

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



# **ANALISA DAN DESAIN KEMBALI UI/UX APLIKASI MARKETPLACE UMKM DIGIDESIA MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

## **TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Pada Jurusan Teknik Informatika

Oleh

**FATIMAH ALMIRA FIRDAUSI**  
**11750125024**



UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
2021**

## LEMBAR PERSETUJUAN

### ANALISA DAN DESAIN KEMBALI UI/UX APLIKASI MARKETPLACE UMKM DIGIDESA MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

#### TUGAS AKHIR

Oleh

FATIMAH ALMIRA FIRDAUSI

11750125024

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 16 Juli 2021

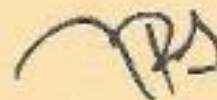
Pembimbing I



Reski Mai Candra, S.T., M.Sc

NIP. 198605052015031006

Pembimbing II



Novriyanto, S.T., M.Sc

NIP. 197711282007101003

## LEMBAR PENGESAHAN

### ANALISA DAN DESAIN KEMBALI UI/UX APLIKASI MARKETPLACE UMKM DIGIDESA MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

#### TUGAS AKHIR

Oleh

**FATIMAH ALMIRA FIRDAUSI**

**11750125024**

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika  
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
di Pekanbaru, pada tanggal 16 Juli 2021

Pekanbaru, 16 Juli 2021

Mengesahkan

Ketua Jurusan

**Dr. Elin Haeran, S.T., M.Kom.**

**NIP. 198105232007102003**



**Dr. Hartono, M.Pd.**

**NIP. 196403011992031003**

#### DEWAN PENGUJI

1. Ketua : Muhammad Fikry, S.T., M.Sc
2. Sekretaris : Reski Mai Candra, S.T., M.Sc
3. Anggota : Novriyanto, S.T., M.Sc
4. Penguji 1 : Muhammad Irsyad, S.T., MT
5. Penguji 2 : Muhammad Affandes, S.T., MT



## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan seizin penulis dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan yang meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya diharapkan untuk mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 17 Juni 2021

Yang membuat pernyataan

**FATIMAH ALMIRA FIRDAUSI**

**11750125024**

UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# ANALISA DAN DESAIN KEMBALI UI/UX APLIKASI MARKETPLACE UMKM DIGIDESA MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

**FATIMAH ALMIRA FIRDAUSI**  
**11750125024**

Tanggal Sidang : 16 Juli 2021

Periode Wisuda :

Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

## ABSTRAK

Aplikasi Digidesa adalah aplikasi layanan digital bagi desa yang bertujuan untuk mengelola administrasi, layanan, dan pasar digital di desa. Pada aplikasi ini terdapat 2 proses bisnis, yaitu surat-menyurat dan pasar digital. Yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah pasar digital (*marketpace*). *Marketplace* pada aplikasi memberikan fasilitas bagi UMKM dan usaha-usaha pribadi yang ada di desa untuk dapat memasarkan barang-barang potensi desa keluar desa. Berdasarkan fungsinya, aplikasi ini ditujukan untuk mempermudah warga dalam berjualan, serta memudahkan pembeli dalam mencari produk-produk asli dari desa, namun dalam penggunaannya masih terdapat beberapa permasalahan. Penelitian ini berfokus kepada pengembangan rekomendasi aplikasi dengan cara analisa dan mendesain kembali UI dan UX Aplikasi Digidesa menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini dikenal sebagai suatu proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia. Tahapan dalam metode ini ada 5, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Rekomendasi aplikasi dibangun dalam bentuk *prototype* menggunakan aplikasi *Figma*. *Prototype* yang dibangun berhasil diuji kepada 9 orang responden dengan menggunakan pengujian *System Usability Scale (SUS)* dan *prototype* aplikasi berilai 80,71.

**Kata Kunci:** *Digidesa, Metode Design Thinking, Marketplace, UMKM, User Interface, User Experience.*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# ANALISA DAN DESAIN KEMBALI UI/UX APLIKASI MARKETPLACE UMKM DIGIDESA MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

**FATIMAH ALMIRA FIRDAUSI**  
**11750125024**

Tanggal Sidang : 16 Juli 2021

Periode Wisuda :

Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

## ABSTRACT

Digidesa is a digital service application for villages to manage administration, services, and digital markets in the village. In this application there are 2 business processes, namely correspondence and digital markets. What will be discussed in this research is the digital market (marketplace). The marketplace in the application provides facilities for UMKM and private businesses in the village to be able to promote potential village things outside the village. Based on its function, this application is intended to make it easier for residents to sell, as well as make it easier for buyers to find original products from the village, but in its use there are still some problems. This research focuses on developing recommendations application by analyzing and redesigning the UI and UX of the Digidesa using Design Thinking method. This method is known as a comprehensive thinking process that concentrates on creating a solution that begins with a process of empathy for a particular human-centered need. There are 5 stages in this method, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. The recommendations application is built in the form of a prototype using Figma. The prototype that was built was successfully tested on 9 respondents using the System Usability Scale (SUS) testing and prototype with a value of 80.71.

**Kata Kunci:** *Digidesa, Design Thinking Method, Marketplace, UMKM, User Interface, User Experience.*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala, atas rahmat, kesempatan, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “**Analisa dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking**”

Shalawat beriring dengan salam tak lupa pula penulis ucapkan kepada Nabiullah yakni Rasulullah *shalallahu 'alaihi wa assalam* yang telah membawa kita dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan sebagaimana yang kita rasakan pada kesempatan kali ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Terlaksananya penelitian ini tidak terlepas dari dukungan dan doa dari berbagai pihak yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya baik material maupun moral. Pada kesempatan penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

Ayahanda Dr. Junaidi Lubis dan Ibunda Listiawati Susanti M.Ag. yang selalu memberikan do'a, dukungan, motivasi, nasihat, semangat, dan kasih sayang, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag., Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dr. Hartono, M. Pd selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Ibu Dr. Elin Haerani, ST, M. Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Bapak Reski Mai Candra, S.T., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir yang telah membimbing, memberi arahan dan saran kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Novriyanto, S.T., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir sekaligus Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan dan saran kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Muhammad Irsyad, ST, MT. selaku Dosen Penguji I Tugas Akhir yang telah memberikan waktunya, masukan serta saran kepada penulis.

Muhammad Affandes, MT. selaku Dosen Penguji II Tugas Akhir yang telah memberikan waktunya, masukan serta saran kepada penulis.

Ibu Fadhilla Syafria, ST, M.Kom CIBIA selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

10. Seluruh Dosen yang mengajar pada jurusan Teknik Informatika UIN Suska Riau.

11. Alm. H. Ridwan DT. Pusako Tuo selaku Founder dan Chairman Retyan Group yang telah banyak mendukung penulis melakukan penelitian sebelum beliau meninggal.

12. Para senior beserta karyawan Retyan Group dan PT. SDM yang telah banyak membantu penulis melakukan penelitian.

13. Keluarga besar TIF F'17 dan teman-teman seangkatan 17 yang telah menginspirasi, memberikan semangat, dan dukungan kepada penulis.

14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas dukungan baik moral maupun material dalam pengerjaan skripsi ini.

Harapannya semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun bagi pembaca secara umum. Penulis sadar banyaknya kekurangan didalam skripsi ini, oleh karena itu penulis mengharapkan masukan dari pembaca atas isi skripsi ini. Kritik dan saran dapat dikirimkan ke email [11750125024@students.uin-suska.ac.id](mailto:11750125024@students.uin-suska.ac.id). Semoga Allah SWT memberikan pahala balasan yang setimpal bagi semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih dan salam membaca.

Pekanbaru, Mei 2021

Penulis



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	I-1
1.1 Latar Belakang .....	I-1
1.2 Rumusan Masalah .....	I-3
1.3 Batasan Masalah.....	I-3
1.4 Tujuan Penelitian.....	I-3
1.5 Sistematika Penulisan.....	I-3
BAB II LANDASAN TEORI .....	II-1
2.1. Aplikasi Digidesa .....	II-1
2.2. UMKM .....	II-3
2.3. BUMDES (Badan Usaha Milik Desa).....	II-5
2.4. Aplikasi Mobile.....	II-12
2.5. <i>Marketplace</i> .....	II-13
2.6. <i>UI (User Interface)</i> .....	II-14
2.7. <i>UX (User Experience)</i> .....	II-15
2.8. <i>Design Thinking</i> .....	II-17

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2.9.	Metode Pemecahan Masalah .....	II-18
2.9.1.	<i>Affinity Map</i> .....	II-18
2.9.2.	<i>Prioritization Map</i> .....	II-19
2.9.3.	<i>System Usability Scale</i> .....	II-19
2.10.	Penelitian Terkait.....	II-22
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>III-1</b>
3.1.	<i>Empathize</i> .....	III-2
3.1.1.	Observasi (Mengamati secara langsung) .....	III-2
3.1.2.	Melakukan wawancara kepada penjual.....	III-2
3.1.3.	Menyebarkan kuesioner .....	III-3
3.2.	<i>Define</i> .....	III-4
3.3.	<i>Ideate</i> .....	III-6
3.3.1.	Pengumpulan Ide.....	III-7
3.3.2.	Merancang solusi .....	III-7
3.4.	<i>Prototype</i> .....	III-7
3.5.	<i>Testing</i> .....	III-7
3.6.	Kesimpulan dan saran .....	III-7
<b>BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>IV-1</b>
4.1.	Analisa Aplikasi Lama .....	IV-1
4.2.	Analisa Aplikasi Baru .....	IV-2
4.2.1.	<i>Empathize</i> .....	IV-4
4.2.2.	<i>Define</i> .....	IV-9
4.2.3.	<i>Ideate</i> .....	IV-11
4.2.4.	<i>Prototype</i> .....	IV-36
4.3.	Perbandingan Fitur Aplikasi Lama dan Aplikasi Baru .....	IV-45
<b>BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>		<b>V-1</b>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

5.1.	Implementasi .....	V-1
5.2.	Pengujian .....	V-1
5.3.	Analisa Hasil SUS .....	V-8
5.4.	Kesimpulan Pengujian.....	V-10
BAB VI PENUTUP .....		VI-1
6.1.	Kesimpulan.....	VI-1
6.2.	Saran .....	VI-1
DAFTAR PUSTAKA .....		i
LAMPIRAN A.	Observasi di Desa Sungai Petai .....	A-1
LAMPIRAN B.	Hasil Kuesioner pada saat observasi.....	B-1
LAMPIRAN C.	Data Asli SUS aplikasi lama.....	C-1
LAMPIRAN D.	Testing <i>Prototype</i> Aplikasi.....	D-1
LAMPIRAN E.	Hasil Kuesioner Testing <i>Prototype</i> .....	E-1

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel I-1. Permasalahan Aplikasi .....	I-2
Tabel II-1. Perbedaan UMKM dan Usaha Personal pada Aplikasi Lama .....	II-3
Tabel II-2. Produk Jualan Warga .....	II-3
Tabel II-3. Pertanyaan SUS.....	II-19
Tabel II-4. Contoh data asli responden .....	II-21
Tabel II-5. Contoh Data Hasil Hitung SUS .....	II-21
Tabel II-6. Penelitian terkait metode dan aplikasi .....	II-22
Tabel III-1. Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner Penjual.....	III-3
Tabel III-2. Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner Pembeli .....	III-4
Tabel III-3. Contoh <i>Affinity Mapping</i> .....	III-5
Tabel IV-1. Permasalahan pada saat Observasi .....	IV-4
Tabel IV-2. Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner Penjual .....	IV-7
Tabel IV-3. Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner Pembeli .....	IV-8
Tabel IV-4. Masalah dan Ide Solusi.....	IV-12
Tabel IV-5. Perbedaan UMKM dan Usaha Personal .....	IV-32
Tabel IV-6. Perbedaan UMKM dan Usaha Personal .....	IV-42
Tabel IV-7. Perbandingan Fitur Aplikasi Lama dan Aplikasi Baru.....	IV-45
Tabel V-1. Masalah user pada prototype pertama .....	V-2
Tabel V-2. Kecepatan dan Pemahaman User Mengerjakan Task.....	V-7
Tabel V-3. Pertanyaan Kuesioner Testing .....	V-8
Tabel V-4. Bobot SUS responden kuesioner <i>prototype</i> kedua .....	V-9
Tabel V-5. Bobot nilai responden <i>prototype</i> kedua .....	V-10
Tabel V-6. Permasalahan dan Solusi .....	V-10
Tabel C-1. Bobot nilai hasil kuesioner.....	C-1
Tabel C-2. Nilai SUS aplikasi lama .....	C-2

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar II-1. Aplikasi Digidesa .....	II-1
Gambar II-2. Sistem Transaksi Aplikasi .....	II-2
Gambar III-1. Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	III-1
Gambar III-2. Contoh <i>Prioritization Map</i> .....	III-5
Gambar III-3. Profil Ibu Jades Ria .....	III-6
Gambar III-4. Profil Ibu Jalizul Kasmi .....	III-6
Gambar IV-1. Diagram Sistem Transaksi Aplikasi Lama Digidesa .....	IV-2
Gambar IV-2. Diagram Sistem Transaksi Aplikasi Baru Digidesa .....	IV-3
Gambar IV-3. <i>Affinity Map Define</i> Permasalahan Aplikasi.....	IV-10
Gambar IV-4. <i>Prioritization Map Define</i> Permasalahan Aplikasi.....	IV-11
Gambar IV-5. <i>Affinity Map</i> Ide Aplikasi .....	IV-12
Gambar IV-6. <i>Userflow</i> Login Register.....	IV-16
Gambar IV-7. <i>Userflow</i> masalah pada informasi awal .....	IV-17
Gambar IV-8. <i>Userflow</i> membuat usaha dan produk baru .....	IV-18
Gambar IV-9. <i>Userflow</i> ubah usaha dan ubah produk.....	IV-19
Gambar IV-10. <i>Userflow</i> mencari pesanan masuk .....	IV-19
Gambar IV-11. <i>Userflow</i> bagikan produk dan membuat pesanan (pembeli)...	IV-20
Gambar IV-12. <i>Userflow</i> komunitas desa.....	IV-21
Gambar IV-13. <i>Userflow</i> toko resmi.....	IV-22
Gambar IV-14. <i>Userflow</i> catatan penjualan.....	IV-22
Gambar IV-15. <i>Userflow</i> tag barang habis .....	IV-23
Gambar IV-16. <i>Userflow</i> rekomendasi produk serupa .....	IV-23
Gambar IV-17. <i>User Journey Map</i> Transaksi Penjual.....	IV-25
Gambar IV-18. <i>User Journey Map</i> Memproses Pesanan .....	IV-26
Gambar IV-19. <i>User Journey Map</i> Transaksi Pembeli.....	IV-27
Gambar IV-20. <i>User Journey Map</i> Rekomendasi Produk Serupa.....	IV-27
Gambar IV-21. <i>User Journey Map</i> Menambah Alamat.....	IV-28
Gambar IV-22. <i>User Journey Map</i> Ubah Metode Pembayaran.....	IV-29
Gambar IV-23. <i>User Journey Map</i> Komunitas Desa.....	IV-31

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar IV-24. <i>User Journey Map</i> Catatan Penjualan .....	IV-32
Gambar IV-25. <i>User Journey Map</i> Tag Barang Habis .....	IV-33
Gambar IV-26. <i>User Journey Map</i> Variasi Stok .....	IV-33
Gambar IV-27. <i>User Journey Map</i> Kustom Deskripsi Tambahan .....	IV-34
Gambar IV-28. <i>User Journey Map</i> Toko Resmi.....	IV-35
Gambar IV-29. Aplikasi Lama Halaman Login dan Register.....	IV-36
Gambar IV-30. <i>Prototype</i> Login dan Register.....	IV-37
Gambar IV-31. Pesan error di aplikasi.....	IV-37
Gambar IV-32. Halaman <i>Dashboard</i> , Detail Kategori, Detail Banner, dan Detail Produk Aplikasi Lama.....	IV-38
Gambar IV-33. <i>Prototype Dashboard</i> , Detail Kategori, Detail Produk UMKM, dan Detail Produk Biasa.....	IV-39
Gambar IV-34. Aplikasi Lama Halaman Beli Produk Sekarang, Ganti Alamat dan Tambah Alamat Baru .....	IV-40
Gambar IV-35. <i>Prototype</i> Beli Produk Sekarang, Ganti Alamat dan Tambah Alamat Baru .....	IV-40
Gambar IV-36. Aplikasi Lama Halaman Menu Usaha Saya, Profil Usaha, Tambah Usaha, dan Tambah Produk Baru.....	IV-41
Gambar IV-37. <i>Prototype</i> Menu Usaha Saya, Profil Usaha dan Tambah Usaha	IV-42
Gambar IV-38. <i>Prototype</i> Tambah Produk Baru, Detail Produk, dan Ubah Produk .....	IV-43
Gambar IV-39. <i>Prototype</i> Toko Resmi.....	IV-44
Gambar IV-40. <i>Prototype</i> Komunitas Desa .....	IV-44
Gambar V-1. Halaman Register pada <i>Prototype</i> Pertama .....	V-3
Gambar V-2. Halaman Register pada <i>Prototype</i> Kedua .....	V-3
Gambar V-3. Halaman Tambah Alamat pada <i>Prototype</i> Pertama.....	V-4
Gambar V-4. Halaman Tambah Alamat pada <i>Prototype</i> Kedua .....	V-4
Gambar V-5. Halaman Usaha pada <i>Prototype</i> Pertama.....	V-5
Gambar V-6. Halaman Usaha pada <i>Prototype</i> Kedua .....	V-5
Gambar V-7. Halaman Komunitas pada <i>Prototype</i> Pertama .....	V-6
Gambar V-8. Halaman Komunitas pada <i>Prototype</i> Kedua.....	V-6

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar V-9. Data diri responden .....	V-8
Gambar V-10. Data asli dan bobot user <i>prototype</i> pertama.....	V-9
Gambar V-11. Data asli responden <i>prototype</i> kedua .....	V-9
Gambar A-1. Sosialisasi di Desa Sungai Petai.....	A-1
Gambar A-2. Mengajarkan kepada penjual tahapan login.....	A-1
Gambar A-3. Mengajarkan kepada penjual tahapan login.....	A-2
Gambar A-4. Membantu salah satu warga desa.....	A-2
Gambar A-5. Dokumentasi Sosialisasi dengan kepala desa.....	A-2
Gambar A-6. Daftar absen sosialisasi .....	A-3
Gambar B-1. Data Nama Lengkap dan Jenis Kelamin .....	B-1
Gambar B-2. Data Nomor Telepon dan User Aplikasi .....	B-1
Gambar B-3. Data pertanyaan waktu penggunaan aplikasi .....	B-2
Gambar B-4. Data pertanyaan seputar login register .....	B-2
Gambar B-5. Data pertanyaan seputar desain .....	B-3
Gambar B-6. Data pertanyaan seputar fitur aplikasi.....	B-3
Gambar B-7. Data isian.....	B-4
Gambar B-8. Data pertanyaan aplikasi pembeli .....	B-4
Gambar B-9. Data pertanyaan seputar desain .....	B-5
Gambar B-10. Data pertanyaan seputar desain.....	B-5
Gambar B-11. Data pertanyaan seputar fitur aplikasi .....	B-6
Gambar B-12. Data pertanyaan seputar fitur aplikasi.....	B-6
Gambar B-13. Data isian.....	B-6
Gambar C-1. Data responden dan bobot kuesioner .....	C-1
Gambar D-1. Testing kepada responden 1, 2, dan 3 .....	D-1
Gambar D-2. Testing kepada responden 4, 5, dan 6 .....	D-1
Gambar D-3. Testing kepada responden 7 dan 8 .....	D-1
Gambar E-1. Data Nama Lengkap Responden .....	E-1
Gambar E-2. Grafik Data Umur Responden .....	E-1
Gambar E-3. Grafik Data Jenis Kelamin Responden.....	E-2
Gambar E-4. Grafik Data Nomor Telepon Responden.....	E-2
Gambar E-5. Data Asal Desa Responden .....	E-2
Gambar E-6. Grafik Data Kuesioner.....	E-3



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar E-7. Grafik Data Kuesioner.....	E-3
Gambar E-8. Grafik Data Kuesioner.....	E-3
Gambar E-9. Grafik Data Kuesioner.....	E-4
Gambar E-10. Grafik Data Kuesioner.....	E-4
Gambar E-11. Grafik Data Kuesioner.....	E-4
Gambar E-12. Grafik Data Kuesioner.....	E-5
Gambar E-13. Grafik Data Kuesioner.....	E-5
Gambar E-14. Grafik Data Kuesioner.....	E-5
Gambar E-15. Grafik Data Kuesioner.....	E-6
Gambar E-16. Grafik Data Kuesioner.....	E-6
Gambar E-17. Grafik Data Kuesioner.....	E-6
Gambar E-18. Grafik Data Kuesioner.....	E-7
Gambar E-19. Grafik Data Kuesioner.....	E-7
Gambar E-20. Grafik Data Kuesioner.....	E-7
Gambar E-21. Isian Data Kuesioner .....	E-8

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jual beli adalah salah satu kegiatan utama rata-rata manusia di dunia. Perekonomian manusia dapat berputar karena jual beli. Kegiatan jual beli ini rutin terjadi setiap harinya. Kegiatan jual beli tersebut dapat terlaksana apabila terjadi kesepakatan antara kedua belah pihak, baik penjual atau pembeli, untuk melakukan pertukaran barang maupun jasa dengan uang (Weetman, 2013:31).

*E-Marketplace* merupakan pasar digital tempat penjual dan pembeli bertemu dan melakukan berbagai jenis transaksi. Disini orang melakukan proses transaksi dengan pertukaran barang maupun jasa untuk menghasilkan uang. Transaksi dalam dunia internet diartikan sebagai *e-commerce*. (Heriyanto et al., 2016)

Digidesa merupakan salah satu aplikasi *marketplace* untuk UMKM desa dan usaha-usaha yang dijual oleh warga desa. Aplikasi ini bertujuan untuk memajukan UMKM yang ada di desa sehingga potensi-potensi dan hasil dari desa dapat dipasarkan ke luar desa sehingga perekonomian yang ada di desa dapat berkembang. Aplikasi ini memiliki 2 tampilan berbeda, yaitu dari sisi tampilan sebagai user penjual dan user pembeli.

Kelebihan dari aplikasi ini adalah yang dapat berjualan hanyalah UMKM dan orang-orang di desa, sehingga penjual di aplikasi ini sudah jelas keberadaan toko dan barang yang dijual, serta membantu melestarikan potensi desa. Salah satu desa yang sudah terdaftar di aplikasi ini yaitu Desa Sungai petai.

Aplikasi Digidesa digunakan oleh masyarakat desa yang dikenal masih awam dengan teknologi dan masih belum terbiasa dalam menggunakan teknologi, sehingga *User Interface (UI)* dari aplikasi ini seharusnya menyesuaikan dengan tampilan yang dapat di mengerti oleh warga desa, bukan seperti masyarakat pada umumnya.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada salah satu desa, yaitu Desa Sungai Petai, berjualan merupakan salah satu mata pencaharian yang memiliki

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peranan penting dalam meningkatkan perekonomian masyarakat. Menurut data yang diambil dari desa, beberapa usaha yang ada di Desa Sungai Petai antara lain sejenis UMKM dan usaha rumahan.

Setelah melakukan observasi, dilakukan penyebaran kuesioner yang dilakukan kepada 7 orang user yang terdiri dari 4 penjual dan 3 pembeli, hasil kuesioner terdapat beberapa permasalahan aplikasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Permasalahan aplikasi akan digambarkan pada tabel berikut:

**Tabel I-1. Permasalahan Aplikasi**

No.	Permasalahan	
	Penjual	Pembeli
1.	Mendaftar di aplikasi	Mendaftar di aplikasi
2.	Informasi yang diberikan pada halaman awal masih kurang jelas	Mencari produk di aplikasi
3.	Desain tata letak yang belum tertata dengan baik	Kategori masih kurang lengkap
4.	Membuat usaha baru	Belum memahami bagaimana cara membagikan produk
5.	Menambahkan produk baru	Kesulitan pada saat akan memesan barang
6.	Membutuhkan bantuan orang lain pada saat mengisi beberapa formulir yang disediakan	Masih sulit menambah alamat baru
7.	Kesulitan dalam mencari pesanan atau orderan yang masuk	Dari segi jaringan yang memakan waktu pada saat loading
8.	Mengubah deskripsi usaha dan produk	Metode pembayaran yang belum lengkap
9.	Belum memahami apa itu saldo toko	Kesulitan pada saat akan reset password

Kemudian, setelah menguji *usability* aplikasi lama pada saat menyebarkan kuesioner, menggunakan pengujian SUS (*System Usability Scale*), aplikasi Digidesa saat ini memiliki rata-rata nilai 55 (hasil perhitungan terlampir) dalam artian masih di bawah rata-rata. Oleh karena masalah tersebut lah penulis bermaksud merancang kembali aplikasi *marketplace* Digidesa yang khusus di desain untuk keperluan masyarakat desa dengan fitur-fitur yang dapat dipahami masyarakat desa dengan melakukan riset dan perancangan UI dan UX aplikasi dengan menggunakan metode *Design Thinking*.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu “bagaimana mendesain kembali UI/UX aplikasi *marketplace* UMKM Digidesa dengan menggunakan metode *Design Thinking*.”

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis jelaskan, diperlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan, sehingga tujuan sebenarnya dapat dicapai. Maka penelitian dibatasi dengan beberapa hal, yaitu:

1. Hanya menganalisa aplikasi *Marketplace* Digidesa
2. Pengguna aplikasi hanya dikelompokkan menjadi dua, yaitu sebagai Penjual dan Pembeli.
3. Hanya membuat rekomendasi aplikasi dan tidak membangun aplikasi

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Merancang bangun desain aplikasi Digidesa menggunakan Metode *Design Thinking*.
2. Melakukan testing terhadap hasil desain produk.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini terdiri dari pokok-pokok permasalahan yang terdiri dari enam bab dan beberapa sub bab, yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang dari penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir yang dibuat.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan topik dalam penelitian ini. Teori umum dan khusus pada landasan teori ini terdiri dari Aplikasi Digidesa, UMKM, BUMDES, Aplikasi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Mobile, Marketplace, UI (User Interface), UX (User Experience), Design Thinking*, dan metode pemecahan masalah yang terdiri dari *Affinity Map, Prioritization Map, System Usability Map*, serta penelitian terkait.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian. Tahapan-tahapan pada penelitian ini yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Testing*, kesimpulan dan saran.

### **ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang analisa dan perancangan dari desain produk yang akan dibangun. Analisa terdiri dari analisa aplikasi lama, analisa aplikasi baru, dan perbandingan antara aplikasi lama dan aplikasi baru.

### **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini membahas tentang implementasi dan pengujian desain aplikasi yang telah dibuat serta membahas tentang analisa hasil SUS dan kesimpulan pengujian.

### **PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini serta saran untuk penelitian berikutnya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

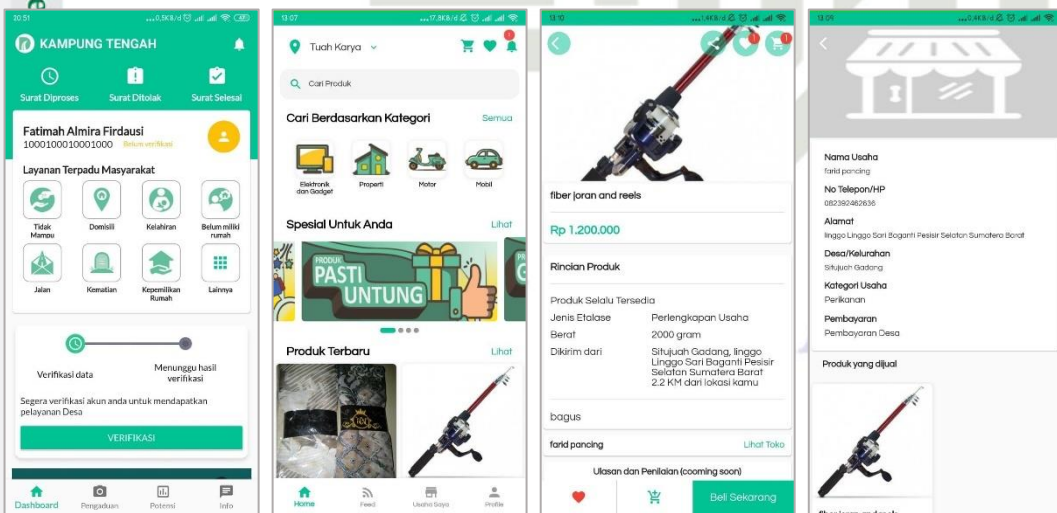
## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Aplikasi Digidesa

Digidesa merupakan sebuah aplikasi layanan digital bagi desa yang bertujuan untuk mengelola administrasi, layanan, dan pasar digital di desa. Layanan yang tersedia di aplikasi ini antara lain yaitu surat-menyurat, pelaporan, pengumuman desa, serta layanan pasar digital. Aplikasi ini merupakan salah satu produk dari PT. SDM (Solusi Data Madani) yang dibuat untuk masyarakat desa dengan tujuan memajukan desa sehingga dapat menjadi sebuah desa digital.

Fitur surat-menyurat, pelaporan, dan pengumuman desa hanya digunakan oleh warga desa yang desa mereka sudah terdaftar di aplikasi Digidesa. Aplikasi Digidesa ini dibuat agar mempermudah pengurusan dan pelayanan untuk warga, sedangkan perangkat desa dalam menyelesaikan pelayanan tersebut tidak menggunakan aplikasi ini, melainkan aplikasi lain yaitu Aplikasi Amanat. Selain itu, ada pula pasar digital yang dapat diakses oleh semua pengguna, baik warga desa atau bukan warga desa. Fitur yang membedakan adalah yang dapat berjualan di aplikasi hanya warga desa saja, pengguna selain warga desa hanya sebagai pembeli saja.



**Gambar II-1. Aplikasi Digidesa**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Aplikasi bagian *marketplace* Digidesa ini, terdapat 2 usaha yang dapat didaftarkan di aplikasi, yaitu sebagai UMKM dan Usaha Personal. Pada UMKM, penjual dapat memasarkan barang atau jasa. Barang yang dijual berupa makanan, minuman, dan barang yang memiliki stok yang tidak terbatas. Pada usaha personal, barang yang dijual yaitu barang yang memiliki stok tertentu seperti pakaian, perabotan, dan lain sebagainya.

Sistem transaksi di aplikasi Digidesa ini yaitu penjual meng-*upload* barang dagangan, kemudian bagian admin akan melihat dan mengonfirmasikan barang yang di-*upload* sudah sesuai dengan kategori atau belum. Apabila sudah, produk akan tayang di aplikasi dan dapat dilihat serta dibeli oleh pembeli. Begitu pula dengan pembeli pada saat akan memesan barang, pesanan akan dikonfirmasi terlebih dahulu oleh admin sebelum diproses oleh penjual. Berikut kurang lebih diagram transaksi jual beli di aplikasi Digidesa.



**Gambar II-2. Sistem Transaksi Aplikasi**

Pada aplikasi lama Digidesa, BUMDes belum terlibat pada aplikasi. Kemudian di aplikasi lama terdapat 2 jenis usaha, yaitu UMKM dan Usaha Personal. Perbedaan dari UMKM dan Usaha Personal adalah sebagai berikut:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel II-1. Perbedaan UMKM dan Usaha Personal pada Aplikasi Lama**

No.	UMKM	Usaha Personal
1.	Sudah memiliki toko fisik	Belum memiliki toko fisik
2.	1 user/akun boleh memiliki banyak usaha UMKM	1 user/akun hanya boleh memiliki 1 usaha personal

Selain itu beberapa produk dan toko warga yang sudah berjualan di aplikasi Digidesa adalah sebagai berikut:

**Tabel II-2. Produk Jualan Warga**

No.	Nama Toko	Jenis Usaha	Produk
1.	Toko mahdi	UMKM	Kepiting Krispi
2.	Mari Cake & Cookies	UMKM	a. Donat b. Paha Ayam c. Bolu Ubi d. Donat Ultah
3.	Reanhy Shop	UMKM	Speaker Mic Bluetooth 2 Bass
4.	KanalCloth	UMKM	a. M.O.P.E b. Mahudrad
5.	haris preloved	Usaha Personal	Jam Tangan Alexandre Cristie

Selain toko yang disebutkan pada tabel tersebut masih terdapat banyak toko dari berbagai desa lain yang sudah terdaftar di aplikasi Digidesa.

## 2.2. UMKM

Pengertian UMKM adalah usaha produktif yang dimiliki perorangan atau badan usaha yang telah memenuhi kriteria sebagai usaha mikro, usaha kecil dan menengah. Ketentuan umum dan kriteria dari UMKM telah diatur dan dijelaskan dalam aturan perundang-undangan (Jogloabang, 2019) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 Tentang Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah. Pada bab III pasal 5 undang-undang, disebutkan tujuan dari UMKM, sebagai berikut:

Tujuan pemberdayaan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah:

1. Mewujudkan struktur perekonomian nasional yang seimbang, berkembang, dan berkeadilan;
2. Menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah menjadi usaha yang tangguh dan mandiri; dan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Meningkatkan peran Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah dalam pembangunan daerah, penciptaan lapangan kerja, pemerataan pendapatan, pertumbuhan ekonomi, dan pengentasan rakyat dari kemiskinan.

Pada bab IV pasal 6, disebutkan kriteria dari UMKM seperti dijelaskan pada berikut ini:

1. Kriteria Usaha Mikro:
  - a. Memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau
  - b. Memiliki hasil penjualan tahunan paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).
2. Kriteria Usaha Kecil:
  - a. Memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau
  - b. Memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp2.500.000.000,00 (dua milyar lima ratus juta rupiah).
3. Kriteria Usaha Menengah:
  - a. Memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh milyar rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau
  - b. Memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp2.500.000.000,00 (dua milyar lima ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp50.000.000.000,00 (lima puluh milyar rupiah).

Jadi, secara umum ciri-ciri dan kriteria dari UMKM menurut Undang-Undang adalah sebagai berikut:

1. Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada didalam usaha tersebut belum mumpuni.
2. Tingkat pendidikan dari SDM yang ada di usaha tersebut relatif rendah.
3. Modal didapatkan dari non bank, padahal akan lebih baik dan legal jika modal bisa didapatkan dari bank atau kreditor.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Usaha yang dijalankan biasanya belum memiliki ijin usaha serta NPWP dan legalitas.
5. Usaha yang dijalankan belum memiliki sistem administrasi yang lengkap dan segi keuangan juga belum dibedakan mana yang pribadi dan mana yang usaha.
6. Lokasi usaha masih di daerah rumah dan kurang strategis.
7. Manajemen masih dilakukan secara sederhana.
8. Pegawai atau karyawan yang dimiliki masih sedikit mungkin 5 sampai 10 orang.
9. Belum masuk dalam impor dan ekspor, apabila ada masih sangat sedikit.
10. Usaha yang dilakukan masih dalam cakupan yang kecil.

### 2.3. BUMDES (Badan Usaha Milik Desa)

Merujuk pada peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang desa, khususnya UU Nomor 6 Tahun 2014, dapat disimpulkan bahwa BUMDes merupakan suatu lembaga perekonomian desa yang memiliki peranan penting dalam mewujudkan kesejahteraan masyarakat, desa, dan pemerintah desa.

Pengertian BUMDes lainnya adalah lembaga usaha desa yang pengelola nya adalah masyarakat dan pemerintahan desa dengan tujuan untuk memperkuat perekonomian desa dan dibentuk berdasarkan kebutuhan dan potensi desa. (Ridlwan, 2015).

Ada 7 ciri-ciri utama yang membedakan BUMDes dengan lembaga ekonomi komersial pada umumnya, yaitu: (Ridlwan, 2015)

- a. Badan usaha yang dimiliki oleh desa dan dikelola masyarakat secara bersama
- b. 51% modal usaha nya bersumber dari desa dan 49% nya bersumber dari masyarakat melalui penyertaan modal, baik saham atau andil
- c. Operasional nya menggunakan falsafah bisnis yang berakar dari budaya local
- d. Bidang usaha yang dijalankan didasarkan pada potensi dan hasil informasi pasar
- e. Keuntungan yang diperoleh bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan anggota (penyerta modal) dan masyarakat melalui kebijakan desa

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- f. Difasilitasi oleh Pemerintah, Pemprov, Pemkab, dan Pemdes
- g. Pelaksanaan operasionalisasi dikontrol secara bersama (Pemdes, BPD, dan anggota)

**Prinsip Tata Kelola BUMDes<sup>1</sup>**

- 1) Prinsip Umum Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes)  
 BUMDes sebagai badan usaha yang dibangun atas inisiatif masyarakat, harus mengutamakan perolehan modalnya yang berasal dari masyarakat dan Pemdes. Walau demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa BUMDes mendapat modal dari pihak luar, seperti pemerintah kabupaten atau pihak lain, serta pinjaman dari pihak ketiga sesuai aturan perundang-undangan. BUMDes didirikan dengan tujuan yang jelas. Tujuan tersebut akan direalisasikan dengan cara memberikan pelayanan kebutuhan untuk usaha produktif desa terutama bagi kelompok miskin di pedesaan, mengurangi praktek ijon (*rente*) dan pelepasan uang, menciptakan pemerataan kesempatan berusaha dan meningkatkan pendapatan masyarakat desa. BUMDes harus mampu mendidik masyarakat membiasakan menabung agar dapat mendorong pembangunan ekonomi masyarakat desa secara mandiri. Masyarakat desa yang perlu mendapat pelayanan utama BUMDes adalah:
  - a) masyarakat desa yang dalam mencukupi kebutuhan hidupnya berupa pangan, sandang, dan papan, sebagian besar memiliki mata pencaharian di sektor pertanian dan melakukan kegiatan usaha ekonomi yang bersifat usaha informal;
  - b) masyarakat desa yang penghasilannya tergolong sangat rendah, dan sulit menyisihkan sebagian penghasilannya untuk modal pengembangan usaha selanjutnya;
  - c) masyarakat desa yang dalam hal permodalan tidak dapat mencukupi kebutuhan hidupnya sendiri, sehingga banyak jatuh ke tangan pengusaha yang memiliki modal lebih kuat; dan
  - d) masyarakat desa yang dalam kegiatan usahanya cenderung diperburuk

<sup>1</sup>lihat BAB III yang terdiri dari Pasal 6 sampai Pasal 21 Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 31 Tahun 2010 tentang Badan Usaha Milik Desa

oleh sistem pemasaran yang memberikan kesempatan kepada pemilik modal untuk dapat menekan harga, sehingga mereka cenderung memeras dan menikmati sebagian besar dari hasil kerja masyarakat desa. Atas dasar prediksi tersebut, maka karakter BUMDes sesuai dengan ciri-ciri utamanya, prinsip yang mendasari, mekanisme dan sistem pengelolaannya.

Maka secara umum pendirian BUMDes dimaksudkan untuk:

- a) meningkatkan pelayanan kepada masyarakat (standar pelayanan minimal), agar berkembang usaha masyarakat di desa;
- b) memberdayakan desa sebagai wilayah yang otonom berkenaan dengan usaha-usaha produktif bagi upaya pengentasan kemiskinan, pengangguran, dan peningkatan PADes; dan
- c) meningkatkan kemandirian dan kapasitas desa serta masyarakat dalam melakukan penguatan ekonomi di desa.

2) Prinsip Pengelolaan BUMDes

Prinsip-prinsip pengelolaan BUMDes penting untuk dielaborasi atau diuraikan agar dipahami dan dipersepsikan dengan cara yang sama oleh pemerintah desa, anggota (penyerta modal), BPD, Pemkab, dan masyarakat. Terdapat 6 (enam) prinsip dalam mengelola BUMDes yaitu:

- a) kooperatif, Semua komponen yang terlibat didalam BUMDes harus mampu melakukan kerja sama yang baik demi pengembangan dan kelangsungan hidup usahanya;
- b) partisipatif, Semua komponen yang terlibat didalam BUMDes harus bersedia secara sukarela atau diminta memberikan dukungan dan kontribusi yang dapat mendorong kemajuan usaha BUMDes;
- c) emansipatif, Semua komponen yang terlibat didalam BUMDes harus diperlakukan sama tanpa memandang golongan, suku, dan agama;
- d) transparan, Aktivitas yang berpengaruh terhadap kepentingan masyarakat umum harus dapat diketahui oleh segenap lapisan masyarakat dengan mudah dan terbuka;

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- e) akuntabel, Seluruh kegiatan usaha harus dapat dipertanggungjawabkan secara teknis maupun administratif; dan
- f) sustainable, Kegiatan usaha harus dapat dikembangkan dan dilestarikan oleh masyarakat dalam wadah BUMDes.

Terkait dengan implementasi Alokasi Dana Desa (ADD)<sup>2</sup>, maka proses penguatan ekonomi desa melalui BUMDes diharapkan akan lebih berdaya. Hal ini disebabkan adanya penopang, yakni dana anggaran desa yang semakin besar. Sehingga memungkinkan ketersediaan permodalan yang cukup untuk pendirian BUMDes. Jika ini berlaku sejalan, maka akan terjadi peningkatan PADesa yang selanjutnya dapat digunakan untuk kegiatan pembangunan desa.

Hal utama yang penting dalam upaya penguatan ekonomi desa adalah memperkuat kerja sama, membangun kebersamaan/menjalin kerekatan di semua lapisan masyarakat desa.<sup>3</sup> Sehingga itu menjadi daya dorong dalam upaya pengentasan kemiskinan, pengangguran, dan membuka akses pasar.

### 3) Persiapan Pendirian BUMDes

Aktivitas yang harus dilakukan dalam persiapan pendirian BUMDes, meliputi:

- a) mendesain struktur organisasi. BUMDes merupakan sebuah organisasi, maka diperlukan adanya struktur organisasi yang menggambarkan bidang pekerjaan apa saja yang harus tercakup di dalam organisasi tersebut. Bentuk hubungan kerja (instruksi, konsultatif, dan pertanggungjawaban) antar personil atau pengelola BUMDes;
- b) menyusun *jobdescription* (gambaran pekerjaan). Penyusunan *jobdescription* bagi setiap pengelola BUMDes diperlukan agar dapat memperjelas peran dari masing-masing orang. Dengan demikian, tugas, tanggung jawab, dan wewenang pemegang jabatan tidak terjadi duplikasi yang memungkinkan setiap jabatan/pekerjaan yang terdapat di dalam

<sup>2</sup> Menurut Pasal 72 UU Nomor 6 Tahun 2014, Alokasi dana Desa paling sedikit 10% (sepuluh perseratus) dari dana perimbangan yang diterima Kabupaten/Kota dalam Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah setelah dikurangi Dana Alokasi Khusus.

<sup>3</sup> Pasal 87 ayat (2) UU Nomor 6 Tahun 2014 menyebutkan bahwa BUMDes dikelola dengan semangat kekeluargaan dan kegotongroyongan.

BUMDes diisi oleh orang-orang yang kompeten di bidangnya;

- c) menetapkan sistem koordinasi. Melalui penetapan sistem koordinasi yang baik memungkinkan terbentuknya kerja sama antar unit usaha dan lintas desa berjalan efektif;
- d) menyusun bentuk aturan kerja sama dengan pihak ketiga. Kerja sama dengan pihak ketiga apakah menyangkut transaksi jual beli atau simpan pinjam penting diatur ke dalam suatu aturan yang jelas dan saling menguntungkan. Penyusunan bentuk kerjasama dengan pihak ketiga diatur secara bersama dengan Dewan Komisaris BUMDes;
- e) menyusun pedoman kerja organisasi BUMDes. Diperlukan AD/ART BUMDes yang dijadikan rujukan pengelola dan sesuai dengan prinsip-prinsip tata kelola BUMDes.
- f) menyusun desain sistem informasi. BUMDes merupakan lembaga ekonomi desa yang bersifat terbuka. Untuk itu, diperlukan penyusunan desain sistem pemberian informasi kinerja BUMDes dan aktivitas lain yang memiliki hubungan dengan kepentingan masyarakat umum. Sehingga keberadaannya sebagai lembaga ekonomi desa memperoleh dukungan dari banyak pihak;
- g) menyusun rencana usaha (*business plan*). Penyusunan rencana usaha penting untuk dibuat dalam periode 1 sampai dengan 3 tahun. Sehingga para pengelola BUMDes memiliki pedoman yang jelas apa yang harus dikerjakan dan dihasilkan dalam upaya mencapai tujuan yang ditetapkan dan kinerjanya menjadi terukur;
- h) menyusun sistem administrasi dan pembukuan. Bentuk administrasi dan pembukuan keuangan harus dibuat dalam format yang mudah, tetapi mampu menggambarkan aktivitas yang dijalankan BUMDes. Hakikat dari sistem administrasi dan pembukuan adalah pendokumentasian informasi tertulis berkenaan dengan aktivitas BUMDes yang dapat dipertanggungjawabkan. Dan secara mudah dapat ditemukan, disediakan ketika diperlukan oleh pihak-pihak yang berkepentingan;
- i) melakukan proses rekrutmen. Untuk menetapkan orang-orang yang bakal menjadi pengelola BUMDes dapat dilakukan secara musyawarah.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Namun pemilihannya harus di dasarkan pada kriteria tertentu. Kriteria itu dimaksudkan agar pemegang jabatan di BUMDes mampu menjalankan tugas-tugasnya dengan baik. Untuk itu, persyaratan bagi pemegang jabatan di dalam BUMDes penting dibuat oleh Dewan Komisaris. Selanjutnya dibawa ke dalam forum rembuk desa untuk disosialisasikan dan ditawarkan kepada masyarakat. Proses selanjutnya adalah melakukan seleksi terhadap pelamar dan memilih serta menetapkan orang-orang yang paling sesuai dengan kriteria yang dibuat; serta

- j) menetapkan sistem penggajian dan pengupahan. Agar pengelola BUMDes termotivasi dalam menjalankan tugas-tugasnya, maka diperlukan adanya sistem imbalan yang dirasakan bernilai. Pemberian imbalan bagi pengelola BUMDes dapat dilakukan dengan berbagai macam cara seperti, pemberian gaji yang berarti pengelola BUMDes menerima sejumlah uang dalam jumlah yang tetap setiap bulannya. Jumlah yang diterima dapat bervariasi tergantung dari banyak sedikitnya beban pekerjaan yang harus diselesaikan melalui cara penawaran. Pemberian insentif jika pengelola mampu mencapai target yang ditetapkan selama periode tertentu. Besar kecilnya jumlah uang yang dapat dibayarkan kepada pengelola.

4) Pendirian dan Pengelolaan BUMDes

- a) cara pendirian BUMDes: pendirian BUMDes berdasar pada Perda Kabupaten; diatur berdasarkan Perdes; satu desa, hanya terdapat satu BUMDes; Pemkab memfasilitasi pendirian BUMDes; BUMDes dapat didirikan dalam bentuk Usaha Bersama (UB) atau bentuk lainnya, tetapi bukan Koperasi, PT, Badan Usaha Milik Daerah, CV, UD atau lembaga keuangan (BPR);
- b) empat tahapan pendirian BUMDes<sup>4</sup>: melakukan rembuk desa guna membuat kesepakatan pendirian BUMDes; melakukan identifikasi potensi dan permintaan terhadap produk (barang dan jasa) yang akan

<sup>4</sup> asal 5 ayat (2) Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 39 Tahun 2010 tentang Badan Usaha Milik Desa

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ditawarkan BUMDes; menyusun AD/ART; dan mengajukan legalisasi badan hukum ke notaris untuk memperoleh pengesahan; serta

- c) pengelolaan BUMDes dan persyaratan pemegang jabatan: BUMDes harus dikelola secara profesional dan mandiri sehingga diperlukan orang-orang yang memiliki kompetensi untuk mengelolanya. Latar belakang pendidikan bagi pemegang jabatan ini penting agar dapat menjalankan peran dan fungsinya sesuai dengan tuntutan pekerjaan. Selain itu: perlu disusun adanya *job desk*/deskripsi tanggung jawab dan wewenang pada masing-masing lini organisasi, sebagai panduan kerja; kegiatan yang bersifat lintas desa perlu dilakukan koordinasi dan kerja sama antar Pemerintah Desa dalam pemanfaatan sumber-sumber ekonomi; kerja sama dengan pihak ketiga oleh pengelola harus dengan konsultasi dan persetujuan Dewan Komisaris BUMDes; dalam kegiatan harian, maka pengelola harus mengacu pada tata aturan yang sudah disepakati bersama sebagaimana yang telah tertuang dalam AD/ART BUMDes, serta sesuai prinsip-prinsip tata kelola BUMDes; Pengelolaan harus transparan/terbuka sehingga ada mekanisme *check and balance* baik oleh pemerintahan desa atau masyarakat; dan perlu disusun rencana-rencana pengembangan usaha.

- 5) *Monitoring* dan evaluasi, dibuat mekanisme/prosedur pengawasan.

Disamping dilakukan oleh dewan komisaris pengawasan bisa ditambah unsur dari pemerintah kabupaten. Sebab, Pemerintah Kabupaten juga berperan untuk memfasilitasi usaha BUMDes. Proses *monitoring* dilakukan secara berkelanjutan, sehingga bisa memantau kegiatan BUMDes secara baik. Evaluasi dilakukan per triwulan atau sewaktu-waktu jika dianggap perlu sesuai ketentuan AD/ART.

- 6) Pertanggungjawaban Pengelola

Dalam proses pertanggungjawaban pengelolaan BUMDes, maka disarikan pendapat PKDSP FE UB dalam *Buku Panduan Pendirian dan Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes)*, sebagai berikut:

- a) Setiap akhir periode tahun anggaran, pengelola wajib menyusun laporan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pertanggungjawaban untuk disampaikan dalam forum musyawarah desa yang menghadirkan elemen pemerintahan desa, elemen masyarakat serta seluruh kelengkapan struktur organisasi BUMDes.

b) Laporan Pertanggungjawaban, antara lain memuat:

- (1) Laporan Kinerja Pengelola selama satu periode/tahunan.
- (2) Kinerja usaha yang menyangkut realisasi kegiatan usaha, upaya pengembangan, indikator keberhasilan, dsb.
- (3) Laporan keuangan termasuk Rencana Pembagian Laba Usaha.
- (4) Rencana-rencana pengembangan usaha yang belum terealisasi.
- (5) Proses pertanggungjawaban dilakukan sebagai upaya evaluasi tahunan serta upaya-upaya pengembangan kedepan.
- (6) Mekanisme dan Tata Tertib Pertanggungjawaban ini disesuaikan dengan AD-ART.

7) Karakteristik BUMDes

Karakteristik BUMDes di antaranya: berbentuk badan hukum, berusaha di bidang perekonomian (jasa, manufaktur, dan perdagangan), Modal terdiri dari penyertaan Pemdes dan penyertaan masyarakat dengan perbandingan 51% dan 49%, menjadi pusat kegiatan ekonomi masyarakat desa, menjadi salah satu sumber pendapatan desa, dan memberikan layanan pada masyarakat. Usaha yang dapat dijalankan melalui BUMDes, antara lain: Pasar desa, simpan pinjam, Waserda, sumber air, transportasi, objek wisata desa, *home industry*, kerajinan rakyat, perikanan darat, peternakan, pertanian, dan agroindustri.

## 2.4. Aplikasi Mobile

Pengertian Aplikasi *Mobile* secara umum, adalah sebuah program aplikasi yang dibuat untuk dijalankan di perangkat *mobile* seperti *smartphone* (yang berupa *android* atau *iPhone*) dan tablet *PC* yang dirancang untuk mempermudah aktivitas pengguna (Ar Razi et al., 2018).

Terdapat berbagai pertimbangan terkait jenis aplikasi *mobile* yang dikembangkan. Pertimbangan tersebut mempengaruhi proses perancangan dan

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengimplementasian aplikasi tersebut. Terdapat 3 jenis kelompok aplikasi *mobile*, antara lain: Pertama, *Native Application Mobile*, yaitu aplikasi yang dikembangkan khusus untuk satu *platform* dan menggunakan Bahasa pemrograman khusus untuk *OS Mobile* yang digunakan. Kedua, *Mobile Web Applications*, yaitu jenis aplikasi yang berbasis *website* dan diakses melalui browser pengguna nya, sehingga tidak dibatasi oleh sistem operasi apapun. Ketiga, *Hybrid Mobile Application*, yaitu penggabungan dari aplikasi *web* dan *native*.

## 2.5. Marketplace

*Marketplace* adalah tempat bertemunya penjual dan pembeli untuk saling bertransaksi baik itu barang atau jasa. Transaksi yang terjadi didalam *marketplace* dikelola langsung oleh pihak manajemen *marketplace*. *Marketplace* menyediakan pengelolaan pembayaran, katalog penjualan, stok produk dan informasi mengenai pembeli dan penjual yang sudah diverifikasi oleh pihak manajemen.

Selain itu harga yang sudah ditetapkan pada *marketplace* sudah tetap artinya tidak terjadi tawar menawar. Pembeli akan melakukan pemesanan melalui *marketplace*, kemudian *marketplace* akan meneruskan ke penjual dan penjual akan mengirimkan produk dipesan kepada pembeli. Jadi, *marketplace* hanya sebagai tempat transaksi antara penjual dan pembeli (Imam & Nugraha, 2018).

Dalam membangun *Marketplace*, dibutuhkan intuisi, pengetahuan tentang pasar, rencana bisnis yang solid, dan penelitian yang cermat tentang produk dan model bisnis *Marketplace*. Model bisnis diterapkan agar bisnis yang berjalan lebih terstruktur dan terkontrol. Beberapa model bisnis, yaitu:

### 1. *Bussiness to bussines* (B2B)

Model ini merupakan model penjualan yang terjadi antara pelaku bisnis dengan pelaku bisnis lainnya. Salah satu contoh B2B seperti importir spare part mesin yang menjual barangnya ke pabrik tekstil. Bisa juga penjualan VPS, SSL, dan web hosting ke web agency.

### 2. *Business to consumer* (B2C)

Model ini merupakan model penjualan antara pelaku bisnis dengan konsumen. Contoh B2C ini rasanya lebih familiar dan bisa kita lihat sehari-hari. Mulai dari berjualan makanan, jasa laundry, ojek, sampai salon adalah contoh B2C.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. *Customer to customer (C2C)*

Model ini merupakan model bisnis di mana konsumen dari sebuah marketplace menjual produk ke sesama konsumen lainnya. Model bisnis ini muncul bersamaan dengan teknologi e-commerce. Contoh bisnis ini juga sangat familiar, seperti Bukalapak, BliBli, Shopee, dan marketplace lainnya.

## 2.6. *UI (User Interface)*

*User Interface (UI)* atau yang disebut juga dengan antarmuka pengguna adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Desain dan penyusunan tampilan antarmuka perlu diperhatikan dalam menghasilkan tampilan yang bagus. Schlatter (2013) memberikan sebuah panduan untuk menyusun sebuah desain aplikasi yang mudah digunakan dengan membaginya ke dalam beberapa komponen yang berpengaruh sebagai berikut:

1. *Consistency*: konsistensi dari tampilan antarmuka pengguna.
2. *Hierarchy*: penyusunan hirarki kepentingan dari objek-objek yang terdapat di dalam aplikasi.
3. *Personality*: kesan pertama yang terlihat pada aplikasi yang menunjukkan ciri khas dari aplikasi tersebut.
4. *Layout*: tata letak dari elemen-elemen di dalam sebuah aplikasi.
5. *Type*: tipografi yang digunakan di dalam sebuah aplikasi.
6. *Color*: penggunaan warna yang tepat digunakan pada sebuah aplikasi.
7. *Imagery*: penggunaan gambar, icon, dan sejenis nya untuk menyampaikan sebuah informasi di dalam aplikasi.
8. *Control and Affordances*: elemen dari antarmuka pengguna yang dapat digunakan orang untuk berinteraksi dengan sistem melalui sebuah layar.

Petunjuk penyusunan desain antarmuka pengguna dalam sebuah aplikasi mobile berbeda-beda tergantung dari sistem operasi yang menjalankannya. Dalam studi kasus ini, aplikasi yang digunakan berbasis Android, maka acuan dari penyusunan penelitian yang akan dilakukan adalah prinsip desain Android atau lebih dikenal dengan sebutan Material Design Guidelines.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.7. UX (User Experience)

Secara umum, *User Experience* merupakan perasaan yang dirasakan orang lain ketika menggunakan suatu produk atau layanan. Sebuah produk akan menjadi situs *web* atau aplikasi dari beberapa bentuk. Setiap objek interaksi manusia memiliki pengalaman pengguna yang terkait. Tetapi secara umum, *User Experience* lebih kepada hubungan antara pengguna manusia dan komputer pada produk berbasis komputer seperti situs *web*, aplikasi dan sistem (Foundation, 2010)

*User Experience* merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalaman seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk, seberapa mudah cara kerjanya untuk dipahami, bagaimana perasaan ketika menggunakan produk, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk (Ar Razi et al., 2018).

Menurut (Garrett, 2011), Elemen *User Experience* terdiri dari:

1. Bidang Strategi (*The Strategy Plane*)

Dalam bidang strategi, terdapat dua hal utama, yaitu produk yang berorientasi kepada fungsi dan sumber daya yang berorientasi pada informasi. *User Experience* merupakan sasaran untuk situs yang berasal dari luar organisasi khususnya orang-orang yang akan menggunakan situs. Kita harus memahami apa yang diinginkan pengguna dan bagaimana produk yang kita hasilkan itu sesuai dengan tujuan yang mereka inginkan.

2. Bidang Lingkup (*The Scope Plane*)

Pada sisi fungsionalitas, ruang lingkup menciptakan spesifikasi fungsional seperti, detail deskripsi “set fitur” dari produk. Dari segi informasi, ruang lingkup mengambil bentuk persyaratan konten, misalnya deskripsi dari berbagai elemen konten yang akan diperlukan.

3. Bidang Struktur (*The Structur Plane*)

Ruang lingkup bidang struktur, pada sisi fungsionalitas melalui desain interaksi dimana kita mendefinisikan bagaimana sistem berperilaku sebagai tanggapan tentang pengguna. Untuk sumber informasi, struktur merupakan arsitektur informasi yang mengatur elemen konten untuk memfasilitasi pemahaman manusia.

4. Bidang Kerangka (*The Skeleton Plane*)

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bidang kerangka membahas tentang desain informasi yang merupakan penyajian informasi dengan cara yang memfasilitasi pemahaman. Untuk produk yang berorientasi fungsi, kerangka dapat mencakup desain antarmuka atau mengatur elemen antarmuka untuk memungkinkan pengguna berinteraksi dengan fungsionalitas sistem. Antarmuka untuk sumber informasi adalah desain navigasi yang merupakan serangkaian elemen layar yang memungkinkan pengguna untuk bergerak melalui arsitektur informasi.

#### 5. Bidang Permukaan

Bidang permukaan kita membahas tentang urusan dengan produk yang berorientasi fungsi atau sumber informasi. Perhatian kita pada pengalaman sensorik yang diciptakan oleh produk jadi.

Menurut Peter Morville sebagai pelopor dalam bidang *User Experience* menjelaskan tentang faktor yang mempengaruhi *User Experience*, terbagi menjadi tujuh yaitu:

#### 1. *Useful*

Suatu produk harus memiliki manfaat dan tujuan agar dapat bersaing mendapatkan perhatian penuh pada produknya. Permainan komputer mungkin dianggap berguna bahkan jika tidak memungkinkan pengguna untuk mencapai tujuan yang dianggap penting oleh orang lain.

#### 2. *Usability*

*Usability* memungkinkan pengguna untuk mencapai tujuan akhir dengan produk secara efektif dan efisien.

#### 3. *Findable*

*Findable* merujuk pada gagasan bahwa produk harus mudah ditemukan. Contoh produk digital dan informasi yang memiliki konten yang harus mudah ditemukan.

#### 4. *Credible*

*Credible* berkaitan dengan kemampuan pengguna untuk mempercayai produk yang diberikan dan melakukan pekerjaan yang seharusnya



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dilakukan, akan berlangsung selama waktu yang wajar dan informasi yang diberikan akurat dan cocok untuk tujuan.

#### 5. *Desirable*

*Desirable* disampaikan dalam desain melalui banding, gambar, identitas, estetika dan desain emosional. Semakin pengguna menginginkan suatu produk, semakin besar kemungkinan bahwa pengguna memilikinya dan menciptakan keinginan pada pengguna lain.

#### 6. *Accessible*

*Accesible* sering diabaikan saat membuat *User Experience*. *Accesible* adalah tentang memberikan pengalaman yang dapat diakses oleh pengguna dengan berbagai tingkatan kemampuan.

#### 7. *Valuable*

*Valuable* berarti produk yang diciptakan harus memiliki sebuah nilai. Produk harus mempunyai nilai pada bisnis yang telah menghasilkan produk itu serta pengguna yang telah membeli atau menggunakan produk tersebut. Tanpa adanya nilai produk, besar kemungkinan awal kesuksesan sebuah produk pada akhirnya akan merusak realitas ekonomi yang mulai menggagalkan produk tersebut. Contohnya sebuah produk yang harganya \$100 yang mengatasi permasalahan produk yang harganya \$10000 merupakan produk yang besar kemungkinan lebih sukses jika dibandingkan dengan produk yang harganya \$10000 mengatasi permasalahan produk yang harganya \$100.

### 2.8. *Design Thinking*

Metode ini dikenal sebagai suatu proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (*human centered*) menuju suatu inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunanya (Ar Razi et al., 2018).

Metode ini memiliki 5 tahapan, yaitu:

#### 1. *Empathize* (Empati)

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tahapan yang pertama yaitu *Empathize* (Empati) yang merupakan proses yang utama. *Empathize* berarti memahami pengguna dalam konteks tujuan produk digunakan. Pada tahapan ini, kita harus memahami masalah yang dirasakan oleh *user* dengan melakukan observasi dan wawancara terlebih dahulu.

2. *Define* (Mendefinisikan)

*Define* berarti mendefinisikan dan menganalisis masalah dengan membentuk *point of view* atau masalah utama pada penelitian.

3. *Ideate* (Ide)

*Ideate* berarti mengumpulkan ide-ide terkait solusi dari masalah yang sudah kita defenisikan pada tahapan *define*. Tahapan ini merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, pada proses *ideate* ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat prototipe rancangan yang akan dibuat

4. *Prototype* (Prototipe)

Pada tahapan ini, akan dibangun prototipe atau rancangan awal dari tampilan aplikasi atau produk yang akan dibangun. Dalam penerapannya, rancangan awal yang dibuat akan di uji coba kepada pengguna untuk memperoleh respon dan feedback yang sesuai untuk menyempurnakan rancangan.

5. *Testing* (Pengujian)

Tahapan ini adalah tahapan terakhir, namun bukan berarti yang paling akhir. Pada tahapan ini, prototipe yang telah kita buat pada tahapan sebelumnya akan di uji untuk mengumpulkan berbagai *feedback* dari pengguna.

## 2.9. Metode Pemecahan Masalah

Metode pemecahan masalah yang akan dibahas adalah metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini dalam memecahkan masalah baik metode dalam mencari masalah atau metode pengujian.

### 2.9.1. *Affinity Map*

*Affinity Map* atau sering juga disebut dengan Metode K-J. metode ini pertama kali diperkenalkan oleh seorang Ahli Antropologi Jepang yang bernama

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jiro Kawakita pada tahun 1960-an. K-J adalah singkatan dari Kawakita Jiro. *Affinity Map* adalah suatu alat atau metode *brainstorming* yang menggunakan diagram untuk mengorganisasikan ide dan masalah tersebut ke dalam hubungan alamiyah mereka. *Affinity Map* juga dapat digunakan untuk mendorong pemikiran kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah.

Dalam diskusi pemecahan masalah dan merancang ide baru, semua anggota kelompok akan dilibatkan agar diskusi memberikan hasil yang maksimal. Untuk mempermudah pengelompokan ide dan masalah tersebut diperlukan metode dalam mengorganisasikan nya. Dalam hal inilah *Affinity Map* dapat memberikan pengaruh besar dalam diskusi dan semakin mempermudah diskusi yang dilakukan.

**2.9.2. Prioritization Map**

*Prioritization Map* adalah sebuah diagram yang di desain untuk membantu mengidentifikasi dan mengelompokkan manakah masalah yang paling penting untuk diselesaikan. *Prioritization Map* bukan hanya untuk mengidentifikasi masalah saja, tetapi bisa juga mengelompokkan fitur dari sebuah aplikasi apakah fitur tersebut paling dibutuhkan oleh pengguna. *Prioritization Map* digambarkan dengan sebuah diagram dimana garis x nya yaitu kebutuhan pengguna, dan garis y adalah kebutuhan aplikasi.

**2.9.3. System Usability Scale**

SUS merupakan salah satu metode pengujian *usability* yang paling populer. SUS dikembangkan oleh *John Brooke* pada tahun 1986. SUS ini merupakan skala *usability* yang handal, populer, efektif dan murah. SUS memiliki 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban. Pilihan jawaban terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. SUS memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 100.

SUS dalam bahasa aslinya menggunakan bahasa Inggris, namun sudah ada penelitian atau sebuah *paper* yang sudah membuatnya menjadi bahasa Indonesia pada penelitian. Berikut 10 pertanyaan dari *System Usability Scale* (SUS) yang sudah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia:

**Tabel II-3. Pertanyaan SUS**

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
	Saya merasa sistem ini membingungkan
	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
SUS	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

**Aturan Menghitung SUS**

Setelah melakukan pengumpulan data dari responden, kemudian data tersebut dihitung. Ada beberapa aturan dalam perhitungan skor SUS. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuesionernya:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Aturan perhitungan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden.

Berikut rumus menghitung skor sus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

**Persamaan II-1. Rumus Menghitung skor SUS**

$\bar{x}$  = skor rata-rata  
 $\sum x$  = jumlah skor SUS  
 $n$  = jumlah responden

**Cara Menghitung SUS**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selanjutnya, menuliskan data hasil dari responden di excel atau aplikasi lain. Contoh rekap datanya seperti pada tabel dibawah ini. Untuk Q1 sampai Q10 merupakan no pertanyaan dan angkanya adalah jawaban dari repsonden.

**Tabel II-4. Contoh data asli responden**

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	5	1	4	1	5	2	4	3	5	2
2	Responden 2	5	1	4	1	5	2	4	3	5	2
3	Responden 3	5	1	4	1	5	2	4	3	5	2
...	Responden ...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

Contoh data asli diatas kemudian kita hitung dengan aturan menghitung SUS yang ada 3. Kemudian jumlahkan hasil skor dari masing-masing responden mulai dari Q1 sampai Q10. Kemudian jika sudah dapat jumlahnya, jumlah tadi dikali dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir. Berikut contoh hasil hitung sementara dari data diatas.

**Tabel II-5. Contoh Data Hasil Hitung SUS**

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jml	Nilai (Jml x 2,5)
1	Responden 1	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	32	85
2	Responden 2	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	32	85
3	Responden 3	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	32	85
...	Responden ...	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	32	85

Jika sudah sampai tahap diatas ini, kita tinggal menerapkan rumus yang ada diatas tadi dan dicari rata-rata dari nilainya. Jumlahkan nilai dari semua responden kemudian dibagi jumlah responden. Jika dari hasil data diatas hasil skor rata-rata SUS adalah” 85.

Kesimpulan dari cara menggunakan *System Usability Scale* (SUS) adalah setelah dihitung didapatlah skor rata-rata SUS dari semua responden. Skor tersebut kemudian disesuaikan dengan penilaian SUS. Masuk kategori mana hasil pengujian dengan skor rata-rata yang sudah didapat.

Skor rata-rata SUS dari banyaknya penelitian adalah 68, maka jika nilai SUS di atas 68 akan dianggap di atas rata-rata dan nilai di bawah 68 di bawah rata-rata. Jika skor yang kamu dapat dibawah 68 berarti ada masalah pada usability dan butuh perbaikan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.10. Penelitian Terkait

Penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini, baik berupa metode *Design Thinking* atau aplikasi *Marketplace* antara lain dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel II-6. Penelitian terkait metode dan aplikasi**

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
(Ar Razi et al., 2018)	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer	Berdasarkan hasil analisis metode <i>Design Thinking</i> dalam perancangannya, aplikasi tersebut berupaya menjawab berbagai tantangan atas permasalahan yang terjadi.
(Rusanty et al., 2019)	Perancangan <i>User Experience</i> Aplikasi Mobile Lelenesia ( <i>Marketplace</i> Penjualan Lele) Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i> , didapatkan aplikasi Lelenesia telah telah mencapai kesuksesan sebesar 100% dari aspek <i>learnability</i> , Pada aspek <i>efficiency</i> , didapatkan <i>time-based</i> sebesar 2,03 ( <i>goals/sec</i> ) untuk sistem konsumen, 2,18 ( <i>goals/sec</i> ) untuk sistem penjual olahan, dan sebesar 1,95 ( <i>goals/sec</i> ) untuk pembudidaya
(Azmi et al., 2019)	Evaluasi <i>User Experience</i> Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode <i>Design Thinking</i> (Studi Kasus GrabFood)	Berdasarkan analisis penulis dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i> , Peneliti berhasil menguji <i>user experience</i> dan menemukan beberapa permasalahan dan telah merancang solusi berupa <i>prototype</i> dari permasalahan tersebut, yaitu pada bagian loading splash screen, desain kategori, rekomendasi, dan pemilihan alamat.
(Heriyanto et al., 2016)	Aplikasi Online <i>Marketplace</i> pada PT. XYZ di Surabaya	Berdasarkan hasil peneliti tersebut, PT. XYZ ingin membuat <i>marketplace</i> yang didukung dengan sistem rekening bersama, dan didapatkanlah hasil perancangan <i>marketplace</i> tersebut memiliki 3 tahap fitur, dari segi pemesanan, pembayaran, dan pengiriman. Serta



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

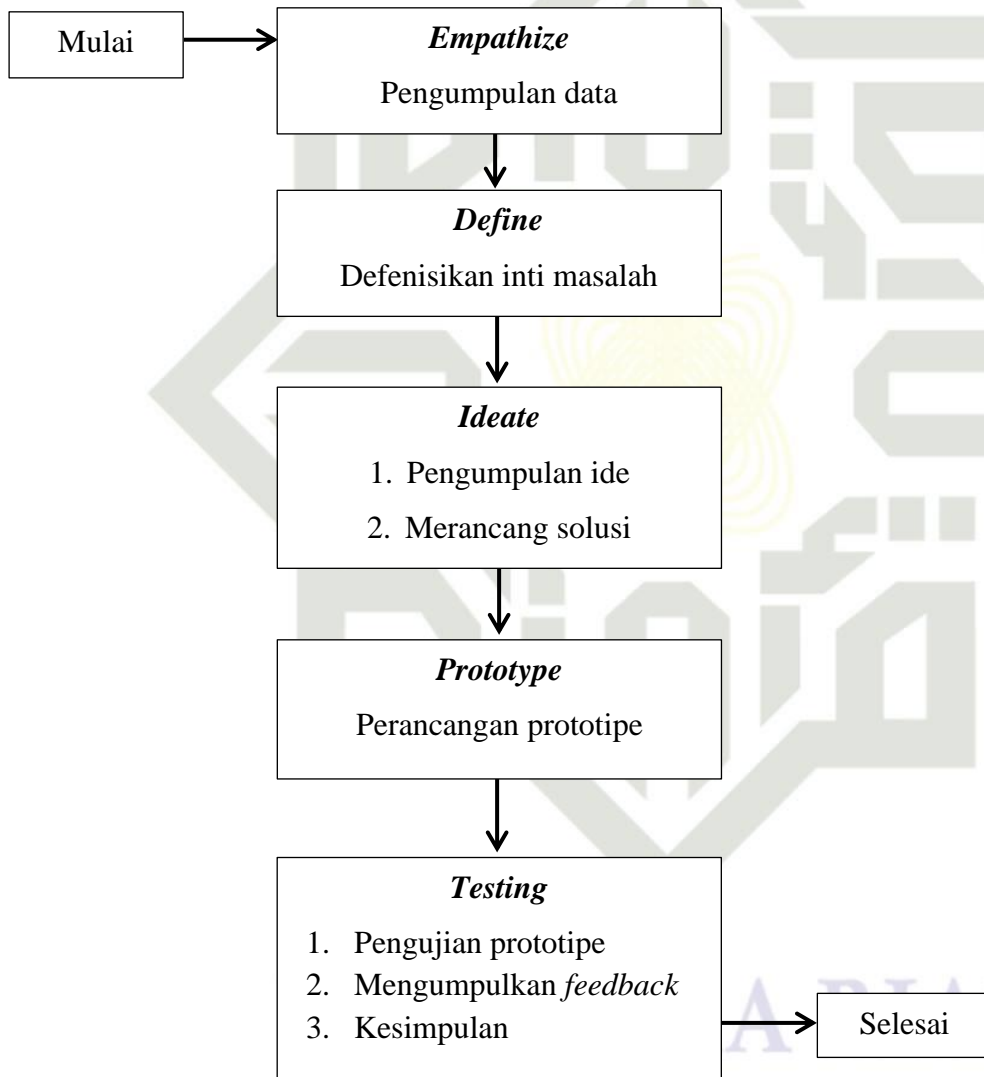
(Batmetan, 2018)	Model Desain <i>Thinking</i> Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning	Berdasarkan hasil penelitian, perancangan aplikasi <i>mobile learning</i> dengan menggunakan metode <i>design thinking</i> ini telah menyelesaikan permasalahan yang terjadi.
(Ghiffary et al., 2018)	Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olrider)	Berdasarkan hasil penelitian telah dilakukan analisis terhadap tiga komponen desain antarmuka yaitu layout, warna, dan kontrol. Komponen desain layout dengan menu utama berbentuk baris tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemudahan penggunaan aplikasi. Warna jingga atau orange lebih mudah digunakan untuk aplikasi dengan kategori produktivitas. Komponen desain kontrol yang mudah digunakan oleh pengguna adalah kontrol dengan icon dan teks penjelas
(Imam & Nugraha, 2018)	Perancangan Sistem Informasi <i>E-Marketplace</i> Original <i>Clothing</i> Indonesia Berbasis Web	Berdasarkan hasil penelitian, <i>e-marketplace</i> ini dapat menyelesaikan masalah yang ada sehingga transaksi bisa berjalan lebih efektif dan efisien serta pelanggan dapat melakukan pemesanan produk secara aman dan nyaman secara jelas dimana saja dan kapan saja.
(Karnaan et al., 2020)	<i>Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications</i>	Berdasarkan hasil penelitian, sari segi usia, karakteristik pengguna belum bisa menjangkau anak-anak usia sekolah dasar. Karena informasi umur itulah yang menjadi target prototipe cleanstic. Pengembangan aplikasi juga akan mempengaruhi desain solusi yang akan dibuat. Dalam proses evaluasi yang dihasilkan dari timbangan dalam uji sistem skala usability menghasilkan peningkatan skor sus pada tes kedua menjadi 78,8 dan pada pengalaman pengguna uji angket menghasilkan nilai yang sangat baik.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan tahapan dalam perancangan kembali Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa menggunakan Metode *Design Thinking*. Berikut tahapan dari Metode *Design Thinking* dalam membangun rancangan aplikasi pada penelitian ini.



**Gambar III-1. Tahapan *Design Thinking***

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.1. *Empathize*

Fase ini merupakan tahapan awal dalam rancang bangun desain UI/UX aplikasi Digidesa. Hal yang dibahas dalam fase ini yaitu pengumpulan data. Pada tahapan pengumpulan data, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner di salah satu desa yang sudah menerapkan aplikasi Digidesa, yaitu Desa Sungai Petai. Pada Desa Sungai Petai, ada penjual yang menjual barang dan ada pula yang menjual jasa. Barang yang dijual antara lain: kosmetik, mukena, pakaian syar'i, sepatu, hingga perabotan rumah seperti panci presto dan lemari.

Selanjutnya jasa yang dijual antara lain jasa perawatan kulit dan wajah, perawatan gigi, serta jasa membuat perabotan kayu. Kemudian yang menjual makanan dan minuman antara lain berupa *milkshake*, gorengan, donat, ketan, kue putu, bakpao, roti jalar, dan lain sebagainya. Selain menjual makanan jadi, penjual juga menerima pesanan dari pembeli. Beberapa hal yang dilakukan pada fase *empathize* di Desa Sungai Petai yaitu sebagai berikut:

#### 3.1.1. Observasi (Mengamati secara langsung)

Pada saat melakukan sosialisasi aplikasi Digidesa kepada para penjual, peneliti mengamati penjual dalam menggunakan aplikasi Digidesa. Terdapat beberapa penjual yang kesulitan pada saat melakukan register aplikasi dikarenakan kesalahan data berupa nomor NIK dan nomor KK yang berbeda dari *database*. Kemudian gagal login aplikasi dikarenakan masalah *back-end*, namun pesan error yang terdapat di aplikasi adalah *username/password* salah, sedangkan pengguna sudah menggunakan *username* dan *password* dengan benar. Kemudian banyak warga yang tidak memahami informasi di awal aplikasi seperti banner penjualan, dan cara scroll kategori produk.

#### 3.1.2. Melakukan wawancara kepada penjual

Setelah mengamati secara langsung penjual yang menggunakan aplikasi, peneliti mewawancarai dua orang penjual yaitu ibu Jades Ria dan ibu Jalizul Kasmi. Berikut beberapa pertanyaan yang peneliti tanyakan kepada penjual saat wawancara:

1. Nama dan identitas narasumber
2. Apa yang dijual



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Sebelum menggunakan aplikasi, berjualan dimana?
4. Apakah sudah pernah berjualan online?
5. Aplikasi apa yang pernah dipakai saat berjualan online?
6. Mengapa menggunakan aplikasi itu?

**3.1.3. Menyebarkan kuesioner**

Setelah melakukan wawancara, peneliti menyebarkan kuesioner *online* untuk mengetahui secara keseluruhan fitur dari aplikasi. Kuesioner disebarkan kepada 7 orang pengguna aplikasi, dimana 4 orang sebagai penjual dan 3 orang sebagai pembeli. Berikut merupakan pertanyaan kuesioner yang diberikan.

**Tabel III-1. Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner Penjual**

No	Pertanyaan Kuesioner
1	Berapa Lama Menggunakan Aplikasi Digidesa
2	Aplikasi sudah membantu penjualan saya
3	Saya merasa kesulitan menggunakan aplikasi ini
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini
5	Saya tidak kesulitan dalam mendaftar di aplikasi Digidesa
6	Saya tidak kesulitan dalam melakukan login aplikasi Digidesa
7	Saya tidak kesulitan memahami informasi yang diberikan pada halaman awal
8	Menu dan fitur yang ada di Aplikasi berfungsi dengan baik
9	Menurut saya, icon dan font yang digunakan di aplikasi sudah konsisten.
10	Aplikasi Digidesa memiliki desain warna tata letak yang tertata dengan baik
11	Saya tidak kesulitan dalam membuat usaha baru
12	Saya tidak kesulitan menambahkan produk baru saya di aplikasi
13	Saya dapat dengan mudah mengisi form yang disediakan
14	Saya tidak kesulitan mencari pesanan/orderan yang masuk
15	Saya tidak kesulitan mengubah deskripsi usaha saya
16	Saya memahami dan tidak kesulitan mengubah deskripsi produk saya
17	Saya mengerti apa itu saldo toko
18	Saya merasa Aplikasi ini membingungkan
19	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi Digidesa sudah berjalan dengan baik
20	secara keseluruhan, Aplikasi Digidesa mudah digunakan
21	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat
22	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini
23	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini
24	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi
25	Apakah kekurangan dari Aplikasi Digidesa?
26	Berikan saran untuk Aplikasi Digidesa agar lebih mudah anda gunakan.

Pertanyaan yang diajukan pada kuesioner untuk penjual adalah pertanyaan seputar fitur pada aplikasi penjual, dan juga pada kuesioner disisipkan pertanyaan yang sesuai dengan pengujian menggunakan SUS.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel III-2. Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner Pembeli**

No	Pertanyaan Kuesioner
1	Seberapa sering menggunakan aplikasi Digidesa?
2	Saya tidak kesulitan menggunakan aplikasi ini
3	Saya tidak kesulitan dalam mendaftar di aplikasi Digidesa
4	Saya tidak kesulitan dalam melakukan login aplikasi Digidesa
5	Menu yang ada di Aplikasi Digidesa berfungsi dengan baik
6	Aplikasi Digidesa memiliki desain warna tata letak yang baik
7	Saya tidak kesulitan memahami informasi yang diberikan pada halaman awal
8	Saya tidak kesulitan dalam berbelanja di Aplikasi Digidesa
9	Saya tidak kesulitan dalam mencari produk
10	Menurut Saya, kategori pada Aplikasi Digidesa sudah lengkap
11	Saya memahami semua informasi produk
12	Menurut saya, icon dan font yang digunakan di aplikasi sudah konsisten.
13	Saya bisa mencari informasi toko dan menghubungi penjual
14	Pada saat melihat produk, Saya langsung memahami bagaimana cara membagikan produk ini
15	Saya dapat menambahkan produk yang saya inginkan ke dalam Keranjang dan Favorite
16	Saya bisa menambah alamat baru pada saat akan membeli produk
17	Saat akan membeli produk, saya tidak kesulitan memasukkan alamat, metode pembayaran, dan metode pengiriman
18	Saya tidak kesulitan dalam melakukan pembayaran produk yang saya beli
19	Saya tidak kesulitan dalam melakukan pembayaran produk yang saya beli
20	Saya memahami proses Pesanan Saya setelah melakukan pembayaran produk
21	Saya merasa Aplikasi ini membingungkan
22	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini
23	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi Digidesa sudah berjalan dengan baik
24	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat
25	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini
26	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi
27	Apakah kekurangan dari Aplikasi Digidesa?
28	Berikan saran untuk Aplikasi Digidesa agar lebih mudah anda gunakan.

Pertanyaan yang diajukan pada kuesioner untuk pembeli adalah pertanyaan seputar fitur pada aplikasi pembeli, dan juga pada kuesioner disisipkan pertanyaan yang sesuai dengan pengujian menggunakan SUS.

### 3.2. Define

Pada tahapan ini, akan didefenisikan masalah yang didapat berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner. Masalah didapatkan dari hasil komunikasi dengan pengguna aplikasi menghasilkan apa kekurangan yang harus diperbaiki dan apa yang dibutuhkan dalam pengembangan. Permasalahan akan digambarkan dengan membuat *Affinity Mapping* dan *Prioritization Map*. Berikut adalah contoh *Affinity Mapping* yang akan diisi pada tahapan *define*.

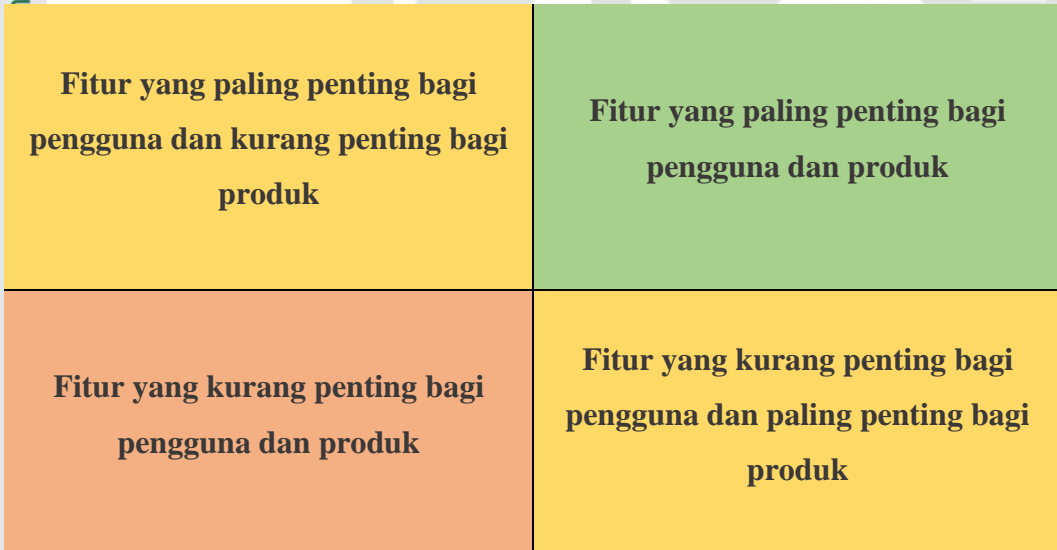
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel III-3. Contoh Affinity Mapping**

Masalah pada saat login/register	Masalah pada informasi awal	Masalah seputar transaksi dan pemesanan	Penambahan fitur yang belum ada di aplikasi

Berikut contoh *Prioritization Map* yang akan diisi pada tahapan *define*. Pada diagram ini akan dikelompokkan mana fitur yang paling penting untuk pengguna dan mana yang penting untuk aplikasi dan mana fitur yang kurang penting untuk diletakkan di aplikasi:



**Gambar III-2. Contoh Prioritization Map**

Selanjutnya, melakukan wawancara kepada ibu Jades Ria dan Jalizul Kasmi sebagai penjual. Berikut adalah kesimpulan hasil wawancaranya dan profil narasumber:



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Bio**

Ibu Jades Ria adalah seorang ibu rumah tangga dengan 2 orang anak. Anak yang paling besar duduk di bangku SMA. Ibu Jades Ria berjualan perabotan dapur di *facebook* Dia memiliki kakak ipar yang juga berjualan bersama nya.

---

**Frustration**

1. Berjualan di *facebook* yang membeli hanya teman-teman nya saja
2. Tidak bisa berjualan di aplikasi seperti *shopee* dan *Lazada*
3. Bila ada orang luar yang memesan barangnya, harus ke Pekanbaru terlebih dahulu untuk mengirimkan barangnya

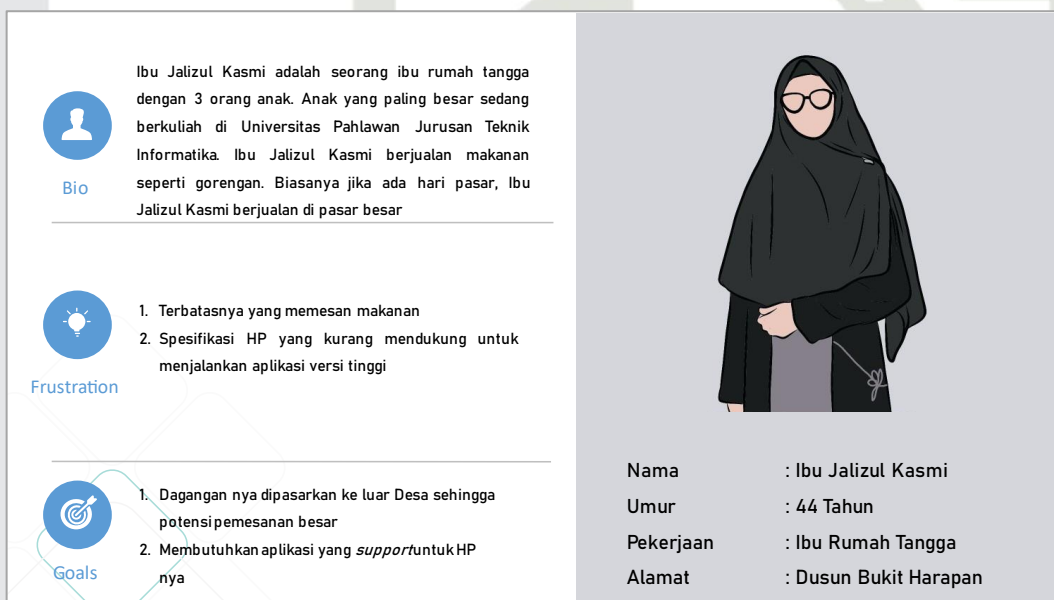
---

**Goals**

1. Ingin memasarkan jualan kepada orang luar Desa dan selain teman-teman *facebook*nya
2. Ingin aplikasi Digidesa dapat digunakan semudah *facebook*

**Nama** : Ibu Jades Ria  
**Umur** : 33 Tahun  
**Pekerjaan** : Ibu Rumah Tangga  
**Alamat** : Dusun Bukit Harapan

Gambar III-3. Profil Ibu Jades Ria



**Bio**

Ibu Jalizul Kasmi adalah seorang ibu rumah tangga dengan 3 orang anak. Anak yang paling besar sedang berkuliah di Universitas Pahlawan Jurusan Teknik Informatika. Ibu Jalizul Kasmi berjualan makanan seperti gorengan. Biasanya jika ada hari pasar, Ibu Jalizul Kasmi berjualan di pasar besar

---

**Frustration**

1. Terbatasnya yang memesan makanan
2. Spesifikasi HP yang kurang mendukung untuk menjalankan aplikasi versi tinggi

---

**Goals**

1. Dagangannya dipasarkan ke luar Desa sehingga potensi pemesanan besar
2. Membutuhkan aplikasi yang *support* untuk HP nya

**Nama** : Ibu Jalizul Kasmi  
**Umur** : 44 Tahun  
**Pekerjaan** : Ibu Rumah Tangga  
**Alamat** : Dusun Bukit Harapan

Gambar III-4. Profil Ibu Jalizul Kasmi

Pada profil pengguna ini dijabarkan kebutuhan, kesulitan serta target dari para penjual. Berdasarkan profil kedua penjual tersebut memiliki target yang sama, yaitu memasarkan jualan nya keluar desa.

### 3. Ideate

Pada tahapan ini, akan dikumpulkan ide-ide serta solusi tentang bagaimana rancangan aplikasi itu akan dibangun untuk menyelesaikan masalah dari pengguna dan tambahan lainnya dari penulis.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.3.1. Pengumpulan Ide

Tahapan ini, akan dikumpulkan ide-ide kemudian dibuatkan solusi dari masalah yang sudah di dapatkan pada fase *empathize*, dan masalah yang sudah di susun pada fase *define*. Ide yang dikumpulkan akan dibuat dalam bentuk *Affinity Map*, *User Journey Map*, *Wireframe*.

### 3.3.2. Merancang solusi

Tahapan ini, dirancanglah solusi dari masalah berdasarkan ide-ide yang telah dikumpulkan dan akan dibuat dalam bentuk *User Flow*. Ide yang dianggap unik dan jelas memberikan solusi dari masalah yang ada merupakan yang utama.

### 3.4. Prototype

Fase *prototype* digunakan untuk melihat gambaran atau rancangan ide dari hasil fase *Ideate*. Pada *prototype* akan dibuat *wireframe* sederhana untuk menguji tampilan *mockups* terhadap user, apakah nanti tampilannya sudah berfungsi sesuai dengan keinginan user. Untuk memudahkan dalam merancang fungsi pada aplikasi, maka pada penelitian ini menggunakan Aplikasi *Adobe XD* untuk membuat tampilan user Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa.

### 3.5. Testing

Pada fase ini dilakukan penyempurnaan rancangan berdasarkan hasil pengujian terhadap prototipe Aplikasi Marketplace Digidesa. Pengujian dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi tersebut memenuhi unsur *usability* dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. *System Usability Scale (SUS)* digunakan karena merupakan pengujian yang menilai secara keseluruhan aplikasi.

### 3.6. Kesimpulan dan saran

Kesimpulan dan saran merupakan tahapan terakhir pada proses penelitian ini. Kesimpulan memberikan rangkuman dari keseluruhan proses penelitian dan dapat memberikan gambaran secara menyeluruh dari penelitian ini. Saran memuat hasil atau *feedback* dari pengguna berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan. Saran yang dapat diambil atau dipelajari lebih lanjut berguna untuk pengembangan dari aplikasi yang telah dibangun.

## BAB VI PENUTUP

### 6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ditarik beberapa kesimpulan dari Perancangan *Prototype* Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa telah berhasil dianalisa dan dievaluasi berdasarkan *user experience design* dengan menggunakan Metode *Design Thinking*.
2. Rekomendasi Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa telah dirancang dalam bentuk *prototype* dan telah diuji menggunakan pengujian *System Usability Scale (SUS)* dengan nilai 80,71 sedangkan penilaian SUS pada aplikasi sebelumnya adalah 55 yang berarti sudah lebih baik dari aplikasi lama.
3. Berdasarkan pengujian, dengan melihat hasil nilai SUS dapat disimpulkan bahwa Rekomendasi Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa yang dibangun sudah baik dan fitur baru sudah bisa di bangun di aplikasi utuh.

### 6.2. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk menyempurnakan dan mengembangkan penelitian selanjutnya adalah menambahkan beberapa fitur transaksional, seperti pada berikut ini:

1. Alat penghitung atau mesin kasir mini,
2. Fitur *cashback* berupa poin,
3. Fitur catatan transaksional,
4. Dapat dikembangkan (*developing*) menjadi sebuah aplikasi utuh yang dapat digunakan masyarakat desa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR PUSTAKA

- Razi, A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). *Penerapan metode design thinking pada model perancangan ui/ux aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer*. 03(02), 75–93.
- Azmi, M., Kharisma, A. P., & Akbar, M. A. (2019). *Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking ( Studi Kasus GrabFood )*. 3(8), 7963–7972.
- Batmetan, J. R. (2018). *Model Desain Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/xpzyr>
- Foundation, I. D. (2010). *The Basics of User Experience Design*. Retrieved from [interaction-design.org](http://interaction-design.org).
- Garrett, J. J. (2011). *The Element Of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2nd ed.). New Riders.
- Ghiffary, M. N. El, Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28723>
- Heriyanto, H., Wibowo, A., Setiawan, A., Studi, P., Informatika, T., Industri, F. T., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2016). Aplikasi Online Marketplace pada PT . XYZ di Surabaya. *Jurnal Infra*, 4, 183–188.
- Ham, R., & Nugraha, A. R. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-MARKETPLACE ORIGINAL CLOTHING INDONESIA BERBASIS WEB. *JUMANTAKA*, 01(01), 161–170.
- Jogloabang. (2019). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 Tentang Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah*. <https://www.jogloabang.com/pustaka/uu-20->

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2008-usaha-mikro-kecil-menengah

Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2020). Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 6(1), 10–17.

Rudlwan, Z. (2015). Urgensi Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Dalam Pembangunan Perekonomian Desa. *FIAT JUSTISIA: Jurnal Ilmu Hukum*, 8(3), 424–440. <https://doi.org/10.25041/fiatjustisia.v8no3.314>

Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). *Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia ( Marketplace Penjualan Lele ) Menggunakan Metode Design Thinking*. 3(11), 10484–10493.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

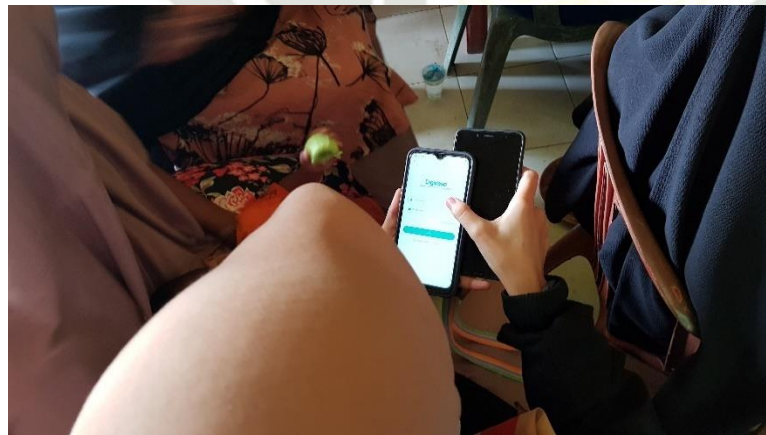
## LAMPIRAN A.

### Observasi di Desa Sungai Petai



**Gambar A-1. Sosialisasi di Desa Sungai Petai**

Sosialisasi Aplikasi Digidesa di Desa Sungai Petai. Pada saat sosialisasi, beberapa warga dikumpulkan untuk melihat secara langsung interaksi warga dengan aplikasi.



**Gambar A-2. Mengajarkan kepada penjual tahapan login**

Penjual yang merasa kesulitan dalam melakukan login aplikasi.

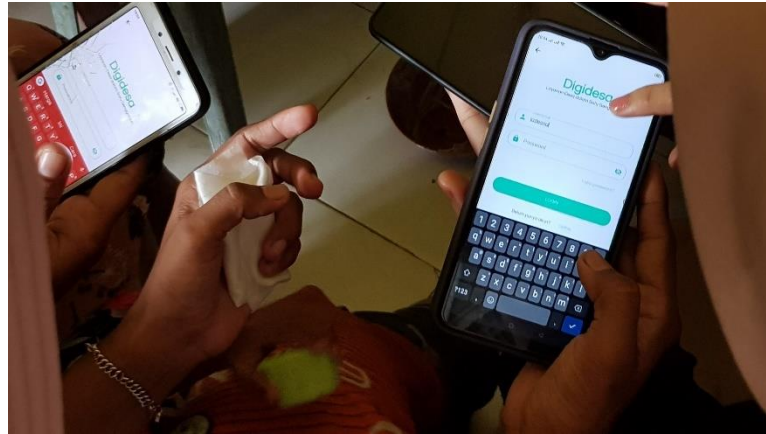
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar A-3. Mengajarkan kepada penjual tahapan login**  
 Peneliti membantu salah satu penjual untuk melakukan login di aplikasi.



**Gambar A-4. Membantu salah satu warga desa**  
 Salah satu warga mengeluhkan kebingungan pada saat menggunakan aplikasi.



**Gambar A-5. Dokumentasi Sosialisasi dengan kepala desa**

Foto bersama tim PT. Solusi Data Madani dengan kepala desa dan pengurus serta perangkat desa.

NO	Nama	No NIK	NO KK	NAMA USAHA	ALAMAT	PRODUK	Harga	NO HP
1	Lisnawati	1401024510910003		Salon Dan Babel	Jungai Pijai	Kosmetik MSg	160.000	081268414818
2	Destiani					Makanan Smanare (kue)		
2	Yusma Eniza	140106306770001		Yzy O collection	11	Pakaian Syari	150000	08371285185
3	Deswani	140106105810001	140106105810001	Orak Mafshaha	11	Miksmak	10.000	08520862414
4	Rosida			Gorengan Kak Ros	11	Gorengan	1000	085277386377
5	Rita wati			Camilan Bata	11	Bata (kue)	8000	085376966324
6	Rosida			Kak Ros collection	11	Baju gamis	150.000	085772786557
7	Leni marina			Dapurku	11	Kue paku	1000	082381771203
						Bakpau	1000	11
8	Hafid Fismi			Kue Buifas	4	Roles	1000	082898436114
						per jalar	5000	
9	Arzaudin	1411090710850101		Tata Rasyid	11	adidas	145.000	08722998634
10	Rafles			Gorengan S Petai		Gorengan	1000	085277896426
11	Jadesria	14010834412890002		Abi alfa shop		Panci Presto	240.000	0823812899193
12	Tengku rian	2102035010890002		Rian shop		Kuati moegen	250.000	08194786101
13	Jasrida (Suhardiman)	14010631090001		Rian shop		lemari Bawang	083167380925	

Gambar A-6. Daftar absen sosialisasi

Daftar absen dan data diri warga serta barang yang dijual pada saat sosialisasi aplikasi.

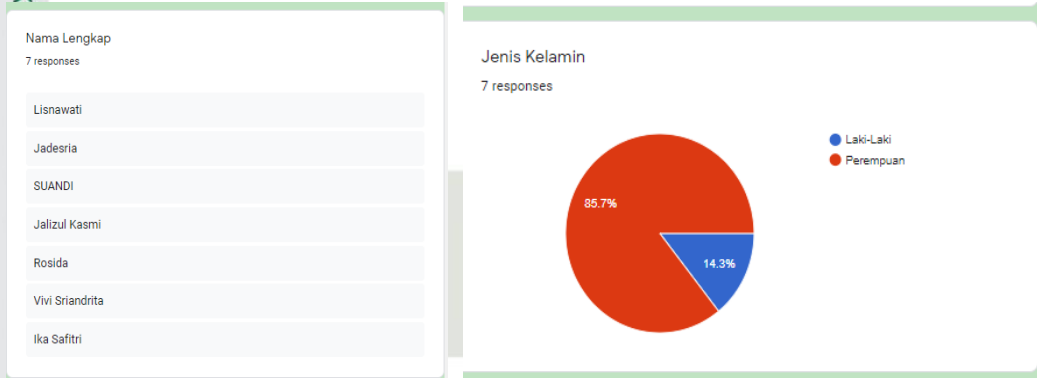
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

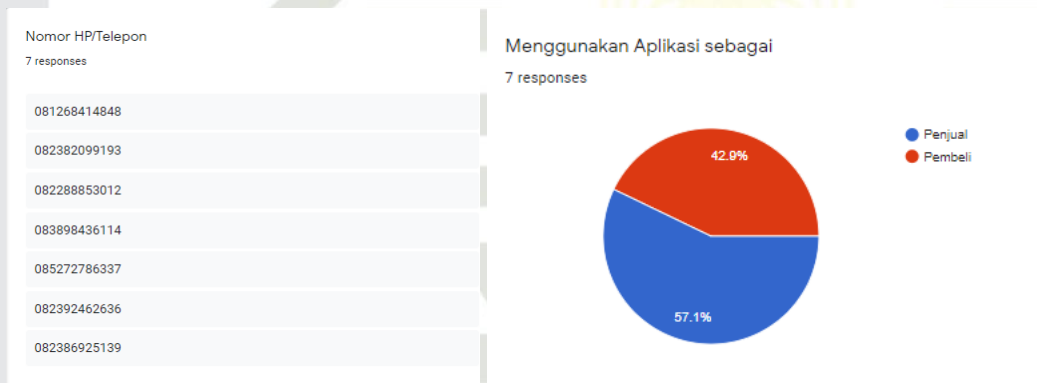
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN B.

### Hasil Kuesioner pada saat observasi



**Gambar B-1. Data Nama Lengkap dan Jenis Kelamin**



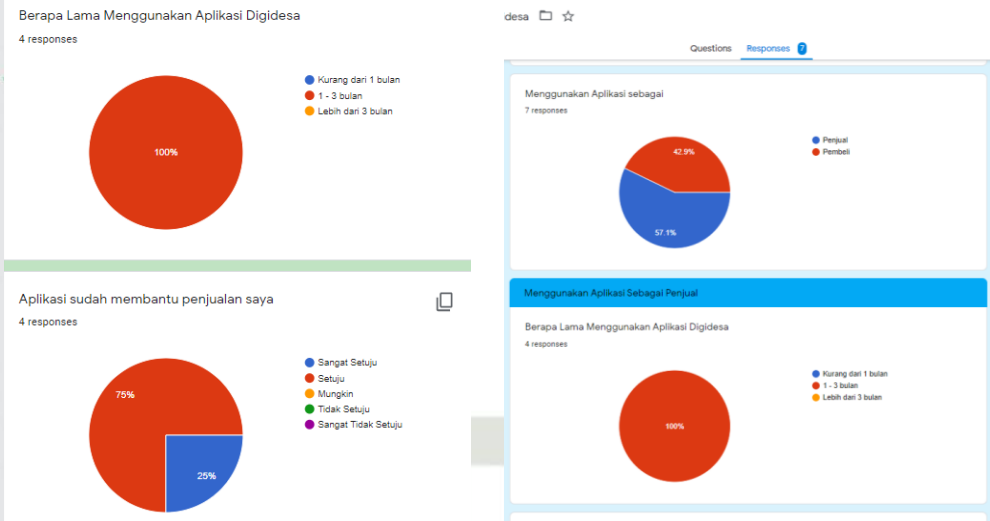
**Gambar B-2. Data Nomor Telepon dan User Aplikasi**

Pada gambar B-1 dan B-2 adalah data diri responden kuesioner yang disebarluaskan kepada warga pada pra penelitian dan user di aplikasi sebagai penjual atau pembeli.

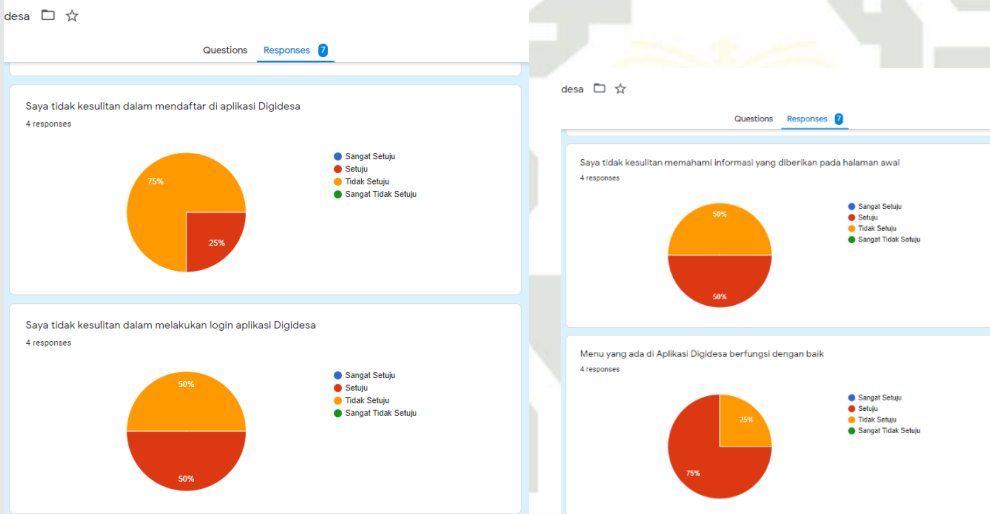


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

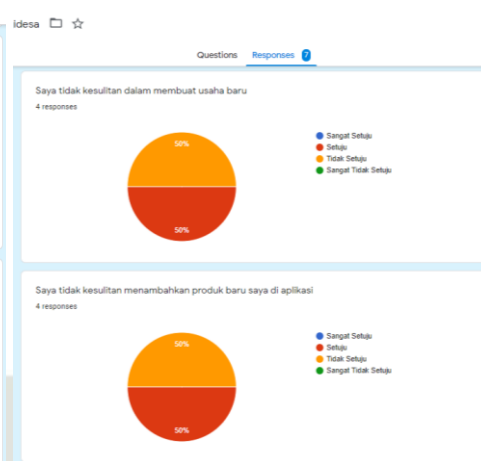
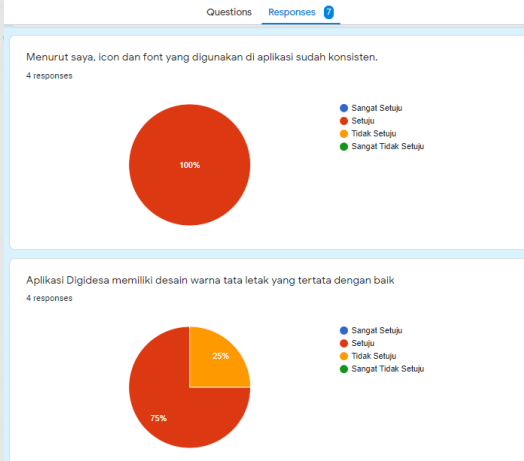
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



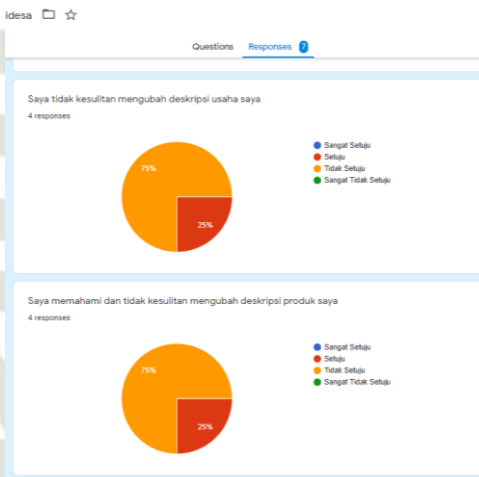
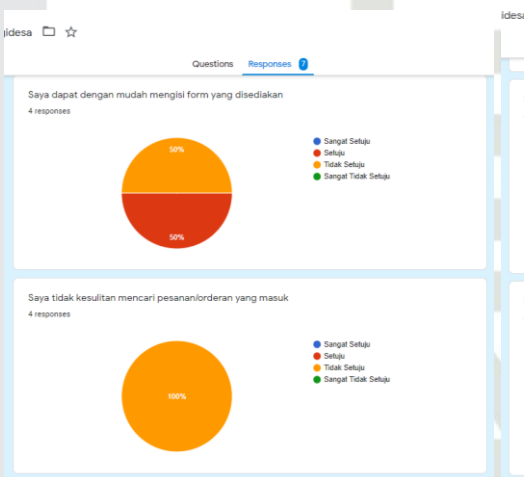
**Gambar B-3. Data pertanyaan waktu penggunaan aplikasi**



**Gambar B-4. Data pertanyaan seputar login register**



**Gambar B-5. Data pertanyaan seputar desain**



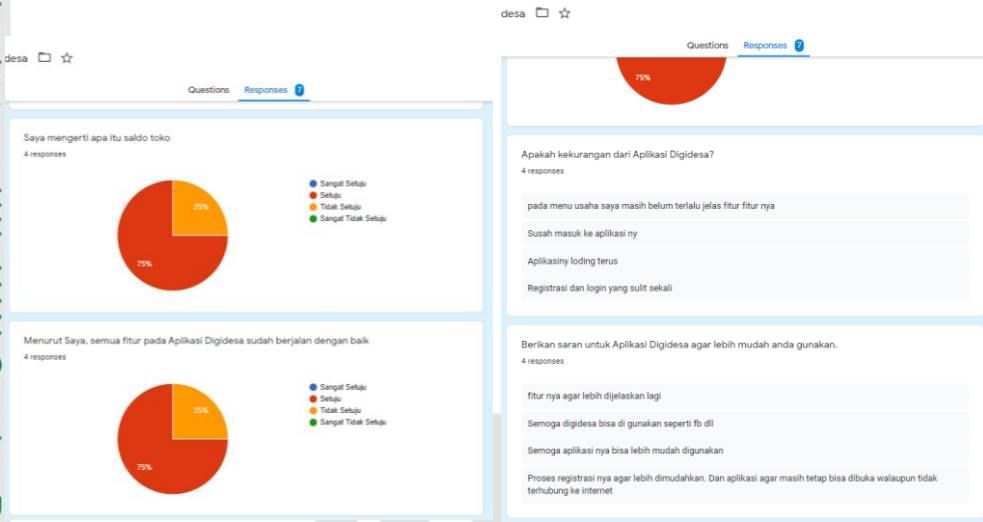
**Gambar B-6. Data pertanyaan seputar fitur aplikasi**

Pada gambar B-3 sampai B-6 adalah grafik hasil kuesioner pada pra penelitian untuk menganalisis bagaimana kesulitan warga dalam menggunakan aplikasi.

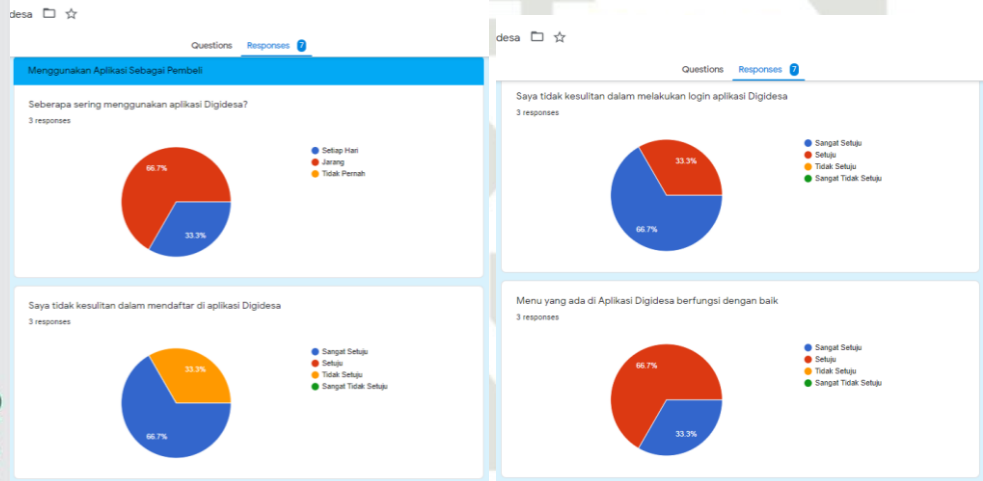
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



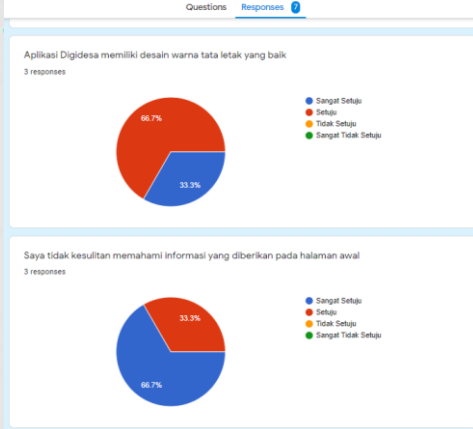
**Gambar B-7. Data isian**



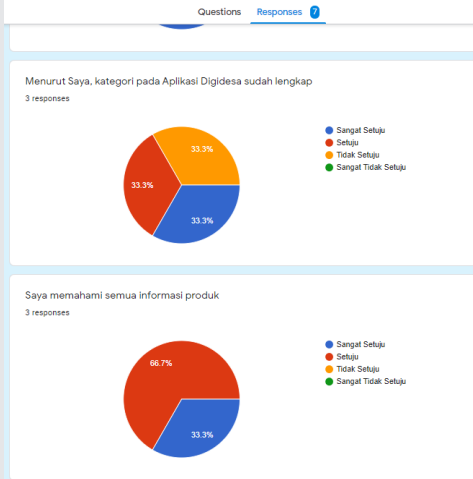
**Gambar B-8. Data pertanyaan aplikasi pembeli**

Pada gambar B-7 dan B-8 adalah grafik hasil kuesioner pada pra penelitian untuk menganalisis bagaimana kesulitan warga dalam menggunakan aplikasi.





Gambar B-9. Data pertanyaan seputar desain

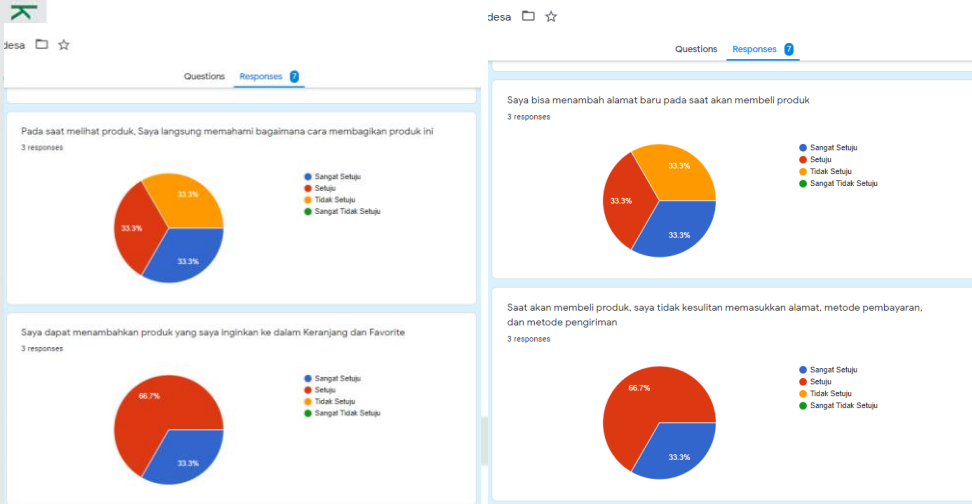


Gambar B-10. Data pertanyaan seputar desain

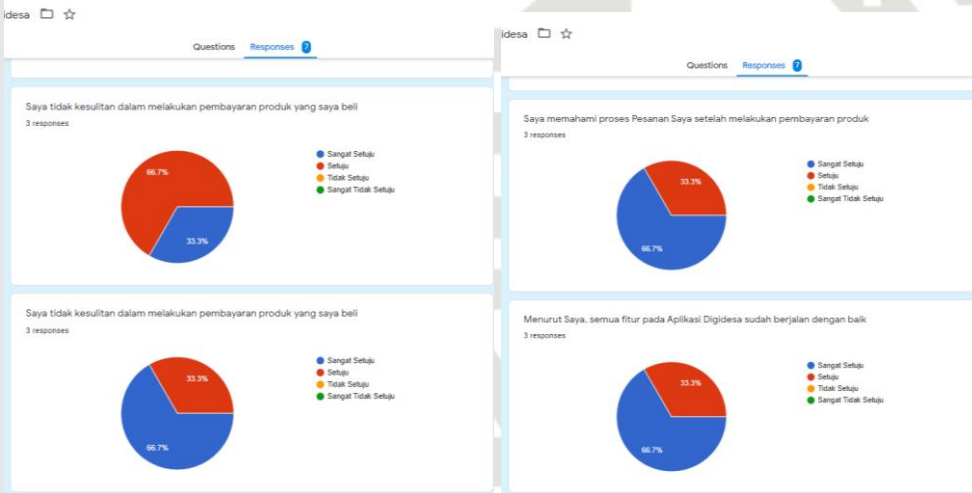
- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

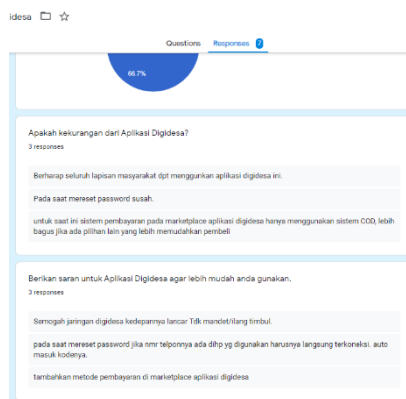
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar B-11. Data pertanyaan seputar fitur aplikasi**



**Gambar B-12. Data pertanyaan seputar fitur aplikasi**

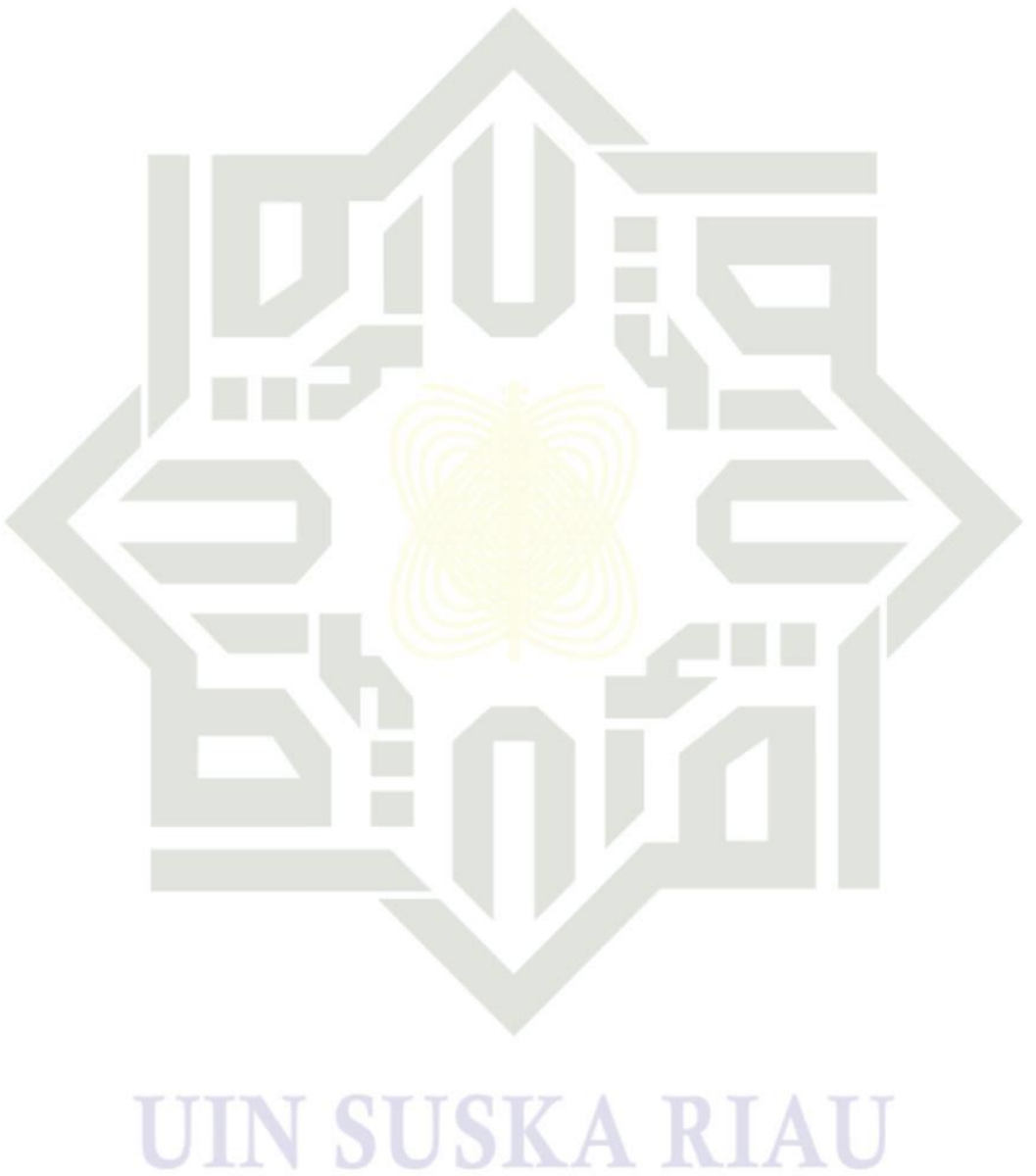


**Gambar B-13. Data isian**

Pada gambar B-9 sampai B-13 adalah grafik hasil kuesioner pada pra penelitian untuk menganalisis bagaimana kesulitan warga dalam menggunakan aplikasi. Serta kekurangan dari aplikasi yang tidak terdapat di pertanyaan kuesioner dan saran masukan dari para responden.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



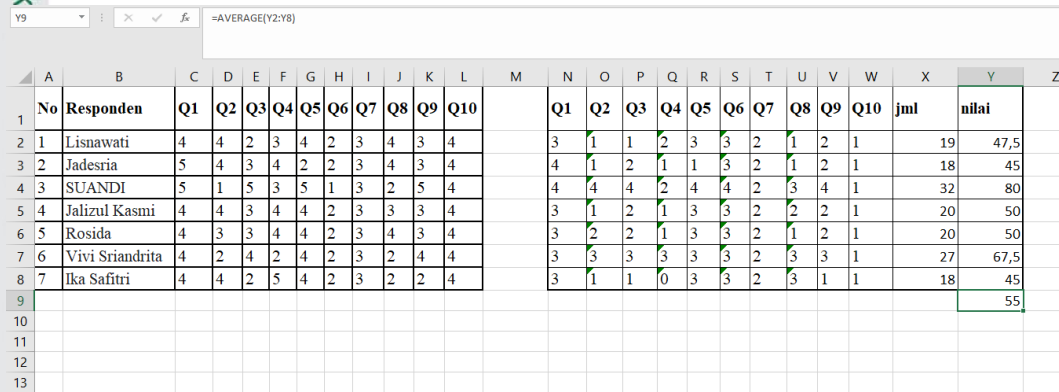


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN C.

### Data Asli SUS aplikasi lama



No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	jml	nilai
1	Lisnawati	4	4	2	3	4	2	3	4	3	4	19	47,5
2	Jadesria	5	4	3	4	2	2	3	4	3	4	18	45
3	SUANDI	5	1	5	3	5	1	3	2	5	4	32	80
4	Jalizul Kasmi	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4	20	50
5	Rosida	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	20	50
6	Vivi Sriandrita	4	2	4	2	4	2	3	2	4	4	27	67,5
7	Ika Safitri	4	4	2	5	4	2	3	2	2	4	18	45
													55

**Gambar C-1. Data responden dan bobot kuesioner**

Pada gambar C-1 adalah data responden dan bobot dari hasil kuesioner pada aplikasi lama, serta rata-rata nilai SUS pada aplikasi lama.

**Tabel C-1. Bobot nilai hasil kuesioner**

No	Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Lisnawati	4	4	2	3	4	2	3	4	3	4
	Jadesria	5	4	3	4	2	2	3	4	3	4
	SUANDI	5	1	5	3	5	1	3	2	5	4
	Jalizul Kasmi	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4
	Rosida	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4
	Vivi Sriandrita	4	2	4	2	4	2	3	2	4	4
	Ika Safitri	4	4	2	5	4	2	3	2	2	4

Pada tabel C-1 adalah bobot nilai dari hasil kuesioner pada aplikasi lama.

Fabel C-2. Nilai SUS aplikasi lama

No.	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jml	Nilai
1	3	1	1	2	3	3	2	1	2	1	19	47,5
2	4	1	2	1	1	3	2	1	2	1	18	45
3	4	4	4	2	4	4	2	3	4	1	32	80
4	3	1	2	1	3	3	2	2	2	1	20	50
5	3	2	2	1	3	3	2	1	2	1	20	50
6	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	27	67,5
7	3	1	1	0	3	3	2	3	1	1	18	45
<b>Rata-Rata Nilai</b>											<b>55</b>	

Fabel C-2 adalah rata-rata nilai SUS pada aplikasi lama.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN D.

### Testing *Prototype* Aplikasi

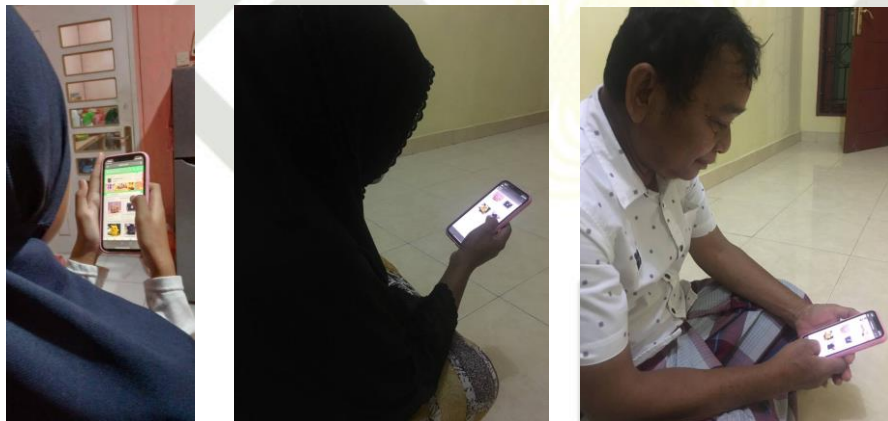
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar D-1. Testing kepada responden 1, 2, dan 3**



**Gambar D-2. Testing kepada responden 4, 5, dan 6**



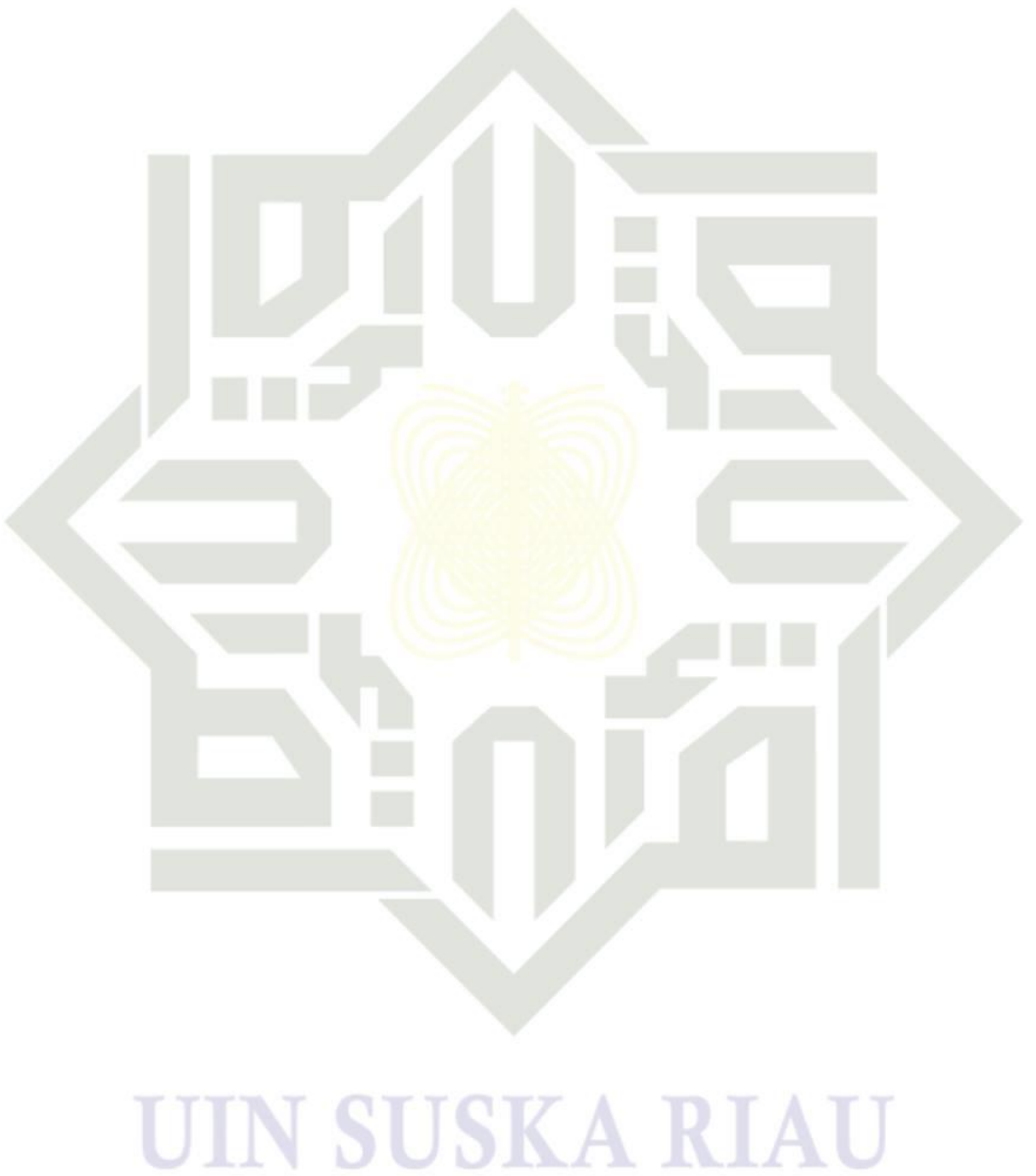
**Gambar D-3. Testing kepada responden 7 dan 8**

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

RIAU



Pada gambar D-1, gambar D-2, dan gambar D-3 adalah dokumentasi *testing* Rekomendasi Aplikasi Baru kepada beberapa warga desa.

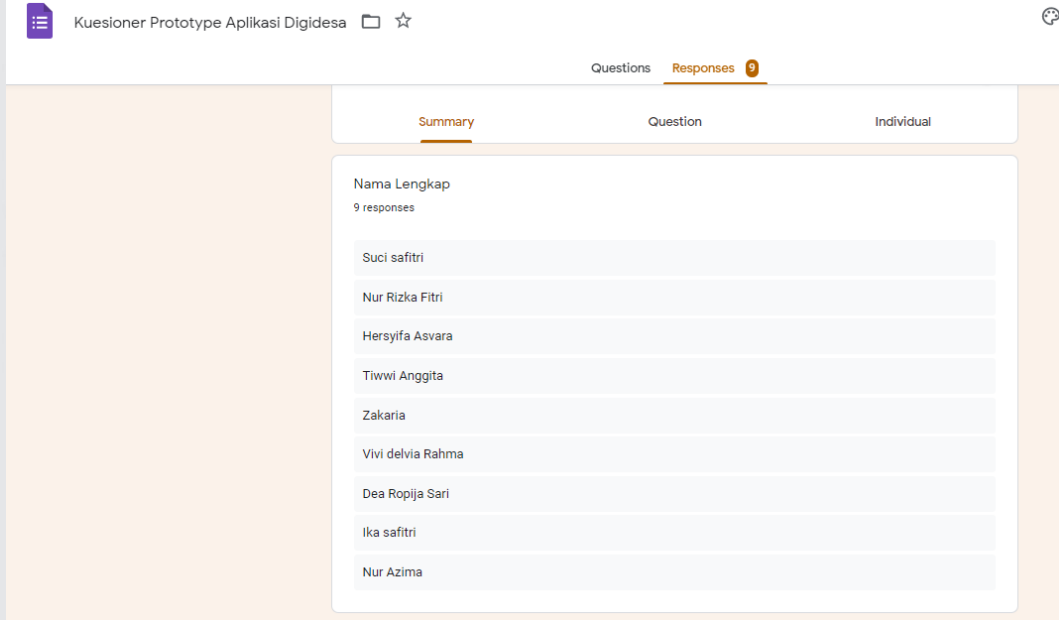


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

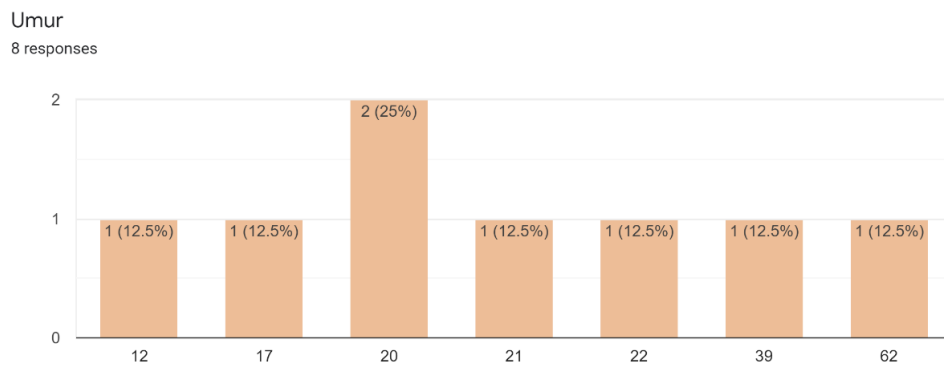
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN E.

### Hasil Kuesioner Testing *Prototype*



Gambar E-1. Data Nama Lengkap Responden



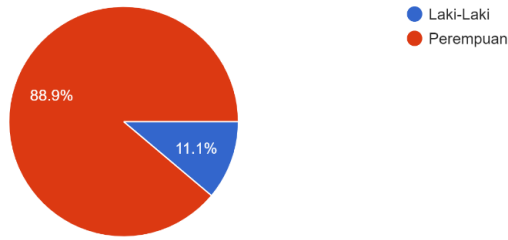
Gambar E-2. Grafik Data Umur Responden

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

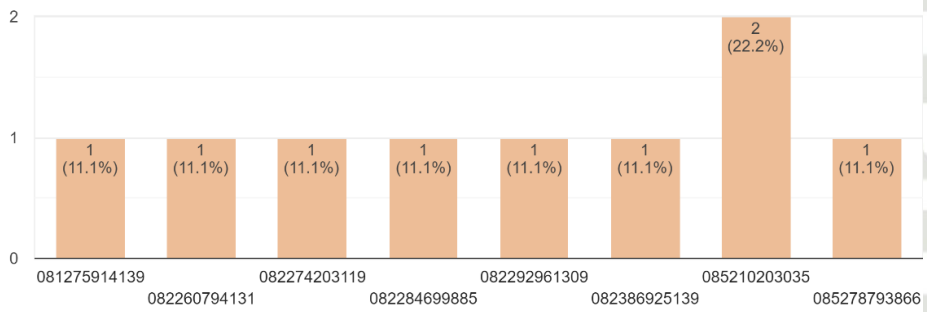
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jenis Kelamin  
9 responses

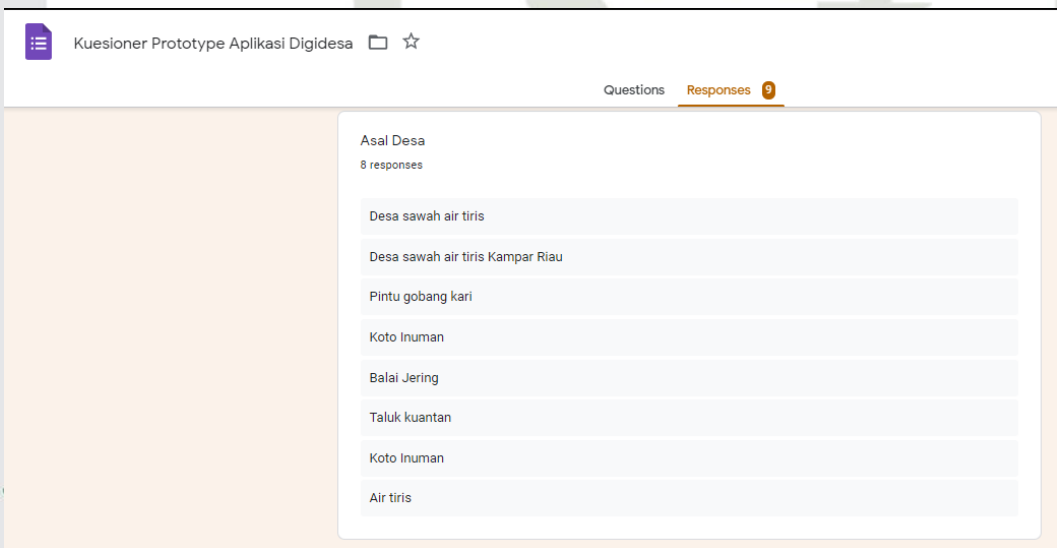


**Gambar E-3. Grafik Data Jenis Kelamin Responden**

Nomor HP/Telepon  
9 responses



**Gambar E-4. Grafik Data Nomor Telepon Responden**



**Gambar E-5. Data Asal Desa Responden**

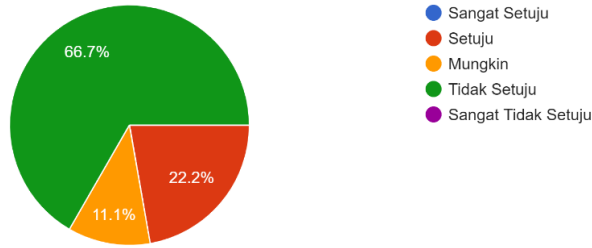
Pada gambar E-1 sampai E-5 adalah data diri responden kuesioner yang disebarakan kepada warga pada testing rekomendasi aplikasi baru.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

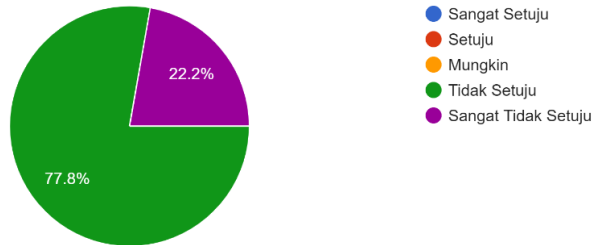
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini  
9 responses



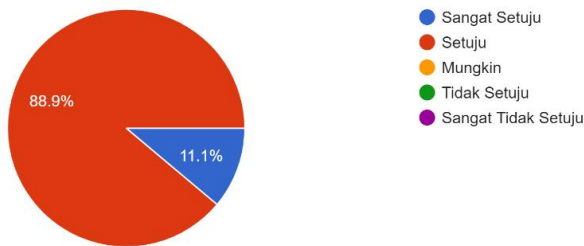
**Gambar E-6. Grafik Data Kuesioner**

Saya merasa banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi ini)  
9 responses



**Gambar E-7. Grafik Data Kuesioner**

Saya tidak kesulitan dalam membuat usaha baru  
9 responses

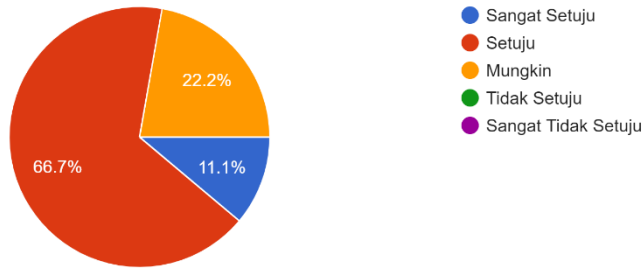


**Gambar E-8. Grafik Data Kuesioner**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

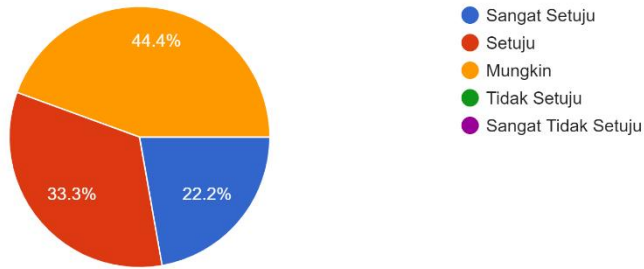
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya tidak kesulitan menambahkan produk baru saya di aplikasi  
9 responses



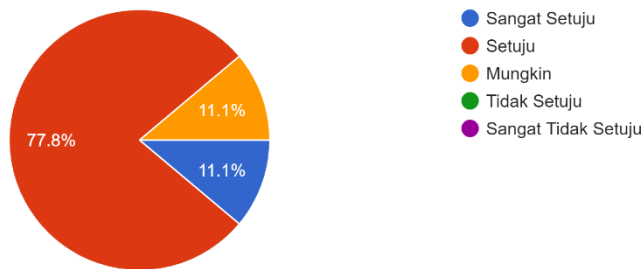
**Gambar E-9. Grafik Data Kuesioner**

Saya memahami form yang ada di prototype aplikasi  
9 responses



**Gambar E-10. Grafik Data Kuesioner**

Saya tidak kesulitan mencari pesanan/orderan yang masuk  
9 responses

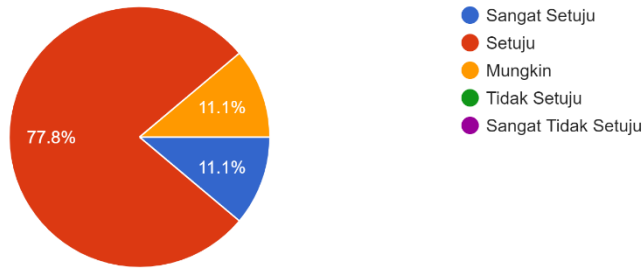


**Gambar E-11. Grafik Data Kuesioner**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

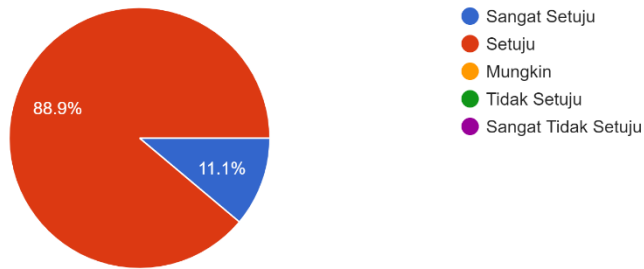
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya tidak kesulitan mengubah deskripsi usaha saya  
9 responses



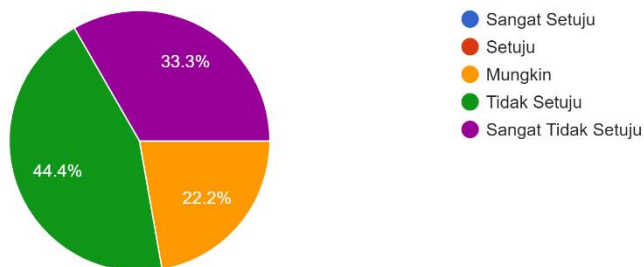
**Gambar E-12. Grafik Data Kuesioner**

Saya memahami dan tidak kesulitan mengubah deskripsi produk saya  
9 responses



**Gambar E-13. Grafik Data Kuesioner**

Saya merasa Aplikasi ini membingungkan  
9 responses



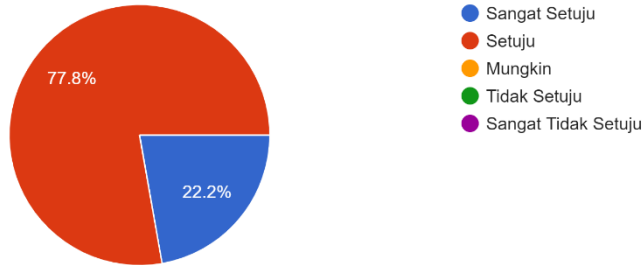
**Gambar E-14. Grafik Data Kuesioner**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

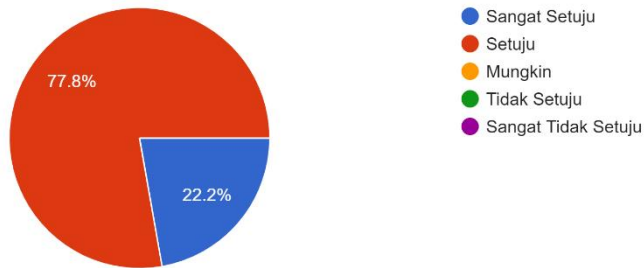
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi Digidesa sudah berjalan dengan baik  
9 responses



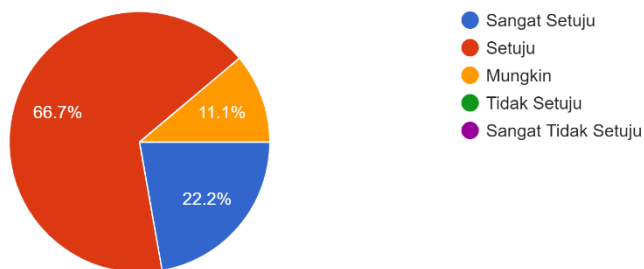
**Gambar E-15. Grafik Data Kuesioner**

secara keseluruhan, Aplikasi Digidesa mudah digunakan  
9 responses



**Gambar E-16. Grafik Data Kuesioner**

Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat  
9 responses

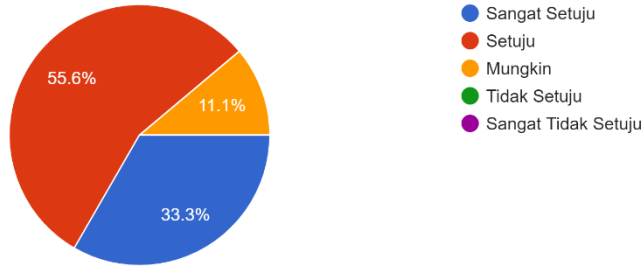


**Gambar E-17. Grafik Data Kuesioner**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

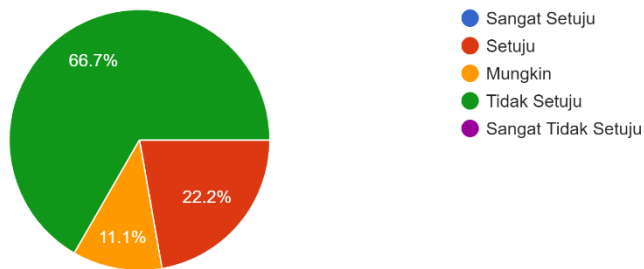
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini  
9 responses



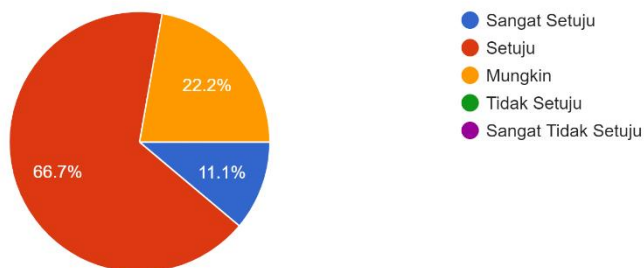
**Gambar E-18. Grafik Data Kuesioner**

Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini  
9 responses



**Gambar E-19. Grafik Data Kuesioner**

Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi  
9 responses



**Gambar E-20. Grafik Data Kuesioner**

Pada gambar E-6 sampai E-20 adalah data grafik persentase hasil kuesioner rekomendasi aplikasi baru.



**Gambar E-21. Isian Data Kuesioner**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.