

# Pengembangan Interface dan Experience Aplikasi Manajemen Kegiatan Notelife Menggunakan Pendekatan Design Thinking

Ni Luh Gede Cahaya Putri Mahadewi<sup>a1</sup>, I Ketut Gede Suhartana<sup>a2</sup>

<sup>a</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,  
Universitas Udayana  
Jalan Raya Kampus Udayana, Bukit Jimbaran, Kuta Selatan, Badung, Bali, Indonesia  
<sup>1</sup>mahadewi.2208561110@student.unud.ac.id  
<sup>2</sup>ikg.suhartana@unud.ac.id

## Abstract

*The COVID-19 pandemic has presented major challenges to global productivity, especially for office workers who have switched to Work from Home (WFH). This research focuses on developing the "Notelife" application using a design thought approach to overcome these productivity challenges. The design thinking method is applied through five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The Empathize stage involved interviews with five office workers to understand their management activity needs. The Define stage produces user personas and pain points based on interview results. The Ideate stage creates solution ideas, and the Prototype stage produces the "Notelife" application design including task, file, and time management features. Testing was carried out using the System Usability Scale (SUS) on 20 respondents, and the Notelife application achieved an average SUS value of 82,625, exceeding the average value of 68 for system usability. In conclusion, the design thought approach succeeded in producing a Notelife application design that suits user needs and provides a positive user experience in managing daily activities.*

**Keywords:** Productivity Enhancement, Design thinking, System Usability Scale (SUS), User Interface, User Experience

## 1. Pendahuluan

Pandemi COVID-19 telah menghadirkan tantangan yang signifikan terhadap produktivitas global. Resesi global yang terjadi sebagai akibat langsung dari pandemi ini merupakan yang terdalam sejak Perang Dunia Kedua dan tren penurunan yang sudah ada sebelumnya semakin diperparah. Penurunan produktivitas tidak hanya menghasilkan penurunan pendapatan per kapita, namun juga memperlambat pertumbuhan ekonomi secara keseluruhan. Dampaknya tidak berhenti disitu saja, pandemi ini berpotensi meninggalkan bekas yang lama terhadap perekonomian, dengan investasi yang menurun, perdagangan yang mundur, serta rantai pasok global yang terputus akibat pembatasan mobilitas. Tidak hanya itu, penurunan kualitas sumber daya manusia juga menjadi perhatian, karena hilangnya jam belajar dan meningkatnya jumlah pengangguran[1]. Dalam konteks ini, penelitian oleh Suyono, Bambang, dan Hermawan (2013) menyoroti dampak usia terhadap produktivitas tenaga kerja di sektor jasa. Mereka menemukan bahwa semakin tua usia tenaga kerja, semakin menurun produktivitasnya. Tenaga kerja yang lebih tua cenderung memiliki produktivitas yang lebih rendah. Melihat kondisi ini, manajemen kegiatan setiap individu menjadi hal yang perlu disorot untuk meningkatkan produktivitas tersebut[4]. Pekerja kantoran menjadi salah satu segmen yang terkena dampak besar dari penurunan produktivitas selama pandemi COVID-19. Peralihan secara besar-besaran dari yang awalnya bekerja ke kantor menjad bekerja di rumah atau biasa disebut Work from Home (WFH) telah menimbulkan tantangan baru bagi produktivitas mereka. Meskipun WFH memberikan fleksibilitas yang lebih besar, namun banyak pekerja yang mengalami kesulitan dalam memisahkan waktu kerja dan waktu pribadi, serta menghadapi gangguan dari lingkungan rumah. Selain itu, kurangnya interaksi langsung dengan rekan kerja dapat menghambat kolaborasi dan komunikasi, yang merupakan

elemen penting dalam lingkungan kantor yang produktif. Keterbatasan infrastruktur dan teknologi juga bisa menjadi penghalang, terutama bagi pekerja yang tidak memiliki akses yang memadai atau keterampilan teknologi yang cukup. Untuk mengatasi tantangan produktivitas yang dihadapi akibat pandemi dan mengoptimalkan pengelolaan waktu serta sumber daya, dibutuhkanlah sebuah aplikasi yang dapat menjadi solusi praktis. “Notelife” adalah salah satu aplikasi yang dirancang khusus untuk melakukan manajemen kegiatan menggunakan pendekatan design thinking. Fokus utama pengembangan adalah pada desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari aplikasi ini, dengan penekanan khusus pada kemudahan penggunaan dan keterampilan navigasi yang intuitif. Dengan basis mobile, “Notelife” dirancang untuk memberikan aksesibilitas yang maksimal, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengelola jadwal, membuat catatan, dan mengatur tugas-tugas mereka dimanapun dan kapan pun. Ini menjadi langkah strategis dalam membantu individu dan organisasi meningkatkan produktivitas dan efisiensi mereka dalam mengelola kegiatan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan pendekatan design thinking karena mengakui keunggulan-keunggulan yang ditawarkan oleh metode ini. Pertama, pendekatan ini fokus pada pengguna dan kebutuhan mereka. Dengan memprioritaskan pemahaman mendalam terhadap pengguna, solusi yang dikembangkan menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan mereka dan lebih efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu, pendekatan design thinking juga mempromosikan kerjasama lintas disiplin, melibatkan tim yang terdiri dari individu dengan latar belakang yang beragam, seperti desainer, ilmuwan data, dan ahli bisnis. Kolaborasi semacam ini memungkinkan integrasi ide dan pendekatan yang lebih luas, menghasilkan solusi yang lebih holistik dan efektif. Terakhir, metode ini dikenal karena sifatnya yang iteratif. Artinya, solusi dikembangkan melalui serangkaian tahap yang berulang, dengan setiap tahap yang memperbaiki dan meningkatkan solusi sebelumnya. Pendekatan ini memastikan bahwa solusi yang dihasilkan menjadi lebih baik seiring waktu dan lebih efektif dalam mencapai tujuan penelitian[2][5]. Dengan demikian, penerapan design thinking dalam penelitian ini menjadi kunci untuk mencapai solusi yang inovatif dan efektif.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1 Design thinking

Design thinking merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi. Design thinking tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna (user)[3]. Dimulai dengan fokus empati kepada riset calon pengguna untuk benar-benar memahami manusia (people centered), melihat permasalahan dari point of view yang berbeda dan penentuan solusi yang bervariasi (highly creative), melakukan pengujian oleh tim serta mendapati feedback dari sebuah produk sampel yang diberikan pada calon pengguna (hands on), hingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (iterative). Terdapat 5 tahapan dalam metode design thinking, yaitu:



**Gambar 1.** Lima Tahapan Design thinking

a. Empathize

Empathize merupakan tahapan yang dilakukan dengan observasi atau wawancara kepada pengguna dengan melihat dan memahami berbagai hal dari sudut pandang pengguna. Tujuan dari tahap empathize adalah untuk mengetahui pandangan dan kebutuhan dari target penggunanya. Pada tahapan ini peneliti melakukan wawancara terstruktur kepada pengguna secara langsung kepada lima pekerja kantoran. Data atau informasi yang dikumpulkan berupa informasi kebutuhan dan keinginan pengguna terhadap manajemen kegiatan. Pertanyaan wawancara dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana anda biasanya mengatur kegiatan anda?
2.	Menurut anda, apakah cara anda tersebut merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan produktivitas anda?
3.	Apa saja hambatan yang anda temui dalam mengatur kegiatan anda?
4.	Menurut anda, apakah hal yang paling penting dalam manajemen kegiatan? Berikan alasannya!
5.	Apakah ada hal yang membantu anda dalam manajemen kegiatan?

b. Define

Define merupakan mendefinisikan dan menganalisis permasalahan yang didapatkan dari proses empathize untuk menciptakan solusi yang tepat kedalam bentuk pain points, user persona, dan problem statement. User persona didapatkan dari pengolahan data dari responden yang mengikuti sesi pengujian. User persona berfokus pada data personal seperti karakter, demografis, tingkah laku, motivasi, tujuan, dan kesulitan pengguna yang dapat membantu mengenali pengguna saat brainstorming [7].

c. Ideate

Ideate merupakan tahapan untuk melakukan brainstorming ide. Pada tahapan ini akan menghasilkan ide dari permasalahan yang dihadapi sehingga output dari tahapan ini adalah berupa rancangan solusi atau produk atau wireframe. Wireframe adalah kerangka kerja untuk mengatur elemen pada halaman website atau halaman aplikasi [6].

d. Prototype

Prototype merupakan tahapan mengimplementasikan segala ide dan solusi design yang didapatkan pada proses Ideate kedalam sebuah prototyping sehingga dapat menjadi sebuah produk design yang siap diuji kepada responden yang mengikuti sesi testing sebelum dilanjutkan proses pengembangan.

e. Test

Test merupakan tahapan untuk memastikan apakah ide solusi design sudah sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Dalam tahapan ini, akan mendapatkan banyak insight dan feedback dari pengguna sehingga perlunya iterasi terhadap ide solusi design untuk dapat menyempurnakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahapan ini peneliti menggunakan salah satu alat pengujian usability yaitu System Usability Scale (SUS) ketika sudah mendapatkan insight dan feedback dari pengguna.

System Usability Scale (SUS) adalah alat pengujian usability yang dikembangkan oleh John Brooke pada 1986. Terdiri dari sepuluh pertanyaan, SUS dirancang untuk cepat dan mudah dijawab oleh responden dengan skor berkisar antara 0 hingga 100. Nilai rata-rata SUS adalah 68, jika skor sistem berada di bawah angka tersebut maka menunjukkan adanya masalah yang memengaruhi tingkat kegunaan sistem. Berikut daftar pertanyaan SUS pada tahap test Aplikasi Notelife dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Daftar Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

### 3. Hasil dan Pembahasan

Proses implementasi metode Design thinking dalam antarmuka pengguna (user interface) serta pengalaman pengguna (user experience) aplikasi manajemen kegiatan Notelife telah berhasil dilaksanakan dengan mengikuti kelima tahapan design thinking. Berikut hasil dan pembahasan dari setiap tahapan:

#### 3.1 Empathize

Hasil yang didapat dari tahapan empathize adalah mengetahui pandangan pengguna yang akan menjadi dasar pengembangan aplikasi manajemen kegiatan Notelife. Tabel 3 berisi tentang kesimpulan hasil wawancara dari lima pekerja kantoran yang telah diwawancarai oleh peneliti.

**Tabel 3.** Kesimpulan Hasil Wawancara

No	Kesimpulan Hasil Wawancara
1.	Dari hasil wawancara, orang memiliki kecenderungan sering lupa akan pekerjaan yang diberikan dikarenakan terdapat pekerjaan lain yang cukup padat sehingga seringkali pekerjaan tersebut dibuat mepet dengan deadline
2.	Dari hasil wawancara, orang cenderung kesulitan untuk mencari berkas atau materi yang diperlukan dikarenakan terkadang materi yang diberikan sudah kadaluarsa, jauh tenggelam oleh berkas lainnya, atau tempat menyimpan yang berantakan
3.	Dari hasil wawancara, orang cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur waktu kapan harus istirahat, fokus bekerja, dan selesai bekerja dikarenakan jika mereka sedang bekerja terkadang mereka akan tetap berusaha bekerja hingga mereka benar benar lelah sehingga mempengaruhi kesehatan mereka

#### 3.2 Define

Hasil yang didapat dari tahapan Define adalah user persona yang meliputi karakteristik, demografis, perilaku, motivasi, tujuan, dan kesulitan pengguna yang diidentifikasi melalui pengolahan data dari hasil wawancara yang diperoleh pada tahap empathize. User persona dapat dilihat seperti pada Tabel 4.

**Tabel 4.** User persona

<b>Nama</b>	: Tegar Maheswara
<b>Usia</b>	: 25 Tahun
<b>Profesi</b>	: Marketing Executive
<b>Latar Belakang</b>	: Tegar adalah seorang profesional muda yang bekerja sebagai eksekutif pemasaran di sebuah perusahaan besar. Dia memiliki jadwal yang padat dengan berbagai proyek dan tugas yang harus diselesaikan setiap hari. Tegar sering merasa terbebani dengan deadline yang ketat dan tugas-tugas yang beragam. Dia juga sering kali lupa akan tugas-tugas yang diberikan karena kesibukannya yang menyita perhatian.
<b>Tantangan Utama</b>	: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Lupa akan tugas:</b> Karena jadwal yang padat, Tegar sering lupa akan tugas-tugas yang harus diselesaikan, terutama jika tugas tersebut tidak urgent atau memiliki deadline yang masih cukup lama.</li> <li>2. <b>Kesulitan dalam mencari berkas:</b> Tegar sering kesulitan dalam mencari berkas atau materi yang diperlukan untuk tugasnya. Kadang-kadang materi tersebut sudah kadaluarsa atau tenggelam di antara berkas-berkas lainnya.</li> <li>3. <b>Kesulitan dalam mengatur waktu:</b> Tegar sulit untuk mengatur waktu istirahat dan fokus bekerja. Dia cenderung terus bekerja bahkan saat sudah lelah, yang berdampak negatif pada kesehatannya.</li> </ol>
<b>Keinginan dari Aplikasi Manajemen Kegiatan</b>	: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Pengingat tugas:</b> Tegar menginginkan fitur yang dapat mengingatkannya tentang tugas-tugas yang harus diselesaikan, terutama yang memiliki deadline mendekat.</li> <li>2. <b>Manajemen berkas yang efisien:</b> Tegar membutuhkan fitur untuk mengatur dan menyimpan berkas-berkasnya secara terstruktur agar mudah ditemukan kembali saat diperlukan.</li> <li>3. <b>Manajemen waktu yang efektif:</b> Tegar ingin memiliki alat yang membantunya mengatur waktu dengan lebih efektif, termasuk mengingatkan untuk istirahat dan mengakhiri jam kerja secara tepat waktu.</li> </ol>

Setelah user persona didapatkan dari hasil wawancara, ditemukan pain points yang menjadi masalah utama bagi pengguna. Pain points dapat dilihat seperti pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Pain points

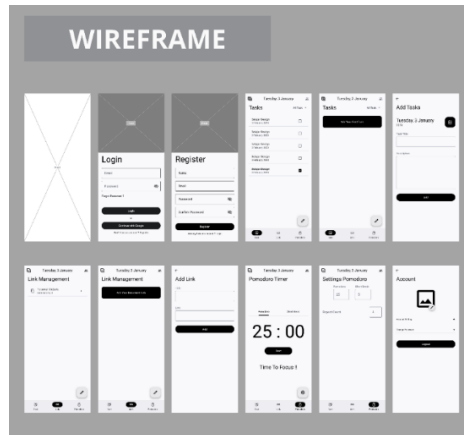
No	Pain points	Solution
1.	<b>Lupa akan tugas karena beban kerja yang padat:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Orang sering lupa akan tugas yang diberikan karena beban kerja yang padat, menyebabkan tugas sering kali dikerjakan dengan deadline yang mepet.</li> </ul>	<b>Manajemen tasks yang efektif:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buat fitur manajemen tugas yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan, mengedit, dan menghapus tugas dengan mudah.</li> <li>• Tampilkan tugas berdasarkan status untuk membantu pengguna mengatur waktu dan fokus pada tugas yang belum diselesaikan.</li> <li>• Berikan pengingat atau notifikasi untuk tugas yang mendekati</li> </ul>

No	Pain points	Solution
		deadline agar pengguna tidak lupa.
2.	<b>Kesulitan dalam menemukan materi yang dibutuhkan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Orang mengalami kesulitan mencari berkas atau materi yang diperlukan karena materi tersebut seringkali sudah kadaluarsa, atau tersembunyi di antara berkas yang berantakan.</li> </ul>	<b>Manajemen link yang terorganisir:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Buat fitur manajemen link yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan dan mengelola tautan ke materi atau sumber daya penting.</li> <li>Fitur copy link yang dapat digunakan untuk menyalin link ke clipboard untuk manajemen hal yang lebih dinamis.</li> </ul>
3.	<b>Kesulitan dalam manajemen waktu dan istirahat:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Orang kesulitan mengatur waktu untuk istirahat, fokus bekerja, dan mengakhiri sesi kerja.</li> </ul>	<b>Pomodoro timer untuk manajemen waktu:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Integrasikan Pomodoro Timer untuk membantu pengguna mengatur waktu kerja dan istirahat dengan lebih efisien.</li> <li>Berikan opsi untuk menetapkan durasi kerja dan istirahat sesuai preferensi pengguna.</li> </ul>

Berdasarkan user persona dan pain points yang telah didapatkan maka dapat ditentukan problem statementnya adalah banyak pekerja sering mengalami kesulitan dalam mengelola tugas, berkas, dan waktu secara efisien dalam kehidupan sehari-hari. Tantangan utamanya adalah pertama, lupa akan tugas. Banyak orang cenderung lupa akan tugas-tugas yang diberikan karena kesibukan yang tinggi dan banyaknya tugas yang harus diselesaikan dalam waktu yang terbatas. Kedua, kesulitan dalam mencari berkas. Orang sering mengalami kesulitan dalam mencari berkas atau materi yang diperlukan untuk tugas mereka karena berbagai alasan, seperti berkas yang sudah kadaluarsa atau terkubur di antara berkas-berkas lainnya. Ketiga, kesulitan dalam mengatur waktu. Banyak orang kesulitan dalam mengatur waktu istirahat, fokus bekerja, dan waktu selesai bekerja. Kebiasaan untuk terus bekerja bahkan saat sudah lelah dapat berdampak negatif pada kesehatan dan produktivitas kerja mereka. Dengan demikian, diperlukan solusi yang dapat membantu individu dalam berbagai profesi dan kehidupan sehari-hari untuk mengatasi tantangan ini melalui pendekatan yang terintegrasi dan efektif dalam manajemen tugas, berkas, dan waktu yaitu dengan melakukan pengembangan aplikasi manajemen kegiatan.

### 3.3 Ideate

Dari tahap sebelumnya yaitu tahap Define, didapatkan ide dan solusi untuk mengatasi tantangan produktivitas dalam penelitian, yaitu melalui pengembangan aplikasi manajemen kegiatan. Peneliti mengembangkan aplikasi manajemen kegiatan "Notelife" yang dirancang khusus untuk membantu dalam manajemen kegiatan guna mengatasi permasalahan produktivitas seperti pada penelitian yang telah dilakukan. Untuk mewujudkan ide dan solusi tersebut maka langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat rancangan awal berupa sketsa tampilan antarmuka aplikasi dalam bentuk wireframe. Wireframe aplikasi Notelife dapat dilihat pada Gambar 1.



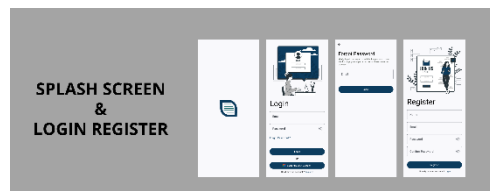
**Gambar 1.** Wireframe Aplikasi Notelife

### 3.4 Prototype

Setelah mewujudkan ide dan solusi ke dalam bentuk wireframe, maka langkah berikutnya adalah tahapan pembuatan desain prototype. Prototype ini terdiri dari kumpulan desain high-fidelity yang nantinya akan dihubungkan antara satu dengan yang lain sehingga menjadi prototype utuh yang dapat dijalankan. Berikut merupakan penjelasan prototype aplikasi manajemen kegiatan Notelife.

a. Desain tampilan splash screen dan login register

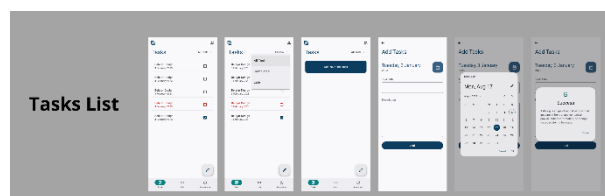
Tampilan splash screen berisikan logo dari Notelife yang berbentuk daun melambungkan kehidupan serta didalamnya berisikan baris yang berisikan tulisan yang disimbolkan sebagai note. Kemudian terdapat tampilan login yang digunakan seperti pada umumnya serta tampilan register jika belum memiliki akun. Desain tampilan splash screen dan login register aplikasi Notelife dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Desain tampilan splash screen dan login register

b. Desain fitur tasks list

Fitur tasks list merupakan fitur penyimpanan list tugas ataupun pekerjaan beserta deadline dari tugas atau pekerjaan tersebut. Fitur ini berguna untuk membantu pengguna mengatur waktu dan fokus pada tugas yang belum diselesaikan. Desain fitur tasks list aplikasi Notelife dapat dilihat pada Gambar 3.

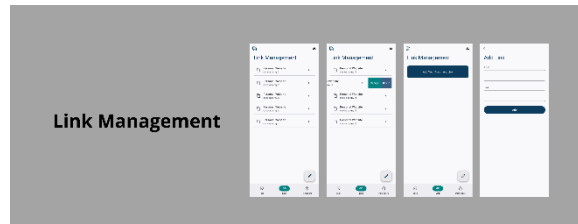


**Gambar 3.** Desain fitur tasks list

c. Desain fitur link management

Fitur link management merupakan fitur penyimpanan link berkas ataupun link materi. Fitur

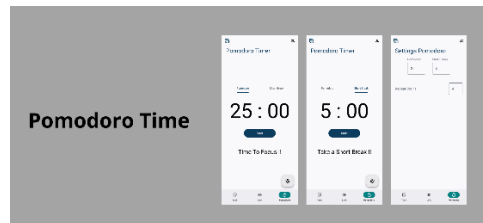
ini berguna untuk menyimpan hal-hal tersebut lebih terstruktur dan mudah dicari. Desain fitur link management aplikasi Notelife dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Desain fitur link management

d. Desain fitur pomodoro time

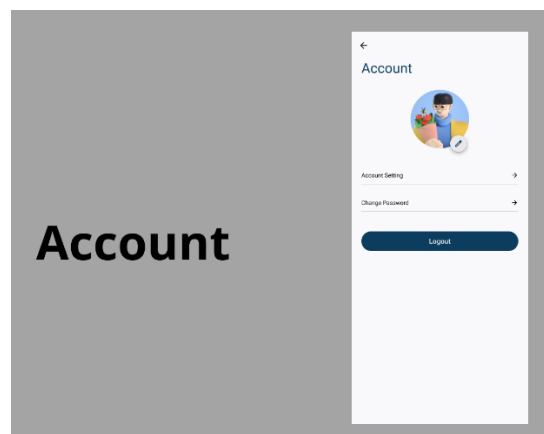
Fitur pomodoro time merupakan fitur teknik pomodoro untuk pengaturan waktu yang memunculkan rasa urgensi. Teknik ini memiliki sistem belajar ataupun mengerjakan suatu kerjaan yang berdurasi singkat namun memiliki intensitas tinggi, umumnya 25 menit belajar dan lima menit istirahat. Namun, setelah mencapai empat interval belajar, waktu istirahat menjadi lebih panjang sekitar 15 hingga 30 menit. Desain fitur pomodoro time dapat dilihat pada Gambar 5.



**Gambar 5.** Desain fitur pomodoro time

e. Desain tampilan account

Tampilan account aplikasi Notelife terdapat 3 fitur yaitu account setting, change password, dan logout. Pada fitur account setting memungkinkan pengguna untuk mengatur dan mengelola informasi akun mereka, kemudian pada fitur change password memungkinkan pengguna untuk mengganti kata sandi akun mereka, serta pada fitur logout memungkinkan pengguna untuk keluar dari akun mereka. Desain tampilan account aplikasi Notelife dapat dilihat pada Gambar 6.



**Gambar 6.** Desain tampilan account



### 3.5 Test

Setelah menyelesaikan tahapan prototype, maka dilanjutkan pengujian usability terhadap 20 orang untuk aplikasi Notelife ini. Berikut hasil pengujian yang dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Survei Sebelum Diolah

SKOR SUS										
Resp.	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	4	2	4	2	5	2	5	1	4	2
R2	4	2	3	1	5	1	4	2	4	1
R3	4	1	4	1	5	1	4	2	4	1
R4	3	1	5	2	5	1	4	1	5	1
R5	3	1	4	1	4	1	5	2	4	1
R6	4	1	4	2	5	2	4	1	5	1
R7	4	1	5	2	5	1	5	1	4	1
R8	4	2	3	2	5	1	4	2	4	3
R9	4	2	5	2	5	2	4	2	5	3
R10	5	3	4	1	4	2	4	2	4	2
R11	4	3	3	1	4	1	5	1	4	2
R12	3	3	4	2	4	1	4	2	4	2
R13	4	3	3	1	4	2	4	2	4	1
R14	5	3	4	2	4	1	4	2	5	1
R15	4	1	5	2	3	2	5	1	5	1
R16	5	2	4	2	5	2	4	2	4	1
R17	3	2	4	2	4	1	5	1	4	2
R18	4	1	3	1	3	1	4	1	4	2
R19	3	1	4	2	4	2	5	2	5	1
R20	5	1	4	2	4	1	4	1	5	1

Setelah hasil survei dikumpulkan, maka skor diproses dengan aturan SUS sehingga mendapatkan hasil seperti pada Tabel 7.

**Tabel 7.** Hasil Survei Setelah Diolah

SKOR SUS												
Resp.	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Sum	x2.5
R1	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	33	82.5
R2	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4	33	82.5
R3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	35	87.5
R4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	36	90
R5	2	4	3	4	3	4	4	3	3	4	34	85

SKOR SUS												
Resp.	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Sum	x2.5
R6	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	35	87.5
R7	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	37	92.5
R8	3	3	2	3	4	4	3	3	3	2	30	75
R9	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	32	80
R10	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	31	77.5
R11	3	2	2	4	3	4	4	4	3	3	32	80
R12	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	29	72.5
R13	3	2	2	4	3	3	3	3	3	4	30	75
R14	4	2	3	3	3	4	3	3	4	4	33	82.5
R15	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	35	87.5
R16	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	33	82.5
R17	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	32	80
R18	3	4	2	4	2	4	3	4	3	3	32	80
R19	2	4	3	3	3	3	4	3	4	4	33	82.5
R20	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	36	90
<b>Total Keseluruhan</b>											<b>1652.5</b>	
<b>Rata-rata</b>											<b>82.625</b>	

Setelah hasil survei diolah menggunakan metode SUS, diperoleh hasil 82.625 yang berada diatas 68 yang merupakan nilai rata-rata dalam pengujian metode SUS.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan Design thinking berhasil diterapkan dalam proses perancangan UI/UX aplikasi Notelife. Dengan menggunakan metode ini, produk yang dihasilkan adalah desain prototype yang sangat memperhatikan kebutuhan pengguna. Melalui tahapan-tahapan Design thinking, peneliti berhasil mengidentifikasi masalah yang dihadapi pengguna dan memahami kebutuhan mereka. Selanjutnya, ide-ide dan gagasan dikembangkan sebagai solusi untuk masalah tersebut. Pengujian dilakukan menggunakan metode kuesioner System Usability Scale (SUS). Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi Notelife mendapat nilai rata-rata sebesar 82.625, melebihi nilai rata-rata 68 yang merupakan standar kegunaan sistem menurut metode SUS. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada masalah yang signifikan yang memengaruhi kegunaan sistem. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan Design thinking dalam perancangan aplikasi Notelife telah berhasil menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman pengguna yang positif.

#### Daftar Pustaka

- [1] C. Abdini, "Bagaimana Indonesia bisa mengatasi penurunan produktivitas perekonomian akibat COVID-19," The Conversation, Sep. 20, 2021. <https://theconversation.com/bagaimana-indonesia-bisa-mengatasi-penurunan-produktivitas-perekonomian-akibat-covid-19-168098> (accessed May 09, 2024).
- [2] C. Nieberding, "The Data Product Design Thinking Process," Towards Data Science, May 18, 2019. Accessed: May 09, 2024. [Online]. Available: <https://towardsdatascience.com/the-data-product-design-thinking-process-6b3eba561b2b>

- [3] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru," *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [4] I. Ukkas, "Faktor-Faktor yang mempengaruhi produktivitas tenaga kerja industri kecil kota Palopo," *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, vol. 2, no. 2, Oct. 2017, doi: 10.24256/kelola.v2i2.440.
- [5] Melanie, "Design Thinking: How to link methodology and Data Science?" *Data Science Courses | DataScientest*, Apr. 15, 2024. <https://datascientest.com/en/design-thinking-how-to-link-methodology-and-data-science> (accessed May 09, 2024).
- [6] Ningrum, "Exabytes Indonesia," *Tutorial Digital Marketing, Website, &#38; Bisnis Online - Exabytes*, Nov. 08, 2022. <https://exabytes.co.id/blog/penjelasan-wireframe/> (accessed May 09, 2024).
- [7] U. Ambarwati, "Mengenal calon pengguna lebih dekat #1 — User Persona," *#BelajarDesain*, Mar. 09, 2020. Accessed: May 09, 2024. [Online]. Available: <https://medium.com/belajar-desain/mengenal-calon-pengguna-lebih-dekat-1-user-persona-699414e20270>

Halaman ini sengaja dibiarkan kosong