menurut (Wahyuni et al., 2018). Analisis merupakan suatu upaya penyelidikan untuk melihat, mengamati, mengetahui, menemukan, memahami, menelaah, mengklasifikasi, dan mendalami serta menginterpretasikan fenomena yang ada. Analisis pada sebuah estimasi (perkiraan) sangat penting dilakukan pada sebuah penelitian, agar penelitian menjadi lebih tepat dan terarah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah suatu kegiatan yang melibatkan proses penguraian suatu objek atau peristiwa ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil sehingga dapat dipelajari secara lebih rinci dan mendalam.

2.1.2. Antarmuka Pengguna (*User Interface*)

Menurut (Rochmawati, 2019). *User interface* (*UI*) atau antarmuka pengguna adalah apa yang berinteraksi dengan pengguna sebagai bagian dari sebuah pengalaman. *UI* bukan hanya tentang warna dan bentuk, melainkan tentang menyajikan *tools* (alat) yang tepat pada *user* (pengguna) untuk bisa mencapai tujuannya. Selain itu, *UI* lebih dari sekedar tombol, menu, dan form yang harus diisi oleh *user*. *UI* adalah koneksi antara pengguna dan pengalaman, kesan pertama, dan kesan yang kekal. Desain *UI* yang baik harus menjaga keseimbangan yang sempurna antara estetika yang menawan dan interaktivitas yang tanpa memerlukan usaha lebih.

Menurut (Saputra, et al., 2023). *User Interface* merupakan cara suatu program dan pengguna saling berinteraksi. *User Interface* merupakan suatu bagian dari komputer serta perangkat lunak yang

dapat dirasakan, disentuh dan dimengerti oleh manusia. *User Interface* merupakan salah satu pembuatan tampilan dan desain di dalam suatu perangkat komputer atau software.

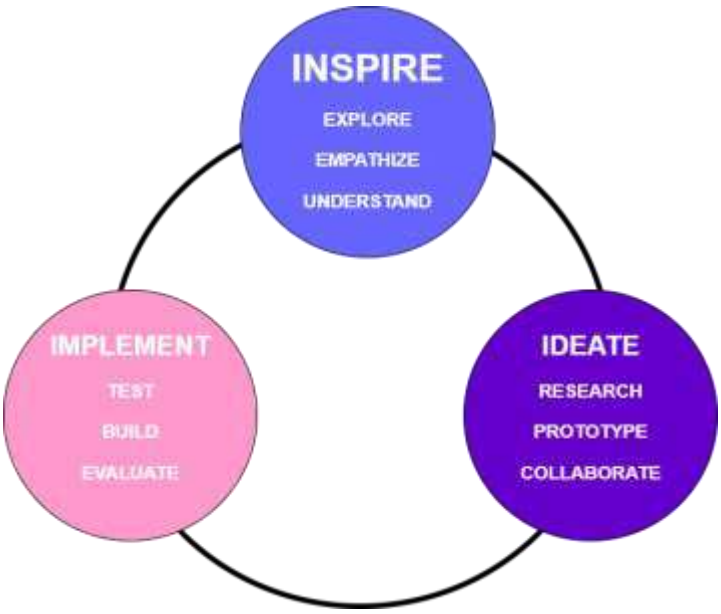
Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa antarmuka pengguna atau *user interface* (*UI*) adalah cara pengguna berinteraksi dengan sistem atau aplikasi, seperti situs *Web* atau aplikasi seluler.

2.1.3. *Human Centered Design* (*HCD*)

Menurut (Fitri, et al., 2022). Metode *Human Centered Design* (*HCD*) adalah sebuah metode yang berpusat pada manusia *HCD* merupakan kerangka kerja dari perancangan, *HCD* dimulai dengan calon pengguna yang akan menggunakan sistem sampai memperoleh solusi sesuai kebutuhan pengguna.

Menurut (Irwandana, et al., 2019). *Human Centered Design* adalah pendekatan terhadap perancangan dan pengembangan suatu sistem yang bertujuan membuat sistem lebih interaktif dan bermanfaat yang memiliki 4 siklus *Human Centered Design* yaitu memahami dan menentukan konteks penggunaan, menspesifikasikan persyaratan pengguna, membuat desain solusi, dan mengevaluasi desain.

Maka disimpulkan bahwa *Human Centered Design* (*HCD*) adalah pendekatan untuk merancang produk, sistem, atau layanan yang berfokus pada pemahaman dan pemenuhan kebutuhan, perilaku, dan preferensi pengguna.



Gambar 2. 1 Human Centered Design

2.1.4. *Helpdesk Ticketing Support*

Menurut (Syofian, S., & Winandar, A., 2017). *Helpdesk* merupakan sistem manajemen untuk membantu menangani kebutuhan *user* terkait dengan pertanyaan, pelayanan, *support* teknis, atau komplain terhadap layanan suatu organisasi dengan memanfaatkan sistem penomoran (*request ticket*) untuk memudahkan penelusuran terhadap tindakan penyelesaian yang dikoordinasi oleh suatu tim. Tim ini biasanya terdiri dari satu atau beberapa orang yang ahli yang bertugas menampung, mengklasifikasikan dan memberikan prioritas terhadap *request ticket* melalui aplikasi, serta memecahkan atau menyelesaikan masalah yang diminta oleh *user*. Alur dari suatu *helpdesk* adalah adanya seorang *user* yang melakukan submit suatu *problem*/masalah kepada *helpdesk*, masalah yang di*submit* ini disebut dengan *call ticket*, *trouble ticket* atau *ticket* saja. Tiket ini akan mempunyai *id* yang unik, artinya setiap *id* yang terdapat pada setiap *ticket* berbeda.

Menurut (Mediana & Nurhidayat, 2018). *Helpdesk system* merupakan suatu sistem digunakan untuk penanganan *problem management* yang mengacu kepada perusahaan tersebut sehingga melalui *sistem ticketing*, *incident* ataupun *problem managetnent* diakibatkan oleh *IT services* perusahaan dapat diidentifikasi dan dikonsolidasikan melalui berbagai media komunikasi yang tersedia di perusahaan, seperti *telepon, email*, dan juga *web interface* sehingga

seluruh *incident* ataupun *problem management* dapat ditanggulangi dan diberikan solusinya atas permasalahan yang muncul.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa *Helpdesk Ticketing Support* adalah sistem manajemen layanan yang dirancang untuk mengelola dan melacak permintaan, bantuan atau tiket pelanggan/pengguna yang memerlukan. Sistem ini digunakan untuk mendokumentasikan kebutuhan pelanggan/pengguna seperti pertanyaan, permintaan, keluhan, dan lain-lain. Dokumentasi tersebut menjadi gambaran awal pelaporan yang memerlukan tindak lanjut, baik dalam bentuk penentuan prioritas maupun perumusan langkah solusi yang akan diambil.

2.1.5. *Website*

Menurut (Wahid Abbas, 2013). Website disebut juga site, situs, situs web atau portal. Merupakan kumpulan halaman web yang berhubungan antara satu dengan lainnya, halaman pertama sebuah website adalah home page, sedangkan halaman demi halamannya secara mandiri disebut web page, dengan kata lain website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet diseluruh dunia. Website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet. Pengguna internet semakin hari semakin bertambah banyak, sehingga hal ini adalah potensi pasar yang berkembang terus.

Menurut (William Jonathan dan Sri Lestari, 2015). Website adalah kumpulan dari halama-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau sub domain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di dalam internet. Sebuah halaman web biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser.

Website adalah kumpulan halaman *web* dan konten terkait yang diidentifikasi dengan nama *domain* yang sama dan dipublikasikan di

setidaknya satu *server web*. *Website* biasanya didedikasikan untuk topik atau tujuan tertentu, seperti berita, pendidikan, perdagangan, hiburan, atau jejaring sosial.

2.1.6. *Unified Modeling Language (UML)*

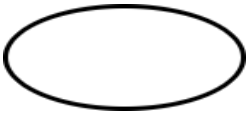
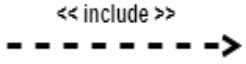
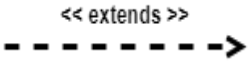
Menurut (Simatupang, J., & Sianturi, S., 2019). UML meraupakan bahasa visul untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.

UML menyediakan sebuah *platform* untuk merancang sebuah sistem. *UML* dapat digunakan untuk membuat model yang berbeda untuk semua jenis aplikasi perangkat lunak yang dapat berjalan di perangkat keras, sistem operasi, jaringan, dan ditulis dalam bahasa pemrograman apa pun. *UML* cocok digunakan pada bahasa berorientasi objek seperti *Java, PHP*, dan lainnya karena *UML* menggunakan kelas dan operasi dalam konsep dasarnya.

a. *Use Case Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahudin (2016:155), "*use case* atau *diagram use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat". *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Tabel 2. 1. Simbol-Simbol Use Case Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1	2	3	4
1.		*Actor*	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat.
2.		*Dependency*	Hubungan perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri akan mempengaruhi elemen yang Bergantung pada elemen yang tidak mandiri.
3.		*Generalization*	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari pada yang lainnya.
4.		*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu *actor*.
5.		*Include*	Hubungan dimana use case yang dituju harus melewati sebuah proses lain.
6.		*Extend*	Hubungan dimana use case yang dituju berdiri sendiri tanpa harus melewati sebuah

			proses yang lain.
7.		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

2.1.7. Draw.io

Draw.io adalah platfrom menggambar grafik, flowchart, charts network diagram dan lain lain. Draw.io juga menyediakan fitur membuat diagram berbasis web yang bekerjasama dengan Google drive dan Dropbox. Draw.io ditemukan pada tahun 2000 oleh Gaudenz Alder di Northampton, UK (Lestari et al., 2022).

Draw.io adalah aplikasi web untuk membuat diagram, bagan, dan grafik secara online. Aplikasi ini sangat berguna dalam berbagai konteks, termasuk membuat diagram alir, bagan organisasi, diagram alur kerja, diagram alir data, dan banyak jenis diagram lainnya.

2.1.8. Figma

Menurut (Muhyidin,et al., 2020). *Figma* adalah salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop, website* dan lain-lain. *Figma* bisa digunakan di sistem operasi *windows, linux* ataupun *mac* dengan terhubung ke *internet*. Umumnya *Figma* banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang *UI/UX, web design* dan bidang lainnya yang sejenis.

Menurut (Pramudita, et al., 2021), *Figma* adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk proyek digital. *Figma* dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja.

Figma adalah alat desain berbasis vektor untuk desain antarmuka, desain ikon, dan alur pengguna. Ini adalah aplikasi desain *UI* dan *UX* berbasis *browser* dengan alat desain, pembuatan prototipe, dan pembuatan kode yang sangat baik. *Figma* juga merupakan alat

desain antarmuka pertama dengan kolaborasi waktu nyata, menjadikannya alat yang populer bagi para desainer.

2.2. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang pernah dibuat dan dianggap cukup memiliki relevansi dengan judul dan tabel yang akan diteliti sehingga berguna untuk menghindari adanya pengulangan penelitian dengan pokok bahasan yang sama.

Penelitian yang relevan berfungsi sebagai referensi terkait penelitian yang akan dibahas dan memperoleh keaslian penelitian yang diajukan sehingga dapat memiliki perbedaan dan ciri khas dari peneliti terdahulu dari berbagai jenis jurnal penelitian ilmiah.

Berikut ini telah diperoleh dari beberapa jurnal penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi yang mendukung judul penelitian ini, penulis akan menguraikan dan menjelaskan dari beberapa referensi kajian penelitian yang relevan yang telah dikumpulkan, yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. 2 Penelitian Yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Permodelan yang digunakan	Hasil	Perbedaan
1	2	3	4	5	6
1.	Gunawan, M. I., Rokhmawati, R. I., & Wardani, N. H. / 2019	Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Menggunakan Pendekatan User Centered Design (*UCD*) dan Card Sorting (Studi Kasus: Website Awake Project Malang)	User Centered Design (*UCD*)	Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah dilakukan perbaikan, permasalahan yang ada dapat terselesaikan dan dapat diterima oleh pengguna dan *stakeholder*	Pada penelitian tersebut menggunakan permodelan User Centered Design (*UCD*). Sedangkan penulis menggunakan permodelan *Human Centered Design* (*HCD*)
2	Syahirsah, N., Aknuranda, I., & Aryadita, H. / 2018	Evaluasi dan Perbaikan Desain Antar Muka Pengguna Situs Talangin.com Menggunakan Pendekatan *Human Centered Design* (*HCD*)	*Human Centered Design* (*HCD*) dan Focus Group Discussion (FGD)	Hasil dari penelitian ini adalah evaluasi dan desain prototipe yang telah dibuat yang kemudian dievaluasi dengan permodelan *Focus Group Discussion* (FGD) dan setelah itu dikonfirmasikan dengan pihak Talangin, berdasarkan hasil konfirmasi tersebut hasil penelitian ini telah mengikuti aturan	Pada penelitian tersebut menggunakan dua permodelan yaitu *Human Centered Design* (*HCD*) dan Focus Group Discussion (FGD) sedangkan penulis hanya menggunakan permodelan *Human Centered Design* (*HCD*)

				usability dan sesuai dengan syariat Islam.	
3.	Putri, S. S., Wijoyo, S. H., & Hanggara, B. T. / 2019	Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Situs Web SMA Negeri 1 Bangkalan Menggunakan Metode Webuse dan Pendekatan *Human Centered Design*	Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE) dan *Human Centered Design* (*HCD*)	Hasil penelitian ini menghasilkan evaluasi u*sability website sehingga* mampu meningkatkan nilai *usability* pada solusi desain. Nilai *usability* untuk *user interface website* saat ini secara keseluruhan 0,55 yang berarti terdapat pada level *moderate*, dan hasil evaluasi *usability* pada solusi desain secara keseluruhan 0,74 yang berarti terdapat pada level *good*.	Pada penelitian tersebut menggunakan dua permodelan yaitu Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE) dan *Human Centered Design* (*HCD*) sedangkan penulis hanya menggunakan permodelan *Human Centered Design* (*HCD*)
4.	Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. / 2020	PENGEMBANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI SURVEI BERBASIS WEB DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN	User Centered Design (*UCD*)	Hasil dari penelitian ini menampilkan desain tampilan antarmuka yang dirancang menggunakan metode *UCD* memiliki nilai *usability* yang lebih baik dari sebelumnya.	Pada penelitian tersebut menggunakan permodelan yaitu User Centered Design (*UCD*) sedangkan penulis menggunakan permodelan *Human Centered Design* (*HCD*)
5.	Paputungan, I. V. /	Perancangan Antarmuka Pada	User Centered Design (*UCD*)	Hasil penelitian ini yaitu rancangan antarmuka ini	Pada penelitian tersebut menggunakan permodelan yaitu

	2020	Website Ayo Sparring Menggunakan Pendekatan User-Centered Design		dijadikan rekomendasi untuk pengembangan *website* AyoSparring yang akan memudahkan para penggiat olahraga futsal mencari lawan tanding dan memesan lapangan futsal, serta para penyedia lapangan futsal mendapatkan pelanggan dengan cakupan yang lebih luas.	User Centered Design (*UCD*) sedangkan penulis menggunakan permodelan *Human Centered Design* (*HCD*)

BAB III
TUJUAN DAN MANFAAT

3.1. Tinjauan Umum

Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari upaya pemerintah dalam meningkatkan transparansi, akuntabilitas dan efisiensi dalam pengadaan barang dan jasa di Indonesia. Dalam konteks ini, situs *web Helpdesk* LPSE berperan penting dalam memberikan dukungan teknis dan informasi kepada pengguna sistem LPSE Kalimantan Tengah. Penggunaan sistem ini secara optimal tergantung pada sejauh mana pengguna dapat mengakses bantuan yang mereka butuhkan dan memahami antarmuka *helpdesk*.

Namun, pengalaman pengguna saat ini dalam menggunakan *Helpdesk* LPSE Kalimantan Tengah mungkin menghadapi sejumlah masalah yang mempengaruhi efektivitas dan efisiensi pengadaan barang dan jasa. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji dan menganalisis antarmuka pengguna *helpdesk* dengan menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (*HCD*) untuk memahami dan meningkatkan pengalaman pengguna. Lokasi penelitian di Biro Pengadaan Barang dan Jasa Sekretariat Daerah Provinsi Kalimantan Tengah, beralamat Komplek Kantor Gubernur Kalimantan Tengah Jl. RTA Milono No.1 Palangka Raya

3.2. Jenis Penelitian

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan jenis Penelitian Desain (Design Research). Penelitian ini mencakup aspek desain antarmuka pengguna dengan fokus pada pengembangan prototipe yang lebih baik dan lebih ramah pengguna. Fokusnya adalah pada desain antarmuka dan metode evaluasi.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

a. Observasi

Proses observasi dalam penulisan laporan ini dengan melakukan pengamatan dan penelitian langsung pada Kantor Biro Pengadaan Barang Dan Jasa Kalimantan Tengah. Pengamatan dilakukan berfokus pada sebuah kasus apa yang bisa diberikan solusi dan penyelesaian, bisa berupa analisis, pengembangan dan implementasi, sehingga bisa memberikan rekomendasi untuk instansi terkait.

b. Wawancara

Wawancara ntuk bisa mendapatkan data laporan PKL (Praktik Kerja Lapangan) dalam studi kasus penulisan laporan kelompok ini, tahap wawancara dilaksanakan dengan pihak terkait. Terutama dalam mengumpulkan data dan informasi yang akurat, efektif dan efisien dalam penulisan laporan. Proses wawancara dilakukan dengan Bapak Yan Friskantoni, S.Si., selaku salah satu pihak pengembang website LPSE di Biro Pengadaan Barang dan Jasa Kalimantan Tengah.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk pengumpulan data yang ditujukan untuk mencari data dan informasi melalui dokumen-dokumen maupun jurnal dan melakukan pencarian di internet yang *valid.*

3.4. Analisis Kebutuhan

Berikut adalah analisis kebutuhan dari perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dalam penyusunan laporan PKL di Biro Pengadaan Barang dan Jasa

pada website LPSE Kalimantan Tengah menggunakan metode *Human Centered Design* (*HCD*):

1) Analisis Kebutuhan Perangkat Keras *(Hardware)*

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan dalam penulisan laporan yaitu:

Tabel 3. 1. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

No.	Perangkat Keras	Keterangan
1.	*Type*	PC Gaming Intel
2.	*Processor*	Intel® Core™ i7-3770 CPU @ 3.40GHz (8 CPUs), ~3.4GHz
3.	*RAM*	16,00GB DDR3

2) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak *(Software)*

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam penulisan lapoan yaitu:

Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras (*Software*)

No.	Perangkat Lunak	Keterangan
1	*Windows 10*	Sistem Operasi
2	*Xampp*	Sebagai *Web* Server
3	*Browser*	Digunakan Untuk Membuka Aplikasi
4	*Visual Studio Code*	Sebagai Bahasa Pemrograman
5	*Flowchart*	Membuat Diagram *Flowchart*

3.5. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian untuk analisis dan perbaikan pada *website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah, meliputi beberapa hal berikut:

1) Definisi Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengalaman pengguna, memaksimalkan kinerja *website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah dan mengevaluasi kepuasan pengguna dalam menggunakan *website Helpdesk* LPSE

Provinsi Kalimantan Tengah berdasarkan analisis dan perancangan antarmuka yang dilakukan pada *website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah.

2) Menentukan Ruang Lingkup

Ruang lingkup analisis penelitian ini berfokus pada desain website dan beserta bermacam fitur yang dimiliki oleh *website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah. Dalam penyusunan laporan mengutamakan bagaimana *website* jika digunakan oleh pengguna yang mungkin baru pertama kali mengakses *website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah.

3) Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk analisis dan perbaikan Antarmuka pengguna *website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah, seperti data kepuasan pengguna, tampilan *website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah dan performa dari website bagi pengalaman pengguna.

4) Analisis Pengguna

Tahap analisis pengguna meliputi mengidentifikasi pengguna website, seperti pendapat mengenai bagaimana cara kerja dari website, bagaimana desain dari website bagi pengguna baru dan penilaian pengguna mengenai fitur yang disediakan.

5) Evaluasi Website

Evaluasi website disini adalah meninjau fasilitas atau fitur yang disediakan oleh website, misalkan informasi mengenai apa saja yang bisa diakses oleh pengguna dan apa saja manfaat dari fitur yang disediakan, serta memberikan nilai bagi desain website.

6) Penyusunan Laporan PKL

Penyusunan laporan PKL atau Praktik Kerja Lapangan, meliputi proses identifikasi masalah, pengumpulan data, wawancara perancang website, survei pengguna baru dan menyusun laporan untuk diberikan kepada instansi terkait.

3.6. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan kombinasi dari penelitian eksplorasi, deskriptif dan desain. Fokus utamanya adalah pada penelitian desain, yang mengacu pada desain dan peningkatan antarmuka pengguna.

Pendekatan yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan *Human Centered Design*, seperti pada gambar 2.1, pendekatan *Human Centered Design* dipilih untuk menganalisis dan memperbaiki antarmuka

pengguna *web helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah. *HCD* memiliki 3 tahapan, yaitu :

a. Inspiration

Tahap inspirasi dalam *HCD* merupakan tahap pertama dan merupakan tahap yang sangat penting dalam metode *HCD*. Pada tahap ini, desainer memposisikan diri sebagai pengguna untuk mempelajari permasalahan yang akan dihadapi sehingga dapat memahami kebutuhan dan wawasan permasalahan yang sebenarnya.

Informasi mengenai kebutuhan dan permasalahan yang sebenarnya dihadapi oleh pengguna dapat diperoleh dengan berbagai cara, yaitu melalui wawancara, observasi langsung, kuesioner dan lain-lain.

1) Observasi

Pada kegiatan ini, penulis melakukan observasi dengan inspirasi di internet, dan dengan pengamatan langsung pada *Website Helpdesk* LPSE Provinsi

Kalimantan Tengah dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai masalah dan kendala yang dihadapi oleh pengguna *website*.

2) Wawancara

Pada kegiatan ini, penulis melakukan wawancara kepada *stakeholder* secara langsung.

3) Studi Pustaka

Pada kegiatan ini, penulis melakukan studi pustaka dengan cara mencari beberapa dokumen atau jurnal yang berkaitan dengan pembahasan penelitian yang sedang dilakukan penulis.

b. Ideation

Pada tahap Ideation, setelah menemukan permasalahan yang ada pada *web Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan solusi terbaik dan memberikan ide-ide terkait pemecahan masalah yang ada. Setelah itu, penulis membuat *prototype* dengan memposisikan diri sebagai pengguna dan memikirkan kebiasaan calon pengguna sehingga memudahkan penulis untuk mengevaluasi dan memperbaiki *user interface/user experience*. Kegiatan dalam fase ideation meliputi

1) Pembangkitan ide

Pada kegiatan ini, pengembang telah mendapatkan informasi dan kebutuhan dari calon pengguna yang akan digunakan sebagai gambaran awal untuk mengevaluasi dan memperbaiki desain antarmuka *web Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah.

2) Pembuatan prototipe

Pada aktivitas ini, pengembang mulai merancang *prototyp*e dan mulai mengujinya untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. *Prototyping* dapat memudahkan developer untuk mengidentifikasi dan mengamati interaksi pengguna. Kemudian *developer* juga dapat menerima kritik dan saran dari pengguna.

c. Implementation

Pada tahap ini, pengembang membuat solusi ide desain tampilan setelah mengevaluasi dan memperbaiki tampilan sebelumnya atau desain tampilan lama dan merealisasikan keinginan pengguna menjadi kenyataan. Realisasi dari solusi ide tampilan dan sesuai dengan keinginan kebutuhan pengguna berupa hasil akhir antarmuka *web Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah yang sebenarnya. Pengembang akan terus mengamati dan menerima masukan yang diberikan untuk digunakan sebagai umpan balik untuk memenuhi keinginan kebutuhan pengguna. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada fase ini adalah

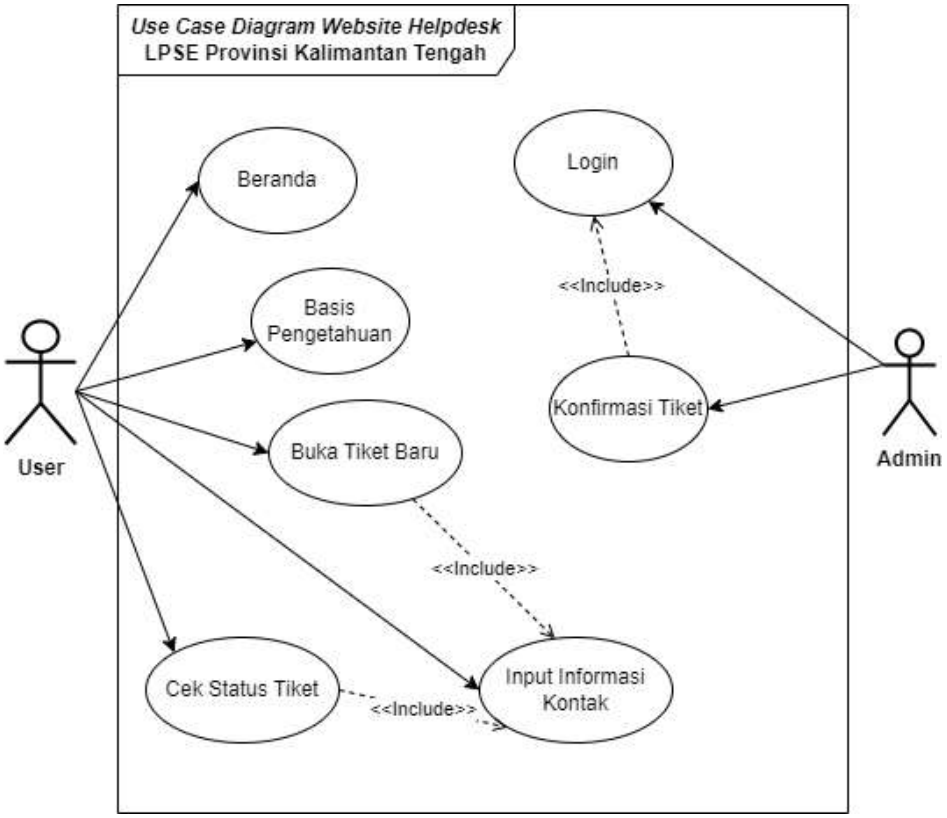
1) Pengujian

Pada kegiatan ini pengguna melakukan pengujian terhadap sistem. Kegiatan ini sangat penting untuk mengetahui pengalaman pengguna. Pengembang mengetahui dari feedback responden yang digunakan sebagai tester sehingga pengembang dapat mengevaluasi dan memperbaiki tampilan desain pada iterasi berikutnya.

3.6.1. Desain Proses

Use Case Diagram adalah penjelasan dari aktivitas yang dilakukan aktor (*user & Admin*) dan sistem. *Use Case Diagram* memberikan gambaran mengenai

interaksi antara *user, admin* dengan sistem. Setiap aktor memiliki hak akses masing-masing, missal *admin* dapat melakukan konfirmasi tiket dengan syarat harus login terlebih dahulu, seperti pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3. 1 *Use Case Diagram Website Helpdesk*

Pada gambar 3.1 di atas, menggambarkan sebuah *user* yang dapat mengakses halaman beranda, basis pengetahuan, buka tiket baru, dan cek status tiket. Pada basis pengetahuan sendiri, *user* dapat mencari pertanyaan yang sering diajukan kepada LPSE Provinsi Kalimantan Tengah beserta dengan jawabannya, lalu membuka tiket baru dan cek status tiket bisa dilakukan dengan syarat harus mengisi atau input informasi kontak *user.*

BAB IV
ANGGARAN BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

4.1. Anggaran Biaya

Tabel 4. 1 Anggaran Biaya

1	**Pembelian Habis Pakai**				
	Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya (Rp)
	Kertas A4	Pencetakan dan penggandaan laporan	2	55.000	110.000
	Tinta Printer	Mencetak laporan	4	35.000	140.000
	Jilid	Penjilidan laporan	4	15.000	60.000
	Fotokopi	Penggandaan	4	10.000	40.000
	Pulpen, buku	Pencatatan data keperluan kegiatan	2	10.000	20.000
	Sub Total				370.000
2	**Perjalanan**				
	Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
	Transportasi	Selama Kegiatan	4	200.000	800.000
	Sub Total				800.000
3	**Biaya Lain-lain**				
	Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya (Rp)
	Publikasi	Biaya Publikasi	1	250.000	250.000
	Sub Total				250.000
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN					1.420.000

4.2. Jadwal Penelitian

Tabel 4. 2 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan Juli				Bulan Agustus				Bulan September			
		M-1	M-2	M-3	M-4	M-1	M-2	M-3	M-4	M-1	M-2	M-3	M-4
1	Identifikasi Masalah												
2	Pengumpulan Data												
3	Analisa Metode												
4	Penulisan BAB I Pendahuluan												
5	Penulisan BAB II Tinjauan Pustaka												
6	Penulisan BAB III Metode Penelitian												
7	Penulisan BAB IV Anggaran Biaya dan Jadwal Penelitian												
9	Penulisan BAB V Hasil Penelitian												
10	Penulisan BAB VI Rencana Tahapan Berikutnya												
11	Penulisan BAB VII Kesimpulan dan Saran												

BAB V
HASIL PENELITIAN

5.1. Uraian Pertanyaan

Pada uraian pertanyaan merupakan bagian dari penerapan metode *Human Centered Design* (*HCD*) dalam menganalisa *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah. Agar dapat melakukan analisa secara efektif bisa dengan pendekatan memberi pertanyaan kepada *audience* atau pengguna untuk menilai *interface* dari *Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah bagi pengguna. Berikut beberapa daftar pertanyaan yang diberikan:

1) Apa pendapat Anda tentang tampilan visual secara keseluruhan dari *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah? Apakah desainnya menarik dan profesional?

2) Bagaimana pendapat Anda tentang navigasi dan kemudahan penggunaan *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah? Apakah Anda dapat dengan mudah menemukan informasi yang Anda butuhkan?

3) Apakah Anda merasa desain *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah konsisten dengan merek atau citra LPSE secara umum, jika ada?

4) Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan warna, tipografi, dan elemen desain lainnya di *website* ini? Apakah hal tersebut membantu atau mengganggu pengalaman pengguna?

5) Apakah Anda merasa bahwa desain *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah responsif, artinya dapat diakses dengan baik melalui perangkat seluler atau tablet?

6) Apakah terdapat elemen desain atau fitur khusus di *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah yang menurut Anda perlu ditingkatkan atau diperbaiki?

7) Apakah *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah membutuhkan perubahan dari desain, tipografi, warna atau elemen lain pada website ini?

5.2. Uraian Jawaban Pengguna

Berdasarkan jawaban dari pertanyaan yang diberikan pengguna tentang *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah, memiliki respon sesuai dengan yang diinginkan. Mulai dari segi desain, tipografi dan *interface* website, berikut uraian jawaban salah satu pengguna berdasarkan pertanyaan diatas mengenai website helpdesk Kalteng:

1) Apa pendapat Anda tentang tampilan visual secara keseluruhan dari *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah? Apakah desainnya menarik dan profesional?

Jawaban : “Menurut pendapat saya pribadi, desainnya kurang menarik dari segi pemilihan warna”.

2) Bagaimana pendapat Anda tentang navigasi dan kemudahan *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah? Apakah Anda dapat dengan mudah menemukan informasi yang Anda butuhkan?

   Jawaban : "Menurut pendapat saya pribadi, untuk navigasi dan kemudahan pengguna mudah untuk menemukan informasi yang saya butuhkan".

3) Apakah Anda merasa desain *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah konsisten dengan merek atau citra *helpdesk* secara umum, jika ada?

   Jawaban : "Menurut saya pribadi, desain website LPSE Kalteng lumayan konsisten dengan merk atau citra *helpdesk* secara umum. Namun, bisa ditambahkan lebih banyak fitur lagi yang lebih rinci dan lengkap".

4) Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan warna, tipografi, dan elemen desain lainnya di *website* ini? Apakah hal tersebut membantu atau mengganggu pengalaman pengguna?

   Jawaban : "Menurut pendapat saya pribadi, warnanya terlalu polos dan terlalu dominan jika hanya menggunakan warna putih. Lebih baik jika menambahkan warna lain agar website tersebut terlihat lebih menarik perhatian".

5) Apakah Anda merasa bahwa desain *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah responsif, artinya dapat diakses dengan baik melalui perangkat seluler atau tablet?

   Jawaban : "Menurut pendapat saya pribadi, *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah sangat responsif.".

6) Apakah terdapat elemen desain atau fitur khusus di *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah yang menurut Anda perlu ditingkatkan atau diperbaiki?

   Jawaban : "Menurut pendapat saya pribadi, sebaiknya desain website harus lebih banyak menonjolkan ciri khas Kalimantan Tengah".

7) Apakah website LPSE Kalteng membutuhkan perubahan dari desain, tipografi, warna atau elemen lain pada *website* ini?

   Jawaban : "Menurut pendapat saya pribadi, *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah membutuhkan perubahan agar terlihat lebih menarik dan benar-benar menonjolkan ciri khas Kalimantan Tengah".

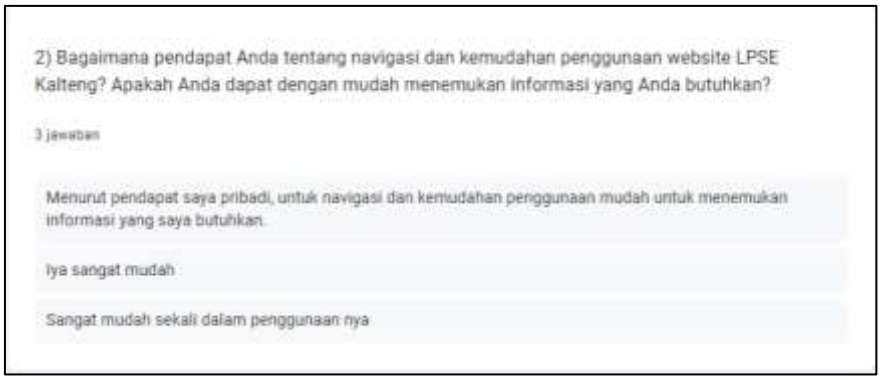
Dari uraian jawaban pertanyaan diatas, berikut lampiran satu jawaban dari pengguna menggunakan form untuk website helpdesk LPSE Provinsi Kalimantan Tengah.

1) Jawaban Nomor 1



Gambar 5. 1. Jawaban Survei Nomor 1

2) Jawaban Nomor 2



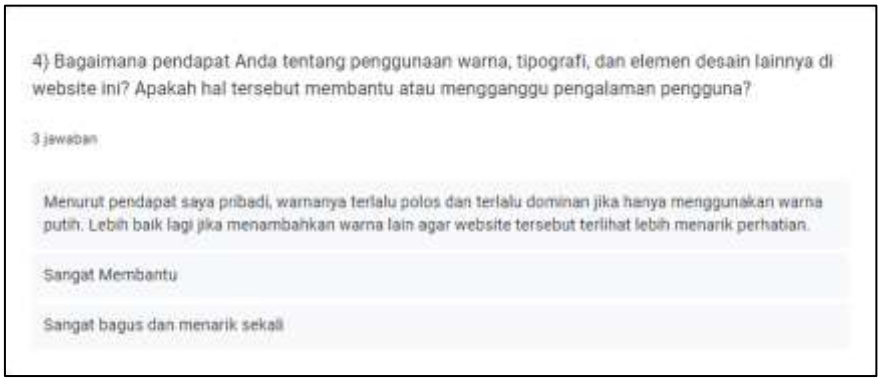
Gambar 5. 2. Jawaban Survei Nomor 2

3) Jawaban Nomor 3



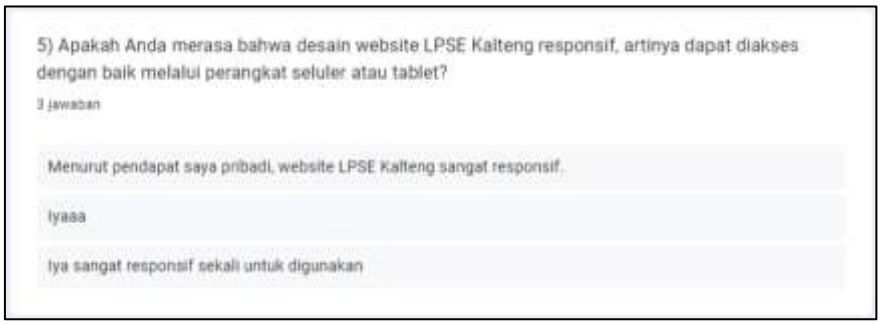
Gambar 5. 3. Jawaban Survei Nomor 3

4) Jawaban Nomor 4



Gambar 5. 4. Jawaban Survei Nomor 4

5) Jawaban Nomor 5



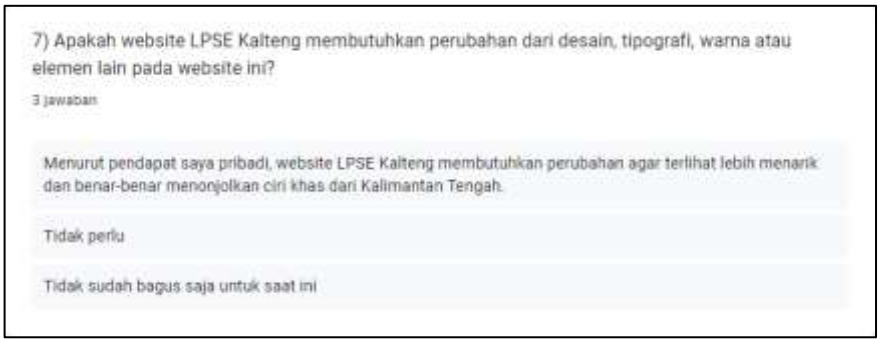
Gambar 5. 5. Jawaban Survei Nomor 5

6) Jawaban Nomor 5



Gambar 5. 6. Jawaban Survei Nomor 6

7) Jawaban Nomor 7



Gambar 5. 7. Jawaban Survei Nomor 7

5.3. Tampilan Website

1) Tampilan Beranda



Gambar 5. 8. Tampilan Beranda Website Helpdesk

Desain antarmuka *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah dengan kombinasi warna biru tua dan biru muda serta penambahan logo LPSE merupakan penyajian visual dan penataan elemen-elemen pada *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah yang menggunakan warna biru tua dan biru muda sebagai palet warna utama dan menyertakan logo LPSE untuk memberikan identitas dan asosiasi pada lembaga tersebut.

Biru tua dan biru muda merupakan elemen desain warna yang digunakan pada tampilan *Website Helpdesk* LPSE Provinsi

Kalimantan Tengah. Biru tua sering diasosiasikan dengan stabilitas, kepercayaan, dan profesionalisme. Sedangkan biru muda, di sisi lain, dapat menyampaikan kesan kesegaran dan ringan. Kombinasi kedua warna ini dapat menciptakan kontras yang menarik dan menggambarkan keamanan dan keterbukaan.

Logo LPSE merupakan simbol atau lambang visual yang merepresentasikan LPSE Kalimantan Tengah. Logo ini biasanya mengandung unsur-unsur yang mencerminkan identitas dan tujuan dari lembaga tersebut. Memasukkan logo LPSE dalam desain antarmuka situs *Website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah membantu mengidentifikasi situs web sebagai bagian dari LPSE dan menciptakan tautan visual ke institusi.

2) Tampilan Basis Pengetahuan



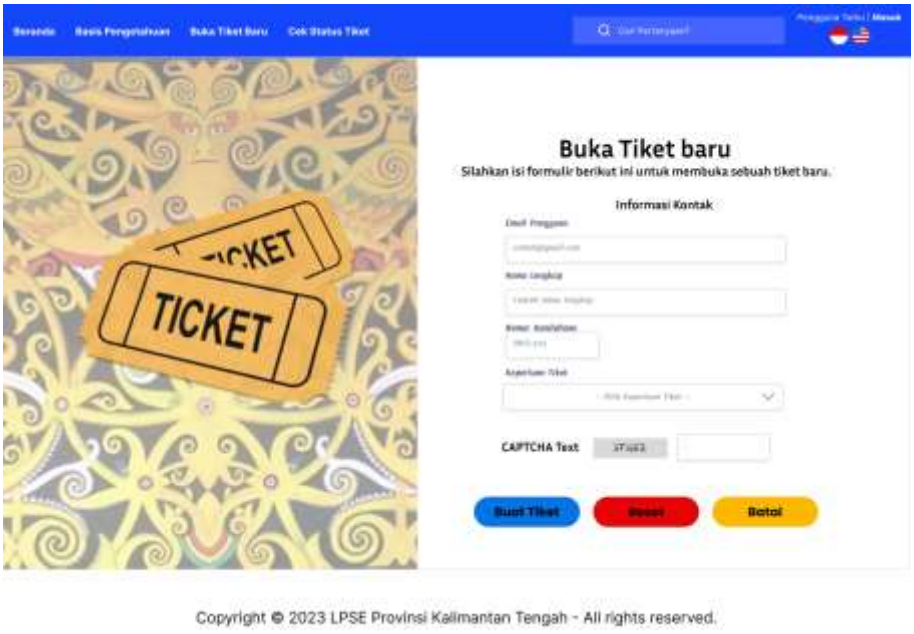
Gambar 5. 9. Tampilan Halaman Basis Pengetahuan Website LPSE

Desain antarmuka halaman basis pengetahuan atau *Knowledge Base* pada *website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah merupakan tampilan visual yang dirancang untuk memberikan informasi dan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang sering ditanyakan terkait permasalahan dalam menggunakan LPSE. Pada desain ini, latar belakang halaman diisi dengan warna abu-abu yang memberikan kesan netral dan profesional.

Halaman ini berfungsi sebagai *knowledge base* yang berisi informasi dan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang sering ditanyakan oleh pengguna yang mengalami masalah dalam menggunakan LPSE. Menggunakan latar belakang abu-abu adalah pilihan yang baik karena memberikan tampilan yang netral dan mudah dibaca. Warna abu-abu sering digunakan dalam desain halaman yang berorientasi pada informasi.

Halaman ini akan berisi daftar pertanyaan yang sering ditanyakan oleh pengguna, dan setiap pertanyaan akan memiliki jawaban yang sesuai. Informasi ini dapat membantu pengguna menyelesaikan masalah atau pertanyaan mereka tanpa harus menghubungi dukungan teknis. Desain ini bertujuan untuk memberikan pengguna akses yang cepat dan mudah ke jawaban atas pertanyaan yang paling sering ditanyakan. Hal ini dapat meningkatkan efisiensi dan meminimalkan waktu yang dihabiskan untuk menunggu dukungan.

3) Tampilan Buat Tiket Baru



Gambar 5. 10. Tampilan Halaman Buat Tiket Baru Website LPSE

Desain antarmuka halaman tiket pada *website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah dengan kombinasi warna biru, gambar batik khas Kalimantan Tengah, gambar tiket dan tiga buah tombol berwarna merupakan tampilan visual yang didesain untuk halaman yang digunakan oleh pengguna untuk membuat tiket atau permintaan bantuan kepada *website Helpdesk* LPSE Kalimantan Tengah.

Warna biru yang konsisten digunakan pada desain antarmuka menciptakan kesan profesional, stabil dan dapat diandalkan. Gambar batik khas Kalimantan Tengah digunakan sebagai elemen desain untuk memberikan identitas lokal dan budaya. Hal ini dapat

memberikan tampilan yang unik dan menggambarkan kekayaan budaya daerah tersebut.

Gambar tiket digunakan sebagai simbol yang jelas untuk menggambarkan bahwa pengguna sedang membuat tiket atau permintaan bantuan. Ini membantu memberikan visualisasi yang jelas tentang tujuan halaman.

Tombol-tombol adalah elemen interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan halaman. Warna yang berbeda (biru, merah, kuning) dari setiap tombol membantu untuk membedakan dengan jelas fungsi setiap tombol. Tombol 'Buat Tiket' digunakan untuk memulai proses pembuatan tiket, '*Reset*' untuk menghapus atau mengosongkan kolom formulir dan 'Batal' untuk membatalkan proses pembuatan tiket. Serta terdapat captcha text, yang berguna untuk mengidentifikasi *user* bahwa *user* bukan robot.

Desain ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang nyaman bagi pengguna yang ingin membuat tiket atau permintaan bantuan. Penggunaan gambar batik dan gambar tiket, serta warna yang senada, bertujuan untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan identitas daerah Kalimantan Tengah.

4) Tampilan Cek Status Tiket



Gambar 5. 11. Tampilan Halaman Cek Status Tiket Website LPSE

Desain antarmuka halaman Cek Status Tiket pada *website Helpdesk* LPSE Provinsi Kalimantan Tengah merupakan tampilan visual yang memudahkan pengguna untuk melakukan pengecekan status tiket atau permintaan bantuan yang telah diajukan. Rancangan tersebut mencakup beberapa elemen utama, diantaranya perpaduan warna biru, gambar batik khas Kalimantan Tengah, gambar tiket, dan tombol "Cek Status Tiket".

Halaman ini berfungsi sebagai alat bantu bagi pengguna untuk mengecek status tiket atau permintaan bantuan yang telah mereka ajukan sebelumnya. Warna biru yang digunakan pada desain ini dapat memberikan kesan profesional, kepercayaan, dan keseriusan. Warna biru juga dapat memberikan kontras yang baik dengan warna latar belakang atau elemen lain dalam desain.

Penggunaan gambar batik khas Kalimantan Tengah pada situs ini merupakan elemen desain yang mencerminkan identitas dan budaya lokal. Hal ini dapat memberikan tampilan yang unik pada situs web dan menggambarkan kekayaan budaya daerah tersebut. Gambar tiket digunakan sebagai simbol visual yang jelas untuk menunjukkan bahwa pengguna sedang memeriksa status tiket. Hal ini membantu memberikan visualisasi yang jelas tentang tujuan dari halaman tersebut.

Tombol adalah elemen interaktif yang memungkinkan pengguna untuk memulai proses pengecekan status tiket mereka. Penggunaan warna biru untuk tombol ini dapat memberikan kesan tindakan penting atau tidak adanya tindakan. Teks captcha adalah langkah keamanan yang biasa digunakan untuk memverifikasi bahwa pengguna adalah manusia dan bukan bot. Ini membantu melindungi situs dari serangan otomatis atau spam.

Desain ini bertujuan untuk memberikan pengguna akses yang mudah untuk memeriksa status tiket mereka dengan cepat dan memberikan lapisan perlindungan tambahan melalui teks *captcha.*

BAB VI
RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Berikut merupakan uraian rencana tahapan berikutnya dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan :

1. Tahapan untuk mempersiapkan laporan "Analisis dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Menggunakan *Human Centered Design* (Studi Kasus: *Helpdesk* LPSE Kalimantan Tengah)" untuk dituangkan kedalam sebuah jurnal ilmiah yang akan dipublikasikan dan terakreditasi secara nasional.
2. Laporan "Analisis dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Menggunakan *Human Centered Design* (Studi Kasus: *Helpdesk* LPSE Kalimantan Tengah)" akan dipublikasikan pada jurnal SAINTEKOM (Sains, Teknologi, Komputer, dan Manajemen) STMIK Palangkaraya, untuk kemudian diberikan sebuah masukkan, saran maupun perbaikan dalam penulisan jurnal untuk analisa sebuah website penelitian ilmiah baru.
3. Terakhir, rekomendasi pada desain *web* yang bisa diperbarui berdasarkan kebutuhan dan rekomendasi dari pengguna untuk *interface* lebih menarik, intuitif serta mudah untuk digunakan bagi semua kalangan yang pertama kali mengakses halaman *website helpdesk* LPSE Provinsi Kalteng.

BAB VII
KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

1. Pada isi laporan ini menguraikan sebuah perencanaan dan analisa dari hasil penelitian *website Helpdesk* LPSE Kalimantan Tengah. Dengan judul Analisis dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Menggunakan *Human Centered Design* (Studi Kasus: *Helpdesk* LPSE Kalimantan Tengah). Dengan menggunakan metode *Human Centered Design* pendekatan analisa bisa dengan menanyakan narasumber dari pengguna yang mengakses halaman *Helpdesk* LPSE Kalteng.
2. Hasil dari penelitian ini berupa uraian jawaban dari pengguna tentang bagaimana pendapat mereka terkait tampilan *interface* halaman *website Helpdesk* LPSE Kalteng. Didapatkan jika website memiliki halaman yang cukup memungkinkan pengguna untuk mencari informasi sesuai kebutuhan, namun dengan catatan pada desain perlu diperbaharui dengan menambahkan komponen warna dan ornamen Kalimantan Tengah yang menjadi ciri khas dari *website Helpdesk* LPSE Kalteng.
3. Pertanyaan yang diberikan dan dijawab oleh pengguna berdasarkan hasil wawancara dengan pembuat *website* jika diizinkan memberi rekomendasi terkait isi dari komponen-komponen desain pada *website*. Berdasarkan uraian jawaban pengguna maka bisa disimpulkan ada beberapa pembaharuan yang perlu dilakukan pada *website Helpdesk* LPSE Kalteng, mungkin dengan warna khas dari Kalimantan Tengah

ataupun dekorasi ornamen yang bisa menambah kesan dari Pemerintahan Provinsi Kalimantan Tengah.

7.2 Saran

1. Perhatikan pada setiap lapisan dari penulisan laporan dengan bahasa, ejaan, maupun penyajian bahasa laporan yang mudah dipahami dan dimengerti oleh pembaca.
2. Jelaskan dengan singkat dan padat untuk metode *Human Centered Design* yang digunakan pada laporan, bagaimana cara kerja metode dalam menunjang penulisan agar dapat dimanfaatkan dalam analisa penelitian sesuai dengan kebutuhan dari pengguna.
3. Apabila memungkinkan, bisa lakukan evaluasi pada data dan hasil dari penelitian website Helpdesk LPSE Kalimantan Tengah. Dan bandingkan dengan kondisi kesinambungan jawaban pengguna untuk website Helpdesk LPSE Kalteng agar bisa mendapat perubahan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan analisa website. Rekomendasi yang diberikan bisa dengan desain lanjutan dari website Helpdesk dan berisikan poin evaluasi menggunakan metode lain yang mendukung penelitian analisa website.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, N., Asep, A., & Yoraeni, A. (2019). Sistem Penyewaan Gedung Serbaguna Di Masjid Agung Al-Barkah Bekasi. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *14*(2), 43–54. Https://Doi.Org/10.35969/Interkom.V14i2.51

Gubernur Kalimantan Tengah. (N.D.).

Husnul Fitri, C., & Rahma, F. (N.D.). *Evaluasi Dan Perbaikan Tampilan Desain Antarmuka Pengguna Web Jogja Center Dengan Metode Human-Centered Design*.

Irwandana, R., Dwi Herlambang, A., & Saputra, M. C. (2019). *Evaluasi Dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Eventmalang Menggunakan Pendekatan Human Centered Design* (Vol. 3, Issue 2). Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id

Laily, A. N., Rokhmawati, R. I., & Herlambang, A. D. (2018). *Evaluasi Dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (Hcd) (Studi Kasus: Djarum Beasiswa Plus)* (Vol. 2, Issue 9). Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id

Lestari, A., Sucipto, A., Thyo Priandika, A., Apririansyah, A., & Suwarno, Y. (2022). *Implementasi Safety Stok Pada Sistem Pengelolaan Stok Pada Toko Si Oemar Bakery Berbasis Web* (Vol. 3, Issue 1).

Likhar, W., & Purwanto, H. (N.D.). *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Ticketing Helpdesk Online Berbasis Web: Studi Kasus Pt Xyz*. Http://Www.Help-Desk-World.Com/Help-

Pramudita, R., Arifin, R. W., Nurul Alfian, A., & Safitri, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Shilka Dina Anwariya*, *3*(1). Www.Youtube.Com,

Rochmawati, I. (2019). *Analisis User Interface Situs Web Iwearup.Com*. Www.Iwearup.Com

Saputra, F., Khaira, N., & Saputra, R. (2023). Pengaruh User Interface Dan Variasi Produk Terhadap Minat Beli Konsumen (Studi Literature). *Jkis*, *1*(1). Https://Doi.Org/10.38035/Jkis.V1i1

Septiana Islamiati, T., & Sofah, R. (2019). Pengembangan Media Audio Visual Layanan Klasikal Bidang Karir Pada Materi Orientasi Masa Depan Di Sma Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori Dan Praktik Bimbingan Dan Konseling*, *30*(1), 30–39. Https://Ejournal.Unsri.Ac.Id/Index.Php/Jkonseling/Index

Tinjauan Pustaka Uml. (N.D.).

Wahid, U., Semarang, H., & Abbas, W. (N.D.). *F.1 Prosiding Snst Ke-4 Tahun 2013 Fakultas Teknik*. Www.Webqual.Co.Uk

Wahyuni, J., Paranthy, Y. W., & Wanto, A. (2018). Analisis Jaringan Saraf Dalam Estimasi Tingkat Pengangguran Terbuka Penduduk Sumatera Utara. *Jurnal Infomedia*, *3*(1).

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Lampiran 1. Biodata Kelompok PKL

BIODATA KETUA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Willyanto Nadelaku
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Jabatan Fungsional	Ketua Kelompok
4	NIM	C2055201071
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Trinsing, 25 Desember 2002
7	E-mail	nadelakuwillyanto@gmail.com
8	Nomor Telepon/HP	082358539502
9	Alamat Instansi	STMIK Palangkaraya, Jl. G. Obos, No. 114, Palangkaraya

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	**S-2**	**S-3**
Nama Perguruan Tinggi	STMIK Palangkaraya		
Bidang Ilmu	Teknik Informatika		
Tahun Masuk	2020		
Judul Skripsi	Analisis dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Menggunakan *Human Centered Design* (Studi Kasus: Helpdesk LPSE Kalimantan Tengah)		
Nama Pembimbing	Ferdiyani Haris, M.Kom.		

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian.

Palangka Raya, 02 Oktober 2023

K e t u a,

Willyanto Nadelaku
NIM. C2055201071

BIODATA ANGGOTA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Willyanto Nadelaku
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	NIM	C2055201071
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Trinsing, 25 Desember 2002
5	E-mail	nadelakuwillyanto@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	082358539502/085754545348

B. Riwayat Pendidikan

	SD	**SMP**	**SMA**
Nama Sekolah	SDN 2 TRINSING	SMPN 5 MUARA TEWEH	SMAN 2 MUARA TEWEH
Tahun Masuk-Lulus	2008-2014	2014-2017	2017-2020

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penugasan penelitian.

Palangka Raya, 02 Oktober 2023
Anggota,

Willyanto Nadelaku
NIM. C2055201071

BIODATA ANGGOTA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Ferdiyani Haris, M.Kom
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	NIK	198102232005104
4	Tanggal Lahir	23 Februari 1981
s5	Nomor Telepon/HP	085390401133

B. Riwayat Pendidikan

	SD	**SMP**	**SMA**
Nama Sekolah			
Tahun Masuk-Lulus			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penugasan penelitian.

Palangka Raya, 02 Oktober 2023

Anggota,



Ferdiyani Haris, M.Kom
NIK. 198102232005104

BIODATA ANGGOTA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Arif Rahman
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	NIM	C2055201069
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Palangka Raya, 22 Agustus 2001
5	E-mail	rman50003@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	081345392583

B. Riwayat Pendidikan

	SD	**SMP**	**SMA**
Nama Sekolah	SDN - 6 Langkai Palangka Raya	SMPN – 8 Palangka Raya	SMKN – 3 Palangka Raya
Tahun Masuk-Lulus	2008-2014	2014-2017	2017-2020

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penugasan penelitian.

Palangka Raya, 02 Oktober 2023
Anggota,

Arif Rahman
NIM. C2055201069

BIODATA ANGGOTA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Siolla
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	NIM	C2057201075
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Tewang Rangas, 11-Oktober-2002
5	E-mail	Siolla211@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	0852-4712-3572

B. Riwayat Pendidikan

	SD	**SMP**	**SMA**
Nama Sekolah	SDN TEWANG RANGAS	SMPN 3 TEWANG SANGALANG GARING	SMK ISEN MULANG PALANGKA RAYA
Tahun Masuk-Lulus	2008-2014	2014-2017	2017-2020

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penugasan penelitian.

Palangka Raya, 02 Oktober 2023
Anggota,

Siolla
NIM. C2057201075

BIODATA ANGGOTA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Andini
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	NIM	C2057201078
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Tumbang Apat, 28 April 2002
5	E-mail	andiniid09@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	

B. Riwayat Pendidikan

	SD	**SMP**	**SMA**
Nama Sekolah	SDN 1 KAMAWEN	SMPN 2 TANAH SIANG	SMAN 1 MURUNG
Tahun Masuk-Lulus	2008-2014	2014-2017	2017-2020

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penugasan penelitian.

Palangka Raya, 02 Oktober 2023
Anggota,

Andini
NIM. C2057201078

LAMPIRAN 2

Lampiran 2. Pembagian PKL

SUSUNAN TIM DAN PEMBAGIAN TUGAS

No	Nama / NIK (Dosen) NIM (Mahasiswa)	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Uraian Tugas
1	Ferdiyani Haris, M.Kom/ 198102232005104	STMIK Palangkaraya	Ilmu Komputer	40 Jam / Minggu	- Memberikan arahan terkait penulisan laporan - Memonitoring dan mengarahkan pelaksanaan kegiatan PKL. - Membimbing, memberikan masukan dan saran, serta membantu dalam pemilihan materi dan literatur.
2	Willyanto Nadelaku / C2055201048	STMIK Palangkaraya	Ilmu Komputer	40 Jam / Minggu	- Menerima tamu layanan LPSE Provinsi Kalteng - Mengantarkan surat ke beberapa perkantoran Dinas Provinsi
3	Arif Rahman / C2055201069	STMIK Palangkaraya	Ilmu Komputer	40 Jam / Minggu	- Menerima tamu layanan LPSE Provinsi

					Kalteng - Mengantarkan surat ke beberapa perkantoran Dinas Provinsi
4	Siolla / C2057201075	STMIK Palangkaraya	Ilmu Komputer	40 Jam / Minggu	- Memasukkan data di bidang pengelolaan barang dan jasa - Mengantarkan surat ke beberapa perkantoran Dinas Provinsi
5	Andini / C2057201078	STMIK Palangkaraya	Ilmu Komputer	40 Jam / Minggu	- Memasukkan data di bidang pengelolaan barang dan jasa - Mengantarkan surat ke beberapa perkantoran Dinas Provinsi

LAMPIRAN 3

Lampiran 3. Daftar Hadir Peserta PKL

LAMPIRAN 4

Lampiran 4. Jurnal Kegiatan Peserta PKL

JURNAL KEGIATAN PKL
PADA BIRO PENGADAAN BARANG DAN JASA
SEKRETARIAT DAERAH PROVINSI
KALIMANTAN TENGAH

Nama Mahasiswa : Siolla
NIM : C2057201075
Jurusan : Sistem Informasi
Jenjang : S1(Strata 1)

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf	
			Mahasiswa	Pembimbing
1.	10 Juli 2023	Pengarahan Operasional kerja		✓
2.	11 Juli 2023	menyusun berkas kantor		✓
3.	12 Juli 2023	membantu Pegawai kantor membuat surat		✓
4.	13 Juli 2023	Menginput data		✓
5.	14 Juli 2023	menginput data		✓
6.	17 Juli 2023	menginput data		✓
7.	18 Juli 2023	menginput data		✓
8.	20 Juli 2023	menginput data		✓
9.	21 Juli 2023	membuat data dari Excel		✓
10.	24 Juli 2023	menginput data dari aplikasi LPSE		✓
11.	25 Juli 2023	menginput data dari aplikasi Sirup		✓
12.	26 Juli 2023	meneliti hasi inputan data		✓
13.	27 Juli 2023	mengeprint berkas -berkas kantor		✓
14.	28 Juli 2023	menyusun berkas kantor		✓
15.	31 Juli 2023	menginput data		✓

16.	1 Agustus 2023	menginput data		✓
17.	2 Agustus 2023	menginput data		✓
18.	3 Agustus 2023	mengantar surat ke dinas Palangka Raya		✓
19.	4 Agustus 2023	mengantar surat		✓
20.	7 Agustus 2023	menginput data		✓
21.	8 Agustus 2023	menginput data		✓
22.	9 Agustus 2023	menginput data		✓
23.	10 Agustus 2023	Ngeprint berkas kantor		✓
24.	11 Agustus 2023	menginput data Excel		✓
25.	14 Agustus 2023	Menginput data Excel		✓
26.	15 Agustus 2023	menyusun surat kedalam Amplop		✓
27.	16 Agustus 2023	mengantar surat ke semua kantor biro		✓
28.	18 Agustus 2023	membuat data kantor ke Excel		✓
29.	21 Agustus 2023	mengantar surat kesetiap kantor kota Palangka Raya		✓
30.	22 Agustus 2023	mengantar surat ke setiap kantor kota Palangka raya		✓
31.	23 Agustus 2023	menginput data dari Excel		✓
32.	24 Agustus 2023	menginput data		✓
33.	25 Agustus 2023	menginput data		✓
34.	28 Agustus 2023	menginput data		✓
35.	29 Agustus 2023	meneliti hasil inputan data		✓
36.	30 Agustus 2023	meneliti hasil inputan		✓

37.	31 Agustus 2023	menginput data		✓
38.	1 September 2023	menginput data		✓

Palangka Raya, 01 - ~~September~~ 2023

~~Pembimbing~~ PKL,

TOTO ABRORI, SE.

NIP. 197607252007011011

JURNAL KEGIATAN PKL
PADA BIRO PENGADAAN BARANG DAN JASA
SEKRETARIAT DAERAH PROVINSI
KALIMANTAN TENGAH

Nama Mahasiswa : Andini
NIM : C2057201078
Jurusan : Sistem Informasi
Jenjang : S1 (Strata 1)

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf	
			Mahasiswa	Pembimbing
1.	10 Juli 2023	Pengarahan operasional kerja		✓
2.	11 Juli 2023	Menyusun berkas kantor		✓
3.	12 Juli 2023	Tidak ada kegiatan		✓
4.	13 Juli 2023	Tidak ada kegiatan		✓
5.	14 Juli 2023	Menginput data		✓
6.	17 Juli 2023	Menginput data		✓
7.	18 Juli 2023	menyusun berkas kantor		✓
8.	20 Juli 2023	Menginput data		✓
9.	21 Juli 2023	Menginput data		✓
10.	24 Juli 2023	Menginput data		✓
11.	25 Juli 2023	Menginput data		✓
12.	26 Juli 2023	Menginput data		✓
13.	27 Juli 2023	Menginput data		✓
14.	28 Juli 2023	Menginput data		✓

15.	31 Juli 2023	Menginput data		✓
16.	1 Agustus 2023	Menginput data		✓
17.	2 Agustus 2023	Menginput data		✓
18.	3 Agustus 2023	Menginput data		✓
19.	4 Agustus 2023	menginput data		✓
20.	7 Agustus 2023	Menginput data		✓
21.	8 Agustus 2023	Menginput data		✓
22.	9 Agustus 2023	menginput data		✓
23.	10 Agustus 2023	menginput data		✓
24.	11 Agustus 2023	menginput data		✓
25.	14 Aguatus 2023	Menginput data		✓
26.	15 Agustus 2023	Menyusun surat ke dalam amplop		✓
27.	16 Agustus 2023	Mengantarkan surat ke setiap biro		✓
28.	18 Agustus 2023	Tidak ada kegiatan		✓
29.	21 Agustus 2023	Mengantar surat ke setiap kantor		✓
30.	22 Agustus 2023	Mengantar surat ke setiap kantor		✓
31.	23 Agustus 2023	Menginput data		✓
32.	24 Agustus 2023	menginput data		✓
33.	25 Agustus 2023	Menginput data		✓
34.	28 Agustus 2023	menginput data		✓
35.	29 Agustus 2023	Menginput data		✓

36.	30 Agustus 2023	Menginput data		✓
37.	31 Agustus 2023	Menginput data		✓
38.	1 September 2023	Menginput data		✓

Palangka Raya,01 September 2023

Pembimbing PKL,

TOTO ABPUTI, SE.

NIP. 197607252007011011

JURNAL KEGIATAN PKL
PADA BIRO PENGADAAN BARANG DAN JASA
SEKRETARIAT DAERAH PROVINSI
KALIMANTAN TENGAH

Nama Mahasiswa : Willyanto Nadelaku
NIM : C2055201071
Jurusan : Teknik Informatika
Jenjang : S1(Strata 1)

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf	
			Mahasiswa	Pembimbing
1.	10 Juli 2023	Pengarahan Operasional Kerja		✓
2.	11 Juli 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
3.	12 Juli 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
4.	13 Juli 2023	Mengurus Berkas		✓
5.	14 Juli 2023	Mengurus Berkas		✓
6.	17 Juli 2023	Mengurus Berkas		✓
7.	18 Juli 2023	Mengurus Berkas		✓
8.	20 Juli 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
9.	21 Juli 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
10.	24 Juli 2023	Mengurus Administrasi		✓
11.	25 Juli 2023	Mengurus Administrasi		✓
12.	26 Juli 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
13.	27 Juli 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
14.	28 Juli 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
15.	31 Juli 2023	Menerima Tamu LPSE		✓

16.	1 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
17.	2 Agustus 2023	Mengantar Surat ke Dinas		✓
18.	3 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
19.	4 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
20.	7 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
21.	8 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
22.	9 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
23.	10 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
24.	11 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
25.	14 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
26.	15 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
27.	16 Agustus 2023	Mengantar Surat ke Dinas		✓
28.	18 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
29.	21 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
30.	22 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
31.	23 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
32.	24 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
33.	25 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
34.	28 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
35.	29 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
36.	30 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓

37.	31 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
38.	1 September 2023	Menerima Tamu LPSE		✓

Palangka Raya, ... 2023

Pembimbing PKL,

YAN FRISKANTONI, S.Si.

NIP. .....

JURNAL KEGIATAN PKL
PADA BIRO PENGADAAN BARANG DAN JASA
SEKRETARIAT DAERAH PROVINSI
KALIMANTAN TENGAH

Nama Mahasiswa : Arif Rahman
NIM : C2055201069
Jurusan : Teknik Informatika
Jenjang : S1(Strata 1)

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf	
			Mahasiswa	Pembimbing
1.	10 Juli 2023	Diberi pengarahan operasional kerja		✓
2.	11 Juli 2023	Menerima Tamu layanan LPSE		✓
3.	12 Juli 2023	Menerima tamu LPSE		✓
4.	13 Juli 2023	Mengurus berkas		✓
5.	14 Juli 2023	Mengurus berkas		✓
6.	17 Juli 2023	Mengurus berkas		✓
7.	18 Juli 2023	Mengurus berkas		✓
8.	20 Juli 2023	menerima tamu LPSE		✓
9.	21 Juli 2023	menerima tamu LPSE		✓
10.	24 Juli 2023	Mengurus Administrasi		✓
11.	25 Juli 2023	Mengurus Administrasi		✓
12.	26 Juli 2023	menerima tamu LPSE		✓
13.	27 Juli 2023	Menerima tamu LPSE		✓
14.	28 Juli 2023	Menerima tamu LPSE		✓
15.	31 Juli 2023	Menerima tamu LPSE		✓

16.	1 Agustus 2023	Menerima Tamu LPSE		✓
17.	2 Agustus 2023	Mengantar Surat ke Dinas		✓
18.	3 Agustus 2023	menerima tamu LPSE		✓
19.	4 Agustus 2023	Menerima tamu LPSE		✓
20.	7 Agustus 2023	Menerima tamu LPSE		✓
21.	8 Agustus 2023	Menerima tamu LPSE		✓
22.	9 Agustus 2023	menerima tamu LPSE		✓
23.	10 Agustus 2023	menerima tamu LPSE		✓
24.	11 Agustus 2023	Menerima tamu LPSE		✓
25.	14 Agustus 2023	Menerima tamu LPSE		✓
26.	15 Agustus 2023	Menerima tamu LPSE		✓
27.	16 Agustus 2023	mengantar Surat ke Dinas		✓
28.	18 Agustus 2023	Menerima tamu LPSE		✓
29.	21 Agustus 2023	Menerima tamu LPSE		✓
30.	22 Agustus 2023	menerima tamu LPSE		✓
31.	23 Agustus 2023	Menerima tamu LPSE		✓
32.	24 Agustus 2023	Menerima tamu LPSE		✓
33.	25 Agustus 2023	Menerima tamu LPSE		✓
34.	28 Agustus 2023	Menerima tamu LPSE		✓
35.	29 Agustus 2023	Menerima tamu LPSE		✓
36.	30 Agustus 2023	Menerima tamu LPSE		✓

37.	31 Agustus 2023	Menerima tamu LPSE		✓
38.	1 September 2023	Menerima tamu LPSE		✓

Palangka Raya, ... 2023

Pembimbing PKL,

YAN FRISHANTORO, S.Si.

NIP. .....

LAMPIRAN 5

Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan Kelompok PKL



Gambar Dokumentasi 1



Gambar Dokumentasi 2



Gambar Dokumentasi 3



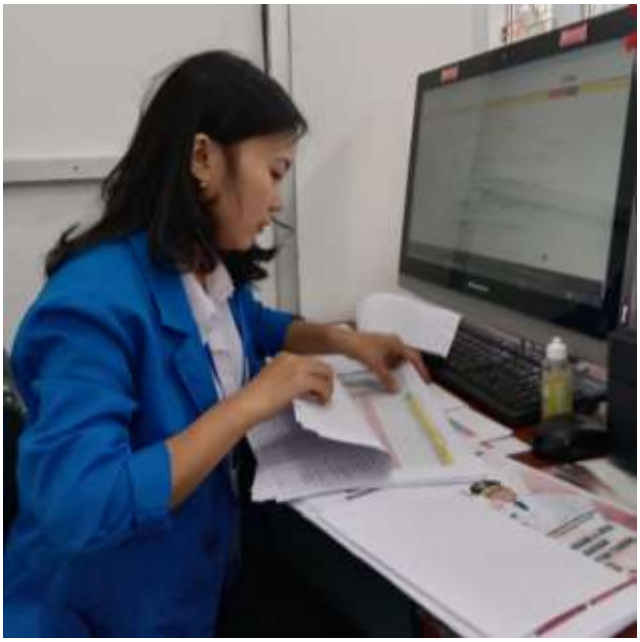
Gambar Dokumentasi 4



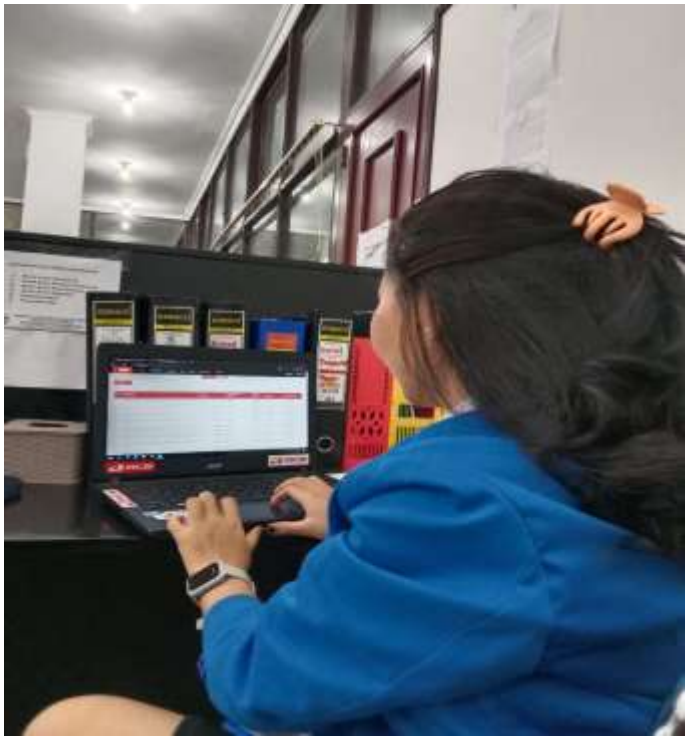
Gambar Dokumentasi 5



Gambar Dokumentasi 6



Gambar Dokumentasi 7



Gambar Dokumentasi 8



Gambar Dokumentasi 9



Gambar Dokumentasi 10