

ANALISA DAN DESAIN KEMBALI UI/UX PADA APLIKASI LOKER PEKANBARU MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

TUGAS AKHIR

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

Oleh:

SRI WAHYUNI

11651200292



FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2023

- 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.

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISA DAN DESAIN KEMBALI UI/UX PADA APLIKASI
LOKER PEKANBARU MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING**

TUGAS AKHIR

Oleh:

SRI WAHYUNI

11651200292

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir

di Pekanbaru, pada tanggal 08 Juni 2023

Pembimbing I,



RESKI MAI CANDRA, S.T., M.Sc
NIP. 198605052015031006

- 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 PENGESAHAN

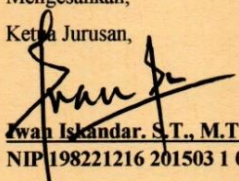
ANALISA DAN DESAIN KEMBALI UI/UX PADA APLIKASI LOKER PEKANBARU MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Oleh
SRI WAHYUNI
11651200292

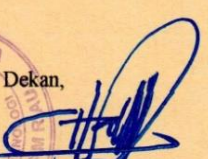
Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik
pada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 08 Juni 2023

Mengesahkan,
Ketua Jurusan,

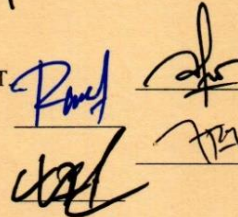

Iwan Iskandar, S.T., M.T.
NIP. 198221216 201503 1 003

Dekan,


Dr. Hastono, M.Pd.
NIP. 19640301 199203 1 003

DEWAN PENGUJI

Ketua : Muhammad Affandes, S.T., M.T.
Pembimbing I : Reski Mai Candra, S.T., M.Sc.
Penguji I : Novriyanto, S.T., M.Sc.
Penguji II : Nazruddin Safaat H, M.T.





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 surat :
 Nomor : Nomor 25/2021
 Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Wahyuni
 NIM : 11651200292
 Tempat/Tgl. Lahir : Lebu Lurus, 16 Agustus 1998
 Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi
 Prodi : Teknik Informatika
 Judul Skripsi :

Analisa dan Desain Kembali UI/UX Pada Aplikasi Loker Pekanbaru Menggunakan Metode Design Thinking

Menyatakan dengan sebenar – benarnya bahwa :

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan hasil penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang – undangan.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak mana pun juga.

Pekanbaru, 15 Juni 2023
 Yang membuat pernyataan



Sri Wahyuni
 NIM : 11651200292

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 bahwa 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 didalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 08 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,

SRI WAHYUNI

11651200292

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.

LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Sabar sesaat itu lebih baik dari dunia seisinya.”

Alhamdulillah ya Allah...

Ya Allah terimakasih atas pencapaian dan keberhasilan yang telah diberikan kepada penulis.

Karya ini ku persembahkan untuk.

Kedua orang tua, Ibu dan ayah yang selalu sabar serta pengorbanannya yang besar dalam hidup saya dan selalu mendo'akan saya untuk sampai di titik ini.

Semoga diberikan kesehatan dan umur yang panjang. Amin ya Allah.

Kakak Fefy Ramadha Yany, abang Ari Srianda Putra dan adik – adik Jon Gunawan Widanata, M. Alif Rashidin, Fathir Hidayatullah, M. Faiz yang sangat saya sayangi terima kasih atas dukungan dan doanya.

Ibu dan bapak dosen yang sudah memberikan ilmu dan bimbingannya serta masukan dalam menyelesaikan tugas akhir saya.

Teman – teman sekelas, seangkatan semuanya atas semangat dan doa yang diberikan.

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.

ABSTRAK

Aplikasi Loker pekanbaru bertujuan untuk mempermudah kedua pihak pencari kerja dan perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja. Aplikasi ini ditujukan untuk memberikan kemudahan masyarakat umum dalam menemukan informasi lowongan pekerjaan dengan mudah dan cepat. Penelitian ini akan membahas fitur – fitur yang terdapat pada aplikasi loker pekanbaru untuk dianalisa dan dirancang kembali sesuai kebutuhan pengguna sehingga mempermudah pengguna untuk menggunakan aplikasi loker pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari *Emphatize*, *Define*, *Ideate* dan *Prototype*. Aplikasi Loker Pekanbaru di uji menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang ditujukan kepada 3 responden pemasang loker dan pencari loker. Setelah dihitung maka didapatlah nilai prototype untuk pemasang loker dengan nilai rata – rata SUS didapatkan skor nilai 80 maka termasuk kategori *Excellent* dengan scale grade B, sedangkan pencari loker didapatkan skor nilai 85 maka termasuk kategori *Excellent* dengan scale grade B sehingga penilaian tersebut dapat diterima.

Kata kunci: Aplikasi, Loker, Pemasang Loker, Pencari Loker, *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.

ABSTRACT

The Pekanbaru Locker application aims to make it easier for both job seekers and companies that need workers. This application is intended to provide convenience to the general public in finding job vacancy information easily and quickly. This research will discuss the features contained in the Pekanbaru locker application to be analyzed and redesigned according to user needs so that it makes it easier for users to use the Pekanbaru locker application. This study uses the Design Thinking method which consists of Emphasize, Define, Ideate and Prototype. The Pekanbaru Locker Application was tested using the System Usability Scale (SUS) which was addressed to 3 locker installers and locker seekers. After calculating, the prototype value for the locker installer is obtained with an average SUS score of 80, it is included in the Excellent category with a grade B scale, while locker seekers get a score of 85, it is included in the Excellent category with a grade B scale so that the assessment is acceptable.

Keywords: Application, Locker, Locker Installer, Locker Finder, 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.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah robbil'alamin, tak henti-hentinya kami ucapkan kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala*, yang dengan rahmat dan hidayah-Nya kami mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tidak lupa bershalawat kepada Nabi dan Rasul-Nya, Nabi Muhammad *Sholallohu 'alaihi wa salam*, yang telah membimbing kita sebagai umatnya menuju jalan kebaikan.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Banyak sekali pihak yang telah membantu kami dalam penyusunan laporan ini, baik berupa bantuan materi ataupun berupa motivasi dan dukungan kepada kami. Semua itu tentu terlalu banyak bagi kami untuk membalasnya, namun pada kesempatan ini kami hanya dapat mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Iwan Iskandar. S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Fitri Insani, S.T, M.Kom. selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan semangat, nasehat dan motivasi.
5. Bapak Reski Mai Candra, S.T, M.Sc. selaku pembimbing tugas akhir. Terimakasih atas waktu, motivasi, dan bimbingan yang telah diberikan sehingga terselesaikannya laporan tugas akhir ini.
6. Bapak Novriyanto, ST, M.Sc. selaku Penguji I Tugas Akhir yang telah memberikan penjelasan mengenai perbaikan untuk kelancaran tugas akhir ini.
7. Bapak Nazruddin Safaat H., MT M.kom. selaku Penguji II Tugas Akhir yang telah memberikan penjelasan mengenai perbaikan untuk kelancaran tugas akhir 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.

8. Ibu Fadhilah Syafria ST., M.Sc. selaku koordinator TA Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
9. Seluruh dosen Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu, dan bimbingan serta motivasi yang sangat bermanfaat.
10. Terkhusus Kedua Orang tua dan Keluarga Besar Penulis yang sudah memberikan dukungan, motivasi dan senantiasa mendoakan Penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2016 terkhusus TIF D 2016 yang selalu mendukung dalam pengerjaan tugas akhir ini.
12. Semua teman – teman sudah memberikan do'a, motivasi, dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Kami menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat kami harapkan untuk kesempurnaan laporan ini. Akhirnya kami berharap semoga laporan ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Wassalamualaikum wa rohmatullohi wa barokatuh

Pekanbaru, 08 Juni 2023

Penulis

UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	4
2.1 Kajian Metode	4
2.1.1 Aplikasi Loker Pekanbaru	4
2.1.2 Aplikasi Mobile	5
2.1.3 <i>UI (User Interface)</i>	5
2.1.4 <i>UX (User Experience)</i>	6
2.1.5 <i>Design Thinking</i>	6
2.1.6 <i>System Usability Scale</i>	8
2.2 Penelitian Terkait	10
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	16
3.1 Tahapan Penelitian	16

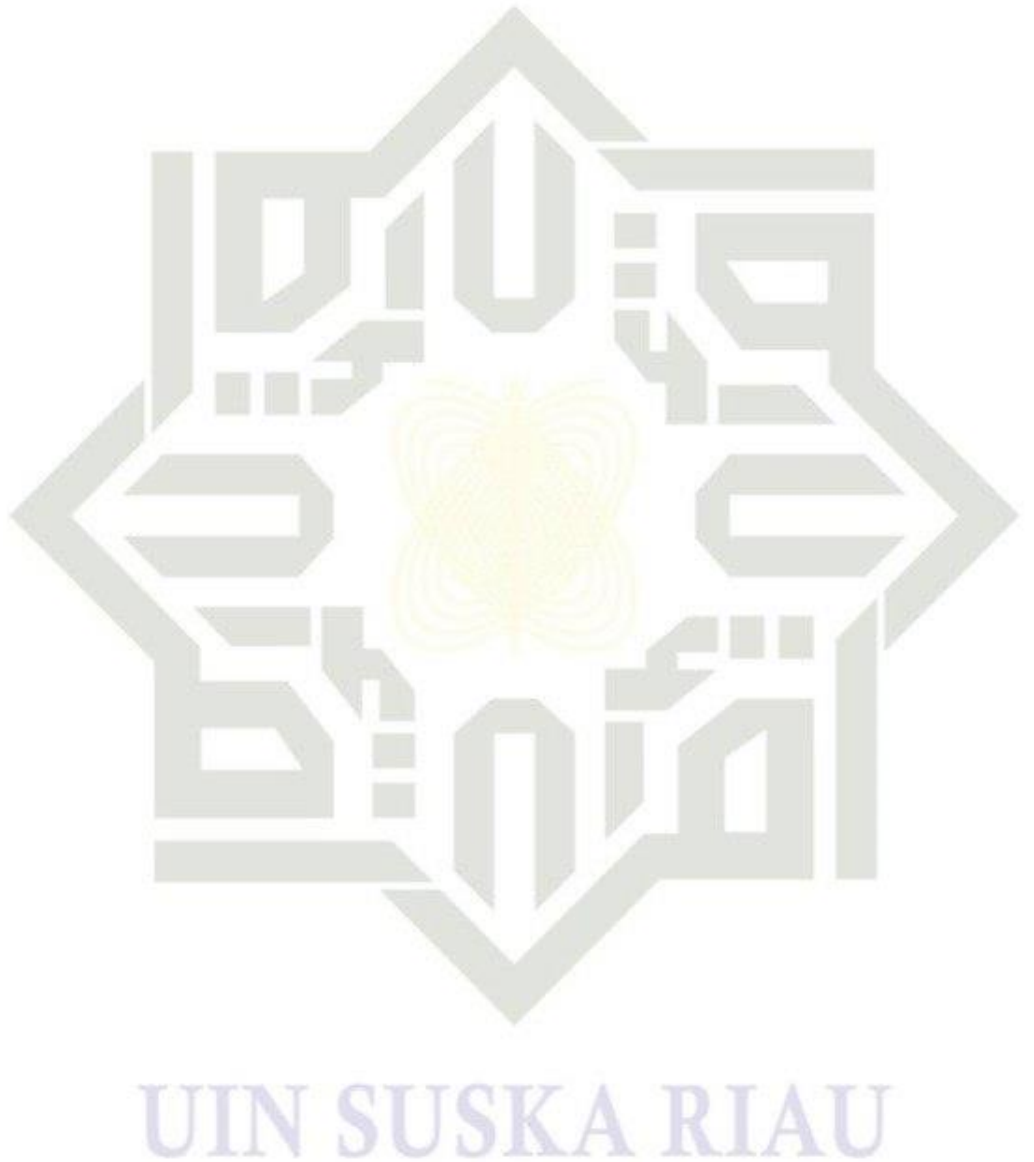
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. 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.

3.2	<i>Empathize</i>	17
3.2.1	Observasi	17
3.2.2	Wawancara.....	17
3.3	<i>Define</i>	18
3.4	<i>Ideate</i>	19
3.4.1	Pengumpulan Ide dan Merancang Solusi.....	19
3.5	<i>Prototype</i>	19
3.6	Testing	20
3.7	Kesimpulan dan Saran	20
BAB 4 PEMBAHASAN		21
4.1	Analisa Aplikasi Lama	21
4.2	Analisa Aplikasi Baru	25
4.2.1	<i>Empathize</i>	30
4.2.2	<i>Define</i>	36
4.2.3	<i>Ideate</i>	38
4.2.4	<i>Prototype</i>	61
4.3	Perbandingan Fitur Aplikasi Lama dan Aplikasi Baru	82
4.4	Pengujian	83
4.4.4	Analisa Hasil SUS	88
4.5	Kesimpulan Pengujian.....	91
BAB 5 PENUTUP		93
5.1	Kesimpulan.....	93
5.2	Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA		94
LAMPIRAN A		96
LAMPIRAN B		103
LAMPIRAN C		104
LAMPIRAN D		114
LAMPIRAN E		115

DAFTAR RIWAYAT HIDUP..... 116



- 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 1 Aplikasi Loker Pekanbaru	4
Gambar 2 Aplikasi Aplikasi Loker Pekanbaru	7
Gambar 3 Tahapan Design Thingking	16
Gambar 4 Affinity Diagram	18
Gambar 5 Prioritization Map	19
Gambar 6 Diagram Daftar	21
Gambar 7 Diagram Login	22
Gambar 8 Diagram Menu Beranda	23
Gambar 9 Diagram Pasang Loker	24
Gambar 10 Diagram Pasang Iklan	25
Gambar 11 Diagram Daftar	26
Gambar 12 Diagram Login	27
Gambar 13 Diagram Menu Beranda	28
Gambar 14 Diagram Pasang Loker	29
Gambar 15 Diagram Pasang Iklan	30
Gambar 16 <i>Affinity Map Define</i> Permasalahan Aplikasi	37
Gambar 17 <i>Prioritization Map Define</i> Permasalahan Aplikasi	38
Gambar 18 <i>Affinity Map Ide</i> Aplikasi	39
Gambar 19 <i>Userflow</i> Proses Daftar	43
Gambar 20 <i>Userflow</i> Proses Login	44
Gambar 21 <i>Userflow</i> Proses Info Pekanbaru	45
Gambar 22 <i>Userflow</i> Proses Hubungi Kami	46
Gambar 23 <i>Userflow</i> Proses Tips dan Trik	47
Gambar 24 <i>Userflow</i> Proses Pasang Loker	47
Gambar 25 <i>Userflow</i> Proses Pasang Iklan	48
Gambar 26 <i>Userflow</i> Proses Akun	49
Gambar 27 <i>Userflow</i> Proses Loker Terbaru	50
Gambar 28 <i>Userflow</i> Proses Tingkat Pendidikan	50
Gambar 29 <i>Userflow</i> Proses Gaji	51
Gambar 30 <i>Userflow</i> Proses Kemampuan	51
Gambar 31 <i>Userflow</i> Proses Lokasi	52
Gambar 32 <i>Userflow</i> Proses <i>Freelencer</i>	52
Gambar 33 <i>Userflow</i> Proses Industri	53
Gambar 34 <i>Userflow</i> Proses Favorit	53
Gambar 35 <i>Userflow</i> Proses Notifikasi	54
Gambar 36 <i>Userflow</i> Proses Login Admin	55
Gambar 37 <i>Userflow</i> Proses Loker	56
Gambar 38 <i>Userflow</i> Proses Iklan	57
Gambar 39 <i>Userflow</i> Proses Berita	58
Gambar 40 <i>Userflow</i> Proses Konfirmasi Admin	59

- 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 1 Permasalahan Pencari Loker Pada Aplikasi	2
Tabel 2 Permasalahan Pemasang Loker Pada Aplikasi	2
Tabel 3 Pertanyaan SUS	8
Tabel 4 Contoh Data Asli Dari Responden	9
Tabel 5 Contoh Data Hasil Hitung SUS	10
Tabel 6 Penelitian Terkait	10
Tabel 7 Permasalahan Pencari Kerja Pada Saat Observasi	34
Tabel 8 Permasalahan Pemasang Loker Pada Saat Observasi	35
Tabel 9 Masalah dan Ide Solusi	40
Tabel 10 Perbandingan Fitur	82
Tabel 11 Perbandingan Kecepatan dan Pemahaman User	84
Tabel 12 Pertanyaan Saat Wawancara	84
Tabel 13 Pertanyaan Pertanyaan Kuesioner Testing	88
Tabel 14 Data diri Pemasang Loker	88
Tabel 15 Data diri Pencari Loker	88
Tabel 16 Data dan Bobot Pemasang Loker	89
Tabel 17 Data dan bobot Pencari Loker	89
Tabel 18 Bobot Nilai Pemasang Loker	90
Tabel 19 Bobot Nilai Pencari Loker	90
Tabel 20 Permasalahan dan Solusi Pencari Loker	91
Tabel 21 Permasalahan dan Solusi Pemasang Loker	92

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. 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 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pekerjaan merupakan hal yang sangat penting bagi seseorang dalam memenuhi kebutuhan sehari – hari seperti kebutuhan ekonomi, sosial, dan psikologis. Secara ekonomi, penghasilan orang yang bekerja mampu memenuhi kebutuhan hidup sehari – hari misalnya membeli barang dan jasa. Secara sosial orang yang bekerja lebih dihargai dari orang yang tidak bekerja. Sedangkan secara psikologis orang yang bekerja akan merasakan kualitas dirinya menjadi lebih sehat dan terhindar dari depresi, stres, keputusasaan, kesepian dan penurunan harga diri, kepuasan hidup [1].

COVID-19 di Indonesia mulai terdeteksi pada awal Maret 2020 yang menimbulkan dampak negatif bagi ketenagakerjaan di Indonesia. Pembatasan kegiatan pekerjaan dilakukan untuk menghambat penyebaran COVID-19 di Indonesia yang mengakibatkan sejumlah tenaga kerja terpaksa dirumahkan untuk sementara waktu. Dampak lainnya juga mengalami pemutusan hubungan kerja (PHK) [2]. Oleh karena itu banyak yang mengalami pengangguran sulit untuk mencari pekerjaan. Pada zaman ini pekerjaan sulit ditemukan lebih banyak yang melamar dari kuota yang diterima sehingga dibutuhkan media untuk informasi lowongan [3].

Aplikasi Loker pekanbaru sebuah aplikasi layanan yang digunakan oleh masyarakat untuk memudahkan menemukan pekerjaan. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah kedua pihak pencari kerja dan perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja. Membantu memberikan kemudahan masyarakat umum dalam menemukan informasi lowongan pekerjaan dengan mudah dan cepat.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sudah banyak masyarakat pekanbaru yang sudah menggunakan smartphone sebagai kebutuhannya sehingga User Interface (UI) dari aplikasi loker pekanbaru seharusnya lebih lengkap dapat

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.

tidak mengerti. Aplikasi loker pekanbaru dapat di peroleh melalui *play store*. Cukup dengan menginstal di *smartphone* dan pengguna bisa memperoleh informasi pekerjaan seputar wilayah kota pekanbaru.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi terhadap pengguna aplikasi loker pekanbaru untuk melihat sejauh mana pengetahuan pengguna dalam menggunakan aplikasi loker pekanbaru. Observasi yang dilakukan penulis terhadap pencari loker dan pemasang loker. Dari hasil wawancara terdapat permasalahan aplikasi yang digambarkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Permasalahan Pencari Loker Pada Aplikasi

NO	Permasalahan Pencari Loker
1.	Warna tampilan aplikasi kurang menarik terlalu mencolok.
2.	Informasi yang diberikan pada menu Beranda halaman awal terlalu singkat.
3.	Tidak ada notifikasi pekerjaan yang baru di posting supaya pengguna lebih cepat menerima informasi.
4.	Apabila lowongan sudah melebihi batas waktu yang ditentukan sebaiknya lowongan harus dihapus pada daftar lowongan.
5.	Tidak ada notifikasi batas waktu untuk mengajukan lowongan sebelum pengajuan di tutup.

Tabel 2 Permasalahan Pemasang Loker Pada Aplikasi

NO	Permasalahan Pemasang Loker
1.	Pada menu pasang loker hanya menampilkan logo dan kirim pesan dari aplikasi.
2.	Pada fitur kirim pesan pengguna merasa bingung apa isi pesan yang akan dikirimkan. Pada aplikasi pengguna hanya mengirimkan pesan berupa link
3.	Setelah pengguna mengirimkan pesan, tidak ada perintah selanjutnya.
4.	Pengguna tidak mengetahui apakah info lowongan yang sudah dikirim sudah di posting atau belum

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.

Kemudian, setelah melakukan wawancara terdapat permasalahan pada aplikasi loker pekanbaru. Peneliti melakukan rancangan dan mendesain ulang dari aplikasi loker pekanbaru guna mengurangi kekurangan dalam segi fitur dan menu dengan menggunakan salah satu metode *user experience* yaitu metode *design thinking*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang yang telah di uraikan penulis, merumuskan permasalahan “bagaimana merancang kembali UI/UX pada aplikasi loker pekanbaru menggunakan metode *design thinking*”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Analisa yang dilakukan sebatas pada aplikasi loker pekanbaru berbasis mobile.
2. Pengguna yang terlibat pada aplikasi ini hanya dikelompokkan menjadi dua, yaitu sebagai pencari loker dan pemasang loker.
3. Rancangan antarmuka yang dibuat berupa *prototype* dengan *tools adobe xd*.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisa dan merancang kembali tampilan aplikasi loker pekanbaru.
2. Untuk melihat *usability* (kegunaan) pada aplikasi yang dirancang kembali.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini untuk memperbaiki fitur – fitur yang terdapat pada aplikasi loker pekanbaru, sehingga mempermudah pengguna untuk menggunakan aplikasi loker pekanbaru.

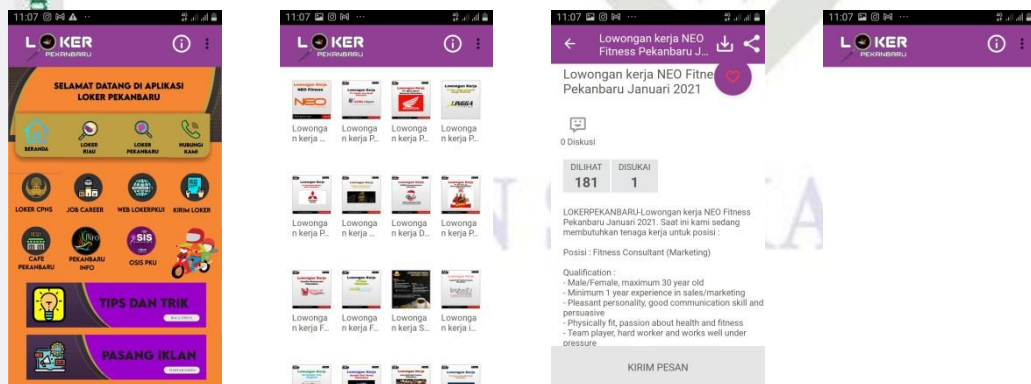
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 2 KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Metode

2.1.1 Aplikasi Loker Pekanbaru

Aplikasi Loker sebuah aplikasi layanan yang digunakan oleh seluruh masyarakat untuk memudahkan menemukan pekerjaan dan. Layanan yang tersedia di aplikasi ini antara lain yaitu informasi lowongan pekerjaan, layanan OSIS pekanbaru, layanan kirim loker, informasi Pekanbaru. Aplikasi ini memberikan layanan untuk memudahkan masyarakat pekanbaru menemukan informasi pekerjaan. Loker pekanbaru merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu memenuhi kebutuhan pencari kerja yang ingin mencari pekerjaan, agar mendapatkan informasi lowongan pekerjaan yang sesuai dengan kualifikasi diri. Fitur aplikasi loker pekanbaru dapat digunakan setelah user daftar dan login di aplikasi. Aplikasi ini memiliki layanan yang dapat menampilkan informasi lowongan pekerjaan, meliputi nama perusahaan, kualifikasi, berkas lamaran, dan informasi lainnya. Aplikasi ini juga memiliki fungsi seputar informasi yang ada di pekanbaru seperti loker CPNS, *Job Career*, Web Loker, Cafe Pekanbaru, Pekanbaru Info, Osis PKU dan juga layanan pasang loker.



Gambar 1 Aplikasi Loker Pekanbaru

2.1.2 Aplikasi Mobile

Menurut aplikasi mobile (mobile application) adalah sebuah perangkat lunak yang pengoperasiannya pada perangkat mobile seperti smartphone, tablet PC, yang dirancang untuk mendukung pekerjaan pengguna [4]. Pengguna aplikasi mobile yang terhubung ke layanan internet yang biasanya hanya diakses melalui PC atau Notebook. Dengan demikian, membantu pengguna aplikasi mobile mengakses layanan internet menggunakan perangkat mobile. Dengan menggunakan aplikasi mobile, dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi mobile untuk hiburan paling banyak digemai oleh pengguna telepon seluler, dengan adanya fitur game, music player, sampai video player menjadi semakin mudah menikmati hiburan kapan saja dan dimanapun [6].

Mengembangkan suatu aplikasi mobile harus memiliki pertimbangan mendasar terkait karakteristik serta jenis dari aplikasi yang akan dikembangkan. Karena akan mempengaruhi proses perancangan dan implementasi. Kemudian akan bagi menjadi 3 kelompok aplikasi mobile :

1. *Native Application Mobile* yang merupakan aplikasi yang dikembangkan untuk satu platform tertentu menggunakan bahasa pemrograman spesifik yang sesuai dengan *mobile OS* yang digunakan.
2. *Mobile Web Applications* yang merupakan jenis aplikasi berbasis website/ web mobile yang diakses melalui browser penggunanya tidak dibatasi oleh sistem operasi apapun.
3. *Hybrid Mobile Application* yang merupakan aplikasi hybrid merupakan penggabungan dari aplikasi web dan native [3].

2.1.3 UI (User Interface)

User Interface adalah komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan aplikasi yang digunakan untuk menghubungkan antara aplikasi dan pengguna agar dapat berinteraksi dengan mudah [7]. Antarmuka pengguna menyediakan sarana untuk

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.

pengguna mengendalikan system dan output, yang memungkinkan sistem menginformasikan pengguna. *User interface* akan menciptakan sebuah media komunikasi yang efektif antara manusia dengan computer [4]. *User Interface (UI)* adalah segala sesuatu yang dirancang menjadi sebuah perangkat informasi dimana diperangkat tersebut seseorang dapat berinteraksi dengan melalui tampilan layar pada perangkat yang digunakan. Dari uraian beberapa definisi menurut para ahli, dapat penulis simpulkan bahwa *User Interface (UI)* adalah sebuah teknologi yang menampilkan elemen desain pada layar atau monitor seperti misalnya komputer, tablet, *smartphone*, dan lain lain – lain. Fungsinya sebagai penghubung antara pengguna dengan aplikasi [8].

3.1.4 UX (User Experience)

User Experience adalah proses meningkatkan kepuasan user aplikasi dan pengunjung website dalam meningkatkan kegunaan aplikasi dan interaksi yang diberikan antara user dengan produk [4]. *User Experience* pengetahuan yang dialami pengguna menggunakan teknologi tertentu, termasuk kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan kemajuan teknologi, yang menghasilkan desain produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan. *User Experience* bertujuan untuk membuat suatu website atau aplikasi menjadi lebih mudah untuk digunakan dan tidak membingungkan ketika digunakan oleh user [9].

Menurut Bevan dkk, *user experience* berpusat pada pemahaman pengguna sebelum menggunakan produk, saat menggunakan produk dan setelah menggunakan produk. Hal pertama yang harus diperhatikan dalam menciptakan *user experience* yang baik adalah memastikan kebutuhan yang sesuai dengan pengguna sehingga produk tersebut senang dimiliki dan juga senang untuk digunakan [5].

3.1.5 Design Thinking

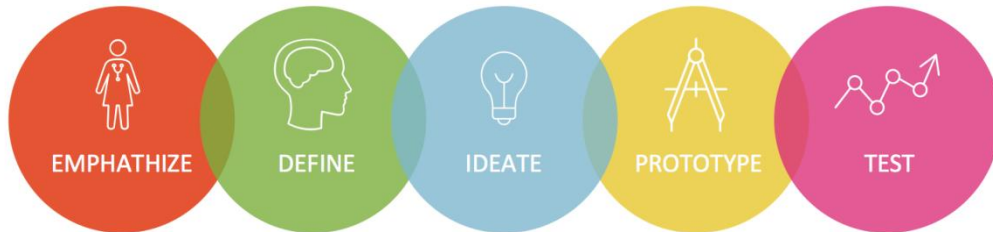
Design thinking adalah proses berulang untuk mencoba memahami pengguna, memecahkan permasalahan, dan mendefinisikan permasalahan untuk menemukan solusi alternatif yang tidak terlihat pada pemahaman awal. *Design thinking* mampu memberikan solusi bagi beberapa permasalahan. Cara ini

- 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.

merupakan serangkaian berfikir dan bekerja dengan melihat ide – ide baru hingga menjadi sebuah solusi [10].



Gambar 2 Aplikasi Aplikasi Loker Pekanbaru

a. *Empathize.*

Pada tahap ini dilakukan pencarian informasi dan pemahaman empatik kepada calon pengguna yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang akan diselesaikan. Tahap ini memahami masalah yang dirasakan calon pengguna dengan melalui observasi, kuesioner dan wawancara

b. *Define.*

Pada tahap ini dilakukan analisis masalah yang telah dikumpulkan di tahap sebelumnya yaitu *empathize*. Dan akan dianalisa masalah utama pada penelitian ini.

c. *Ideate*

Pada tahap ini dilakukan penetapan solusi terhadap statement permasalahan yang telah ditentukan pada tahap define. Pada proses ini akan menghasilkan penyelesaian masalah berupa ide atau gagasan.

d. *Prototype*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan prototype sebagai bentuk visual untuk melakukan penyelidikan terhadap solusi permasalahan yang ditentukan di tahap selanjutnya. Pembuatan prototype akan memudahkan dalam mendapatkan pandangan dari calon pengguna tentang bagaimana pengguna akan berperilaku dan berinteraksi dengan produk yang akan dikembangkan.

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. *Test*

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap prototype yang telah dibangun kepada pengguna untuk mendapatkan hasil uji coba dari pengguna [11].

3.1.6 System Usability Scale

System Usability Scale merupakan alat pengujian untuk mengukur tingkat *usability* sebuah sistem yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. *System Usability Scale* memiliki 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban yang terdiri dari sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju dan sangat tidak setuju. SUS memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 100. Berikut 10 pertanyaan *System Usability Scale*[12]:

Tabel 3 Pertanyaan SUS

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

1. Aturan Menghitung System Usability Scale (SUS)

Setelah melakukan pengumpulan data dari responden, kemudian data tersebut dihitung. Dalam cara menggunakan System Usability Scale (SUS) ada beberapa

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.

aturan dalam perhitungan skor SUS. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuesionernya:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan 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:

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

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

Cara Menghitung SUS

Cara menggunakan System Usability Scale (SUS) selanjutnya, Kamu bisa menuliskan data hasil dari responden di excel atau aplikasi lain. Jumlah responden nanti akan kita bahas lain waktu. Contoh rekap datanya seperti pada tabel dibawah ini. Untuk Q1 sampai Q10 merupakan no pertanyaan dan angkanya adalah jawaban dari reponden.

Tabel 4 Contoh Data Asli Dari 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

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.

...	Responden
-----	---------------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Contoh data asli diatas kemudian kita hitung dengan aturan menghitung SUS yang ada 3. Kemudian jumlahkann 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 5 Contoh Data Hasil Hitung SUS

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

Jika sudah sampai tahap diatas ini, Kamu tinggal menerapkan rumus yang ada diatas tadi dicari rata-rata dari nilainya. Caranya seperti rumus yaitu, jumlahkan nilai dari semua responden kemudian dibagi jumlah responden. Jika dari hasil data diatas hasil skor rata-rata SUS adalah **85**. Jika Kamu merasa kesulitan dengan cara diatas, Kamu bisa mendownload contoh datanya. Kamu hanya tinggal mengganti data asli dengan data yang sudah kamu peroleh.

2.2 Penelitian Terkait

Berikut merupakan rangkuman dari penelitian sebelumnya berdasarkan literatur review jurnal yang berkaitan dengan aplikasi lowongan pekerjaan menggunakan design thinking yang menjadi referensi dalam penelitian ini, dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 6 Penelitian Terkait

No	Peneliti	Judul	Hasil
	Intan Permata Sari, Annisa Hasna	Implementasi Metode Pendekatan	Pada hasil penelitian memberikan solusi 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.

	<p>Kartina, Ajeng Mubdi Pratiwi, Fitri Oktariana, M Farhan Nasrulloh dan Sahla Analia Zain (2020)</p>	<p>Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru</p>	<p>dengan merancang sebuah aplikasi sistem informasi bernama Happy Class. Terbukti dari tahap ujicoba yang dilakukan menggambarkan 50% responden merasa tertarik pada aplikasi Happy Class dan 25% responden sangat tertarik. Adanya aplikasi ini proses pembelajaran dapat berlansung dengan on-time dan tidak memakan waktu, serta berkurangnya miss communication antar mahasiswa dan dosen.</p>
<p>2.</p>	<p>Aria Ar Razi, Intan Rizky Mutiaz dan Pindi Setiawan (2018)</p>	<p>Penerapan Metode Designthinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer</p>	<p>Hasil penelitian memperlihatkan bahwa khalayak masih belum menemukan media yang paling efektif dalam penanganan terhadap kasus kehilangan dan temuan barang tercecer di tempat umum. Khalayak juga sangat setuju dan tertarik apabila tersedia aplikasi mobile yang mampu menangani permasalahan tersebut.</p>

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.

<p>Feri Fariyanto, Suaidah Suaidah, Faruk Ulum (2021)</p>	<p>Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)</p>	<p>Hasil pengujian kegunaan dengan perhitungan SUS diperoleh hasil 77.00, nilai ini berada pada tingkatan baik (grade B). Hasil pengujian UEQ untuk mendapatkan pengalaman pengguna yaitu tingkat daya tarik yang diperoleh adalah 1,967 pada tingkat yang luar biasa, dan tingkat kejelasan adalah mencapai 2,075, yang berada di atas level luar biasa, pada tingkat efisiensi 1,800 pada level yang baik, level ketepatan 1,975 berada pada level dan skala yang luar biasa, tingkat stimulasi 2,000 dan tingkat keterkinian 1,250 di level yang luar biasa. Maka dapat disimpulkan bahwa prototipe yang diajukan memiliki pengalaman pengguna yang positif berdasarkan ukuran UEQ</p>
<p>Elda Chandra Shirvanadi (2021)</p>	<p>Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design</p>	<p>Metode yang digunakan dalam proses desain ulang yaitu, dengan pendekatan Design Thinking. Metode Design Thinking merupakan</p>

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.

	Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)	pendekatan yang berpusat pada manusia atau human centris untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Untuk mendapatkan feedback dan menggali permasalahan dilakukan proses research dan pengujian. Penggunaan metode Design Thinking diharapkan mampu memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna saat menggunakan website Amikom Center. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan didapatkan hasil desain website mencakup User Interface(UI) dan User Experience(UX) yang mampu menjadi solusi dari permasalahan yang ada.
Erma Susanti , Erfanti Fatkhiyah, Endang Efendi (2019)	Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking	Berdasarkan dari tahapan-tahapan penelitian yang telah dilaksanakan terwujudlah karya desain berupa desain name tag, back drop, dan banner yang dijadikan sebagai media

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.

		komunikasi visual untuk penyelenggaraan kegiatan pengenalan kehidupan kampus bagi mahasiswa baru tahun akademik 2018/2019. Kemudian diharapkan penelitian ini dapat menginspirasi khususnya di bidang desain komunikasi visual.
	Karnaan (2020)	<p>Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications</p> <p>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.</p>

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 Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning	Berdasarkan hasil penelitian, perancangan aplikasi mobile learning dengan menggunakan metode design thinking ini telah menyelesaikan permasalahan yang terjadi.
Sabika Amalina , Fathul Wahid , Vebri Satriadi , Fionna Saphira Farhani , Novi Setiani (2019)	Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking	Berdasarkan permasalahan yang terjadi, UniBook dikembangkan menjadi solusi berupa mobile application. UniBook bertujuan untuk mempermudah aktivitas Perpustakaan Pusat Universitas Islam Indonesia dengan tingkat mobilitas yang tinggi. Metodologi prototype digunakan dalam pengembangan mobile application UniBook. Dengan menggunakan pendekatan User Centered Design pula, diharapkan mobile application UniBook dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

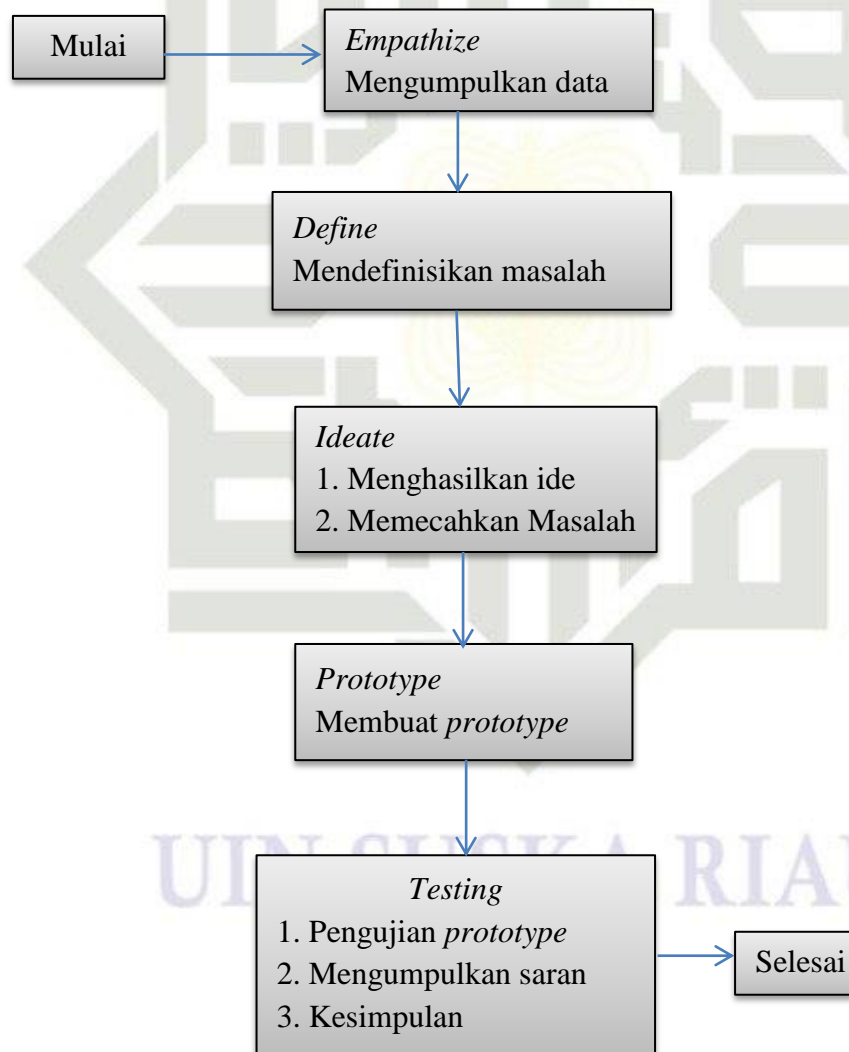
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian adalah langkah – langkah atau tahapan yang dilakukan dalam melakukan sebuah penelitian. Metode penelitian menggambarkan uraian analisis mengenai suatu permasalahan yang diselesaikan sesuai urutan atau tahapan yang dilakukan. Berikut tahapan dari Metode Design Thinking dalam membangun rancangan aplikasi pada penelitian ini.



Gambar 3 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.

3.2 *Empathize*

Pada tahap *Empathize* perlu adanya pemahaman dalam menyelesaikan masalah, dengan cara mengumpulkan data oleh peneliti. Peneliti akan melakukan observasi dan wawancara ke masyarakat pekanbaru yang sudah menggunakan aplikasi Loker Pekanbaru.

Beberapa hal yang dilakukan pada fase *emphathize* dibawah ini:

3.2.1 Observasi

Pada saat mengamati salah satu masyarakat pekanbaru menggunakan aplikasi Loker Pekanbaru, peneliti mengamati pada saat menggunakan aplikasi user mendaftar dulu dengan email dan nomor handphone. Pada tampilan awal fitur untuk informasi lowongan pekerjaan belum jelas tempatnya. Belum ada pengelompokkan golongan pekerjaan di aplikasi loker pekanbaru. Masih ada beberapa tampilan kosong pada beberapa fitur di aplikasi loker pekanbaru.

3.2.2 Wawancara

Setelah melakukan observasi secara langsung, peneliti mewawancarai tiga orang pencari loker yaitu Ila, Kiki dan Jelita. Dua orang pemasang loker Solihin dan Zayyan. Pertanyaan yang di ajukan peneliti kepada pencari loker sebagai berikut:

1. Identitas narasumber?
2. Apakah saudara menggunakan aplikasi Loker pekanbaru?
3. Bagaimana pendapat saudara menggunakan aplikasi loker pekanbaru?
4. Sebelum menggunakan aplikasi, menemukan informasi lowongan pekerjaan dimana?
5. Apakah dengan adanya aplikasi loker pekanbaru membantu saudara mencari berbagai informasi yang diinginkan?

Berikut beberapa pertanyaan yang di ajukan peneliti kepada pemasang loker.

1. Nama dan identitas narasumber?
2. Apakah saudara menggunakan aplikasi Loker pekanbaru?

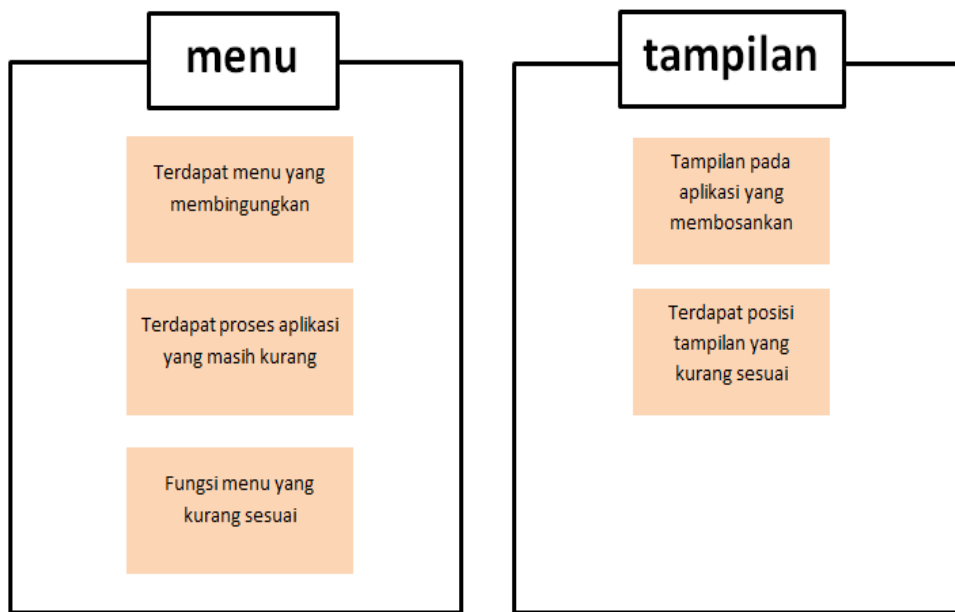
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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. Bagaimana pendapat saudara menggunakan aplikasi loker pekanbaru?
4. Sebelum menggunakan aplikasi, dimanakah saudara meyebarkan informasi lowongan pekerjaan?
5. Apakah dengan adanya aplikasi loker pekanbaru membantu saudara menyebarkan informasi lowongan pekerjaan?

Define

Setelah permasalahan dikumpulkan melalui tahapan observasi dan wawancara akan di definisikan pada tahap ini. Dalam proses pengelompokkan permasalahan peneliti membuat gambaran menggunakan *Affinity Diagram* dan *Prioritization map*. Berikut ini hasil dari gambaran *Affinity Diagram*.

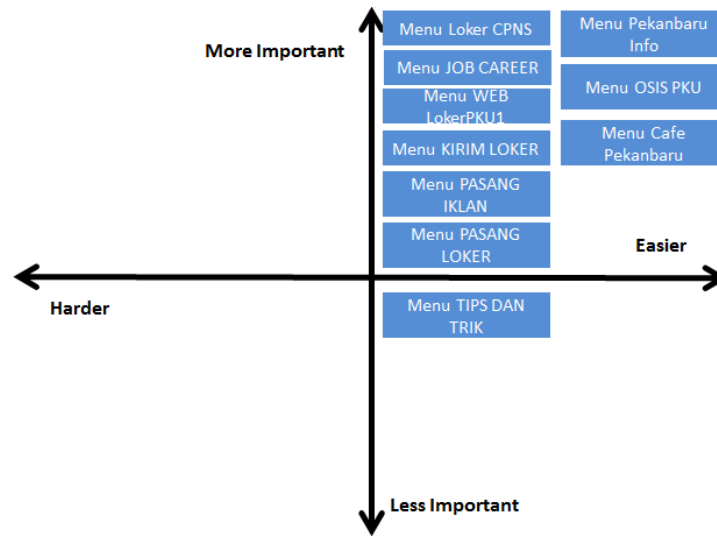


Gambar 4 Affinity Diagram

Selanjutnya peneliti menggambarkan proses permasalahan menggunakan *Prioritization map*. Berikut gambaran menggunakan *Prioritization map*:

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 5 Prioritization Map

3.4 Ideate

Pada fase ini dilakukan pengumpulan data yang dihasilkan dari fase *emphatize*. Selanjutnya semua permasalahan akan dicari ide – ide yang dapat menjadi solusi untuk menyelesaikan permasalahan dari pengguna. Berikut tahapan yang dilakukan oleh peneliti.

3.4.1 Pengumpulan Ide dan Merancang Solusi

Setelah menganalisa dan menentukan masalah yang dihadapi user pada tahap selanjutnya mencari ide – ide dari setiap permasalahan yang didapatkan pada fase *define*. Kemudian permasalahan yang didapat akan di susun pada fase *ideate*. Selanjutnya ide akan digambarkan melalui *user flow diagram*.

Setelah ide – ide yang telah didapatkan pada fase *ideate*, tahapan selanjutnya kita akan memuat gambaran dan rancangan solusi yang paling tepat menyelesaikan permasalahan menggunakan *user flow*.

3.5 Prototype

Pada fase prototype menentukan solusi dari permasalahan yang dibahas pada tahap *ideate* akan dibuat rancangan antarmuka berdasarkan proses yang dilakukan. Tampilan yang akan dibuat menyesuaikan dari kebutuhan pengguna.

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.

Untuk membuat rancangan antarmuka akan dibuat menggunakan aplikasi *Adobe XD* yang memudahkan dalam merancang fungsi pada aplikasi.

3.6 Testing

Setelah rancangan antarmuka dibuat maka pada tahap ini akan diuji kepada pengguna. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah rancangan antarmuka sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Pengujian akan di nilai secara keseluruhan aplikasi menggunakan *System Usability Sclae (SUS)*.

3.7 Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan saran merupakan tahapan yang berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan dari penelitian yang telah dilakukan. Pada bagian saran berisi saran-saran yang penulis berikan untuk mengembangkan sistem agar menjadi lebih baik untuk pengembangan dari aplikasi yang telah di bangun.

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 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh beberapa kesimpulan dari aplikasi Loker Pekabaru yaitu :

1. Hasil desain kembali aplikasi loker telah berhasil dirancang dan diuji, melalui proses metode *design thinking*.
2. Aplikasi Loker Pekanbaru di uji menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang ditujukan kepada 3 responden pemasang loker dan pencari loker. Hasil yang didapat dari pegujian tersebut mendapatkan skor 80 dan 85 termasuk kategori *EXCELLENT*.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk menyempurnakan dan mengembangkan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian selanjutnya bisa dikembangkan lagi kedalam perangkat ios.
2. Desain aplikasi yang telah dirancang, bisa digunakan untuk pusat mendapatkan informasi lowongan kerja.

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

- [1] Yohanes Baptista Sano Arinda Indiarito, "Pembangunan Aplikasi Penyedia Informasi Lowongan Kerja Berbasis Desktop," Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2016.
- [2] M. A. Rahman, A. Zuhdi, D. Kusuma, and H. Arfyanto, "RANGKUMAN EKSEKUTIF Mukti Mulyana/SMERU," no. 1, Jakarta Pusat, pp. 1–4, 2020.
- [3] F. Aaffrendi, "Perancangan Aplikasi Penyedia Informasi Lowongan Kerja Berbasis Mobile," Universitas Islam Riau, 2021.
- [4] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [5] M. Azmi, A. Putra Kharisma, and M. A. Akbar, "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, pp. 2548–964, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [6] H. F. Harumy and H. M. Z. . Amrul, "Aplikasi Mobile Zagiyan (Zaringan Digital Nelayan) Dalam Menunjang Produktivitas Dan Keselamatan, Dan Kesehatan Nelayan (Studi Kasus Kelompok Nelayan Percut)," *It J. Res. Dev.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–61, 2018, doi: 10.25299/itjrd.2018.vol2(2).1249.
- [7] D. A. Anggara, W. Harianto, A. Aziz, T. Informatika, U. Kanjuruhan, and S. Malang, "Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga," vol. 4, pp. 58–74, 2021.
- [8] R. N. Isnainin, D. G. Arikeza, R. I. Nasution, and M. F. Hidayat, "Penggunaan User Interface (UI) Aplikasi Google Classroom Pada Siswa Tingkat SMP di Denpasar Selatan," *Seminar Nas. Desain*, vol. 1, pp. 1–7, 2021, [Online]. Available: <https://eproceeding.isidps.ac.id/index.php/sandi-dkv/article/view/125>
- [9] L. E. García Reyes, "Pembangunan Front-End Website Pendaftaran Rencana Studi Universitas Atma Jaya Yogyakarta Dengan Memperhatikan Ui/Ux," 2013.
- [10] F. Fariyanto and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *J.*

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.

Teknol. dan Sist. Inf., vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

[12] Herfandi, Yuliadi, M. Taufan Asri Zaen, F. Hamdani, and A. Maulya Safira, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX,” *Technol. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 337–344-337–344, 2022, doi: 10.47065/bits.v4i1.1716.

[12] A. I. Purnamasari, A. Setiawan, and . K., “Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS),” *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 19, no. 2, pp. 70–75, 2021, doi: 10.36054/jict-ikmi.v20i2.274.

[13] Garrett, J. J. (2011) *The Ellement Of User Experience: User-Centered Design For The Web And Beyond (2nd.)*. New Riders

[14] Batmetan, J. R. (2018). Model Desain Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning. <https://doi.org/10.31219/osf.io/xpzyr>

[15] Foundation, I. D. (2010). The Basics of User Experience Design. Retrieved from interaction-design.org.

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

Hasil Wawancara 1

a. Identitas Narasumber

Nama : Ila Sintia
 Alamat: Teluk Kuantan

b. Pelaksanaan

Hari/Tanggal : Minggu 27 Oktober 2021
 Waktu : 16.00

c. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Assalamualaikum wr wrb perkenalkan nama saya Sri Wahyuni dari UIN SUSKA Riau ingin mewawancarai mengenai aplikasi Loker Pekanbaru. Apakah bersedia?	Walaikumsalam wr wb. Baik saya bersedia, silahkan.
2.	Apakah ibu/bapak menggunakan aplikasi Loker pekanbaru?	Yaa saya menggunakan aplikasi loker pekanbaru
3.	Bagaimana pendapat bapak/ibu menggunakan aplikasi loker pekanbaru?	Menurut saya informasi lowongan pekerjaan yang sudah melebihi batas waktu agar dihapus dari daftar lowongan, masih ada beberapa tampilan yang kosong seperti pada menu LOKER CPNS, JOB CAREER.
4.	Sebelum menggunakan aplikasi, menemukan informasi lowongan pekerjaan dimana?	Saya menggunakan aplikasi instagram untuk menemukan lebih lagi lowongan pekerjaan.
5.	Apakah dengan adanya aplikasi loker pekanbaru membantu Bapak/Ibu mencari berbagai informasi yang diinginkan?	Sangat membantu tapi saya masih kekurangan informasi pekerjaan yang diinginkan

Hasil Wawancara 2

a. Identitas Narasumber

Nama : Nurhakiki

Alamat: Jl. Kubang Raya

b. Pelaksanaan

Hari/Tanggal : Minggu 27 Oktober 2021

Waktu : 16.20

c. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Assalamualaikum wr wrb perkenalkan nama saya Sri Wahyuni dari UIN SUSKA Riau ingin mewawancarai mengenai aplikasi Loker Pekanbaru. Apakah bersedia?	Walaikumsalam wr wb. Baik saya bersedia, silahkan.
2.	Apakah ibu/bapak menggunakan aplikasi Loker pekanbaru?	Yaa saya menggunakan aplikasi loker pekanbaru
3.	Bagaimana pendapat bapak/ibu menggunakan aplikasi loker pekanbaru?	Menurut saya informasi tentang lowongan pekerjaan tidak tau tata letaknya, jadi saya harus mengecek satu – satu menu pada aplikasi tersebut. Terdapat proses yang masih membingungkan pada menu yang tampilannya kosong.
4.	Sebelum menggunakan aplikasi, menemukan informasi lowongan pekerjaan dimana?	Melalui instagram, facebook lebih cepat karna aplikasi tersebut sudah digunakan setiap hari, kalau aplikasi loker pekanbaru didownload dan buat akun terlebih dahulu.

Apakah dengan adanya aplikasi loker pekanbaru membantu Bapak/Ibu mencari berbagai informasi yang diinginkan?	Lumayan membantu mendapatkan beberapa informasi lowongan pekerjaan.
--	---



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.

Hasil Wawancara 3

a. Identitas Narasumber

Nama : Jelita
 Alamat : Pasaman Barat

b. Pelaksanaan

Hari/Tanggal : Minggu 27 Oktober 2021
 Waktu : 16.40

c. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Assalamualaikum wr wrb perkenalkan nama saya Sri Wahyuni dari UIN SUSKA Riau ingin mewawancarai mengenai aplikasi Loker Pekanbaru. Apakah bersedia?	Waalaikumsalam wr wb. Baik saya bersedia, silahkan.
2.	Apakah ibu/bapak menggunakan aplikasi Loker pekanbaru?	Yaa saya menggunakan aplikasi loker pekanbaru
3.	Bagaimana pendapat bapak/ibu menggunakan aplikasi loker pekanbaru?	Awalnya saya menggunakan aplikasi loker pekanbaru, namun saya beralih ke aplikasi instagram untuk menemukan lebih lagi lowongan pekerjaan.
4.	Sebelum menggunakan aplikasi, menemukan informasi lowongan pekerjaan dimana?	Awalnya saya menggunakan aplikasi loker pekanbaru, namun saya beralih ke aplikasi instagram untuk menemukan lebih lagi lowongan pekerjaan.
5.	Apakah dengan adanya aplikasi loker pekanbaru membantu Bapak/Ibu mencari	Membantu, tetapi masih perlu media lain untuk mencari informasi

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.

berbagai informasi yang diinginkan?	lowongan pekerjaan yang diinginkan.
-------------------------------------	-------------------------------------



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.

Hasil Wawancara 4

a. Identitas Narasumber

Nama : Solihin
Alamat : Jl. Garuda Sakti Gg. Sepakat

Pelaksanaan

Hari/Tanggal : Minggu 27 Oktober 2021
Waktu : 17.00

b. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Assalamualaikum wr wrb perkenalkan nama saya Sri Wahyuni dari UIN SUSKA Riau ingin mewawancarai mengenai aplikasi Loker Pekanbaru. Apakah bersedia?	Walaikumsalam wr wb. Baik saya bersedia, silahkan.
2.	Apakah ibu/bapak menggunakan aplikasi Loker pekanbaru?	Yaa saya menggunakan aplikasi loker pekanbaru
3.	Bagaimana pendapat bapak/ibu menggunakan aplikasi loker pekanbaru?	Sangat membantu untuk menyebarkan info loker
4.	Sebelum menggunakan aplikasi, menemukan informasi lowongan pekerjaan dimana?	Di group WhatsApp dan social media lainnya seperti Instagram dan facebook
5.	Apakah dengan adanya aplikasi loker pekanbaru membantu Bapak/Ibu mencari berbagai informasi yang diinginkan?	Sangat membantu, jika fitur pasang loker diperbaharui agar mudah di pahami

- 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.

Hasil Wawancara 5

a. Identitas Narasumber

Nama : Zayyan
Alamat : Garuda Sakti Gg. Sepakat

b. Pelaksanaan

Hari/Tanggal : Minggu 27 Oktober 2021
Waktu : 17.20

c. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Assalamualaikum wr wrb perkenalkan nama saya Sri Wahyuni dari UIN SUSKA Riau ingin mewawancarai mengenai aplikasi Loker Pekanbaru. Apakah bersedia?	Walaikumsalam wr wb. Baik saya bersedia, silahkan.
2.	Apakah ibu/bapak menggunakan aplikasi Loker pekanbaru?	Yaa saya pernah menggunakan aplikasi loker pekanbaru.
3.	Bagaimana pendapat bapak/ibu menggunakan aplikasi loker pekanbaru?	Sangat memudahkan untuk menyebarkan informasi pekerjaan
4.	Sebelum menggunakan aplikasi, menemukan informasi lowongan pekerjaan dimana?	Halaman group facebook dan instagram
5.	Apakah dengan adanya aplikasi loker pekanbaru membantu Bapak/Ibu mencari berbagai informasi yang diinginkan?	Lumayan membantu, jika fitur pasang loker diperbaharui agar mudah di pahami

- 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.

LAMPIRAN B

Hasil Wawancara 1

No.	Pertanyaan Wawancara	Hasil Wawancara
1	Bagaimana desain daftar di aplikasi loker pekanbaru?	Menurut saya desainnya sudah lebih baik dari sebelumnya
2	Bagaimana desain login di aplikasi loker pekanbaru?	Menurut saya desainnya sudah bagus dari sebelumnya, saran saya supaya di tambahkan lupa <i>password</i> jika pengguna lupa password
3	Apa ada saran dan rekomendasi Bapak/Ibu pada desain loker terbaru	Menurut saya desainnya sudah bagus, saran saya setiap info loker ditambahkan waktu posting
4	Apa ada saran dan rekomendasi Bapak/Ibu pada desain gaji	Menurut saya desainnya sudah bagus
5	Apa saran dan rekomendasi saudara pada desain freelancer	Sejauh ini saya belum menemukan menu di aplikasi yang membingungkan
6	Apa saran dan rekomendasi saudara pada desain kemampuan	Menurut saya desainnya sudah bagus dari sebelumnya
7	Apa saran dan rekomendasi saudara pada desain lokasi	Menurut saya fungsi desainnya masih membingungkan karena hanya menampilkan titik loker di <i>map</i> , saran saya di fitur lokasi ditambahkan fitur pencarian lokasi loker
8	Apa saran dan rekomendasi saudara pada desain tingkat pendidikan	Sejauh ini belum ada saran, karena menurut saya desainnya sudah bagus
9	Apa saran dan rekomendasi saudara pada desain industri	Sejauh ini belum ada saran, karena menurut saya desainnya sudah bagus
10	Apa saran dan rekomendasi saudara pada desain info pekanbaru	Sejauh ini belum ada saran, karena menurut saya desainnya sudah bagus
11	Apa saran dan rekomendasi saudara pada desain pasang loker	Sejauh ini belum ada saran, karena menurut saya desainnya sudah bagus
12	Apa saran dan rekomendasi saudara pada desain pasang iklan	Sejauh ini belum ada saran, karena menurut saya desainnya sudah bagus

- Hak Cipta Desain yang terdapat dalam Undang-Undang ini 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

1. Dilarang mengutip

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

LAMPIRAN C

KUESIONER PEMASANG LOKER

KUESIONER PENELITIAN

Assalamu'alaikum wa rahmatullaahi wa barakaatuh, Saudara/i yang terhormat, Saya Sri Wahyuni, Mahasiswi Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sedang melakukan penelitian mengenai Analisa Dan Desain Kembali UI/UX Pada Aplikasi Loker Pekanbaru Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan cara memberi tanda ceklis atau centang (X) pada kotak jawaban yang tersedia. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1. 1 = Sangat Setuju (SS)
2. 2 = Setuju (S)
3. 3 = Cukup (C)
4. 4 = Tidak Setuju (TS)
5. 5 = Sangat Tidak Setuju (STS)

BAGIAN A: IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama : *ANDRI Siregar*
2. Jenis kelamin :
 - Laki-Laki
 - Perempuan
3. Umur : *25*
4. Pendidikan terakhir : *S1 Teknik Informatika*
5. Asal : *Medan*

BAGIAN B : LEMBAR KUESIONER

No	Pertanyaan Kuesioner	Jawaban Responden				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan			✓		
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini		✓			

5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi Loker sudah berjalan dengan baik				✓	
6.	secara keseluruhan, Aplikasi Loker Pekanbaru mudah digunakan				✓	
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat				✓	
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini				✓	
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini	✓				
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi					✓

1. Di
- 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KUESIONER PENELITIAN

Assalamu'alaikum wa rahmatullaahi wa barakaatuh, Saudara/i yang terhormat, Saya Sri Wahyuni, Mahasiswi Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sedang melakukan penelitian mengenai Analisa Dan Desain Kembali UI/UX Pada Aplikasi Loker Pekanbaru Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan cara memberi tanda ceklis atau centang (X) pada kotak jawaban yang tersedia. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1. 1 = Sangat Setuju (SS)
2. 2 = Setuju (S)
3. 3 = Cukup (C)
4. 4 = Tidak Setuju (TS)
5. 5 = Sangat Tidak Setuju (STS)

BAGIAN A: IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama : **ARAYAN SYAH**
2. Jenis kelamin :
 - Laki-Laki
 - Perempuan
3. Umur : **23**
4. Pendidikan terakhir : **SMA**
5. Asal : **KAMPAR**

BAGIAN B : LEMBAR KUESIONER

No	Pertanyaan Kuesioner	Jawaban Responden				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi Loker sudah berjalan dengan baik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	secara keseluruhan, Aplikasi Loker Pekanbaru mudah digunakan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

umber:

mic University of Sultan Syarif Kasim Ria

UIN SUSKA RIAU

1. Di
- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KUESIONER PENELITIAN

Assalamu'alaikum wa rahmatullaahi wa barakaatuh, Saudara/i yang terhormat, Saya Sri Wahyuni, Mahasiswi Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sedang melakukan penelitian mengenai Analisa Dan Desain Kembali UI/UX Pada Aplikasi Loker Pekanbaru Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan cara memberi tanda ceklis atau centang (X) pada kotak jawaban yang tersedia. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1. 1 = Sangat Setuju (SS)
2. 2 = Setuju (S)
3. 3 = Cukup (C)
4. 4 = Tidak Setuju (TS)
5. 5 = Sangat Tidak Setuju (STS)

BAGIAN A: IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama : **Abdul Aziz**
2. Jenis kelamin :
 - Laki-Laki
 - Perempuan
3. Umur : **24**
4. Pendidikan terakhir : **SI TIF**
5. Asal : **Bayanang**

BAGIAN B : LEMBAR KUESIONER

No	Pertanyaan Kuesioner	Jawaban Responden				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi		✓			
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan					✓
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan			✓		
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini				✓	

5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi Loker sudah berjalan dengan baik		✓			
6.	Secara keseluruhan, Aplikasi Loker Pekanbaru mudah digunakan	✓				
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat		✓			
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini			✓		
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini					✓
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi	✓				

umber:

mic University of Sultan Syarif Kasim Ria

UIN SUSKA RIAU

KUISIONER PENCARI LOKER

KUESIONER PENELITIAN

Assalamu'alaikum wa barakaatuh, Saudara/i yang terhormat, Saya Sri Wahyuni, Mahasiswi Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sedang melakukan penelitian mengenai Analisa Dan Desain Kembali UI/UX Pada Aplikasi Loker Pekanbaru Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan cara memberi tanda ceklis atau centang (X) pada kotak jawaban yang tersedia. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1. 1 = Sangat Setuju (SS)
2. 2 = Setuju (S)
3. 3 = Cukup (C)
4. 4 = Tidak Setuju (TS)
5. 5 = Sangat Tidak Setuju (STS)

BAGIAN A: IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama: Jelita Hardianti
2. Jenis kelamin: Perempuan
 - Laki-Laki
 - Perempuan
3. Umur: 22
4. Pendidikan terakhir: SMA
5. Asal: Sumatera Barat

BAGIAN B : LEMBAR KUESIONER

No	Pertanyaan Kuesioner	Jawaban Responden				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓	
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan					✓
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan			✓		
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini	✓				

5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi Loker sudah berjalan dengan baik				✓	
6.	Secara keseluruhan, Aplikasi Loker Pekanbaru mudah digunakan					✓
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat			✓		
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini			✓		
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini	✓				
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi					✓

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta
 1. Dilarang
 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Di

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

KUESIONER PENELITIAN

Assalamu'alaikum wa rahmatullaahi wa barakaatuh, Saudara/i yang terhormat, Saya Sri Wahyuni, Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sedang melakukan penelitian mengenai Analisa Dan Desain Kembali UI/UX Pada Aplikasi Loker Pekanbaru Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan cara memberi tanda ceklis atau centang (X) pada kotak jawaban yang tersedia. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1. 1 = Sangat Setuju (SS)
2. 2 = Setuju (S)
3. 3 = Cukup (C)
4. 4 = Tidak Setuju (TS)
5. 5 = Sangat Tidak Setuju (STS)

BAGIAN A: IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama : *Rahmi Atmah*
2. Jenis kelamin :
 - Laki-Laki
 - Perempuan
3. Umur : *24 th*
4. Pendidikan terakhir : *SI Ekonomi*
5. Asal : *Medan*

BAGIAN B : LEMBAR KUESIONER

No	Pertanyaan Kuesioner	Jawaban Responden				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi				✓	
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan					✓
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini	✓				

5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi Loker sudah berjalan dengan baik					✓
6.	secara keseluruhan, Aplikasi Loker Pekanbaru mudah digunakan					✓
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini					✓
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini	✓				
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi					✓

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

n sumber:

Iamic University of Sultan Syarif Kasim Ria

KUESIONER PENELITIAN

Assalamu'alaikum wa rahmatullaahi wa barakaatuh, Saudara/i yang terhormat, Saya Sri Wahyuni, Mahasiswi Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sedang melakukan penelitian mengenai Analisa Dan Desain Kembali UI/UX Pada Aplikasi Loker Pekanbaru Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan cara memberi tanda ceklis atau centang (X) pada kotak jawaban yang tersedia. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1. 1 = Sangat Setuju (SS)
2. 2 = Setuju (S)
3. 3 = Cukup (C)
4. 4 = Tidak Setuju (TS)
5. 5 = Sangat Tidak Setuju (STS)

BAGIAN A: IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama : **As Zukhruf Adim**
2. Jenis kelamin :
 - Laki-Laki
 - Perempuan
3. Umur : **22**
4. Pendidikan terakhir : **SA PBA**
5. Asal : **Perawang**

BAGIAN B : LEMBAR KUESIONER

No	Pertanyaan Kuesioner	Jawaban Responden				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi		✓			
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan					✓
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini	✓				

5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi Loker sudah berjalan dengan baik					✓
6.	secara keseluruhan, Aplikasi Loker Pekanbaru mudah digunakan					✓
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat			✓		
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini				✓	
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini	✓				
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi					✓

1. Di
- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KUESIONER PENELITIAN

Assalamu'alaikum wa rahmatullaahi wa barakaatuh, Saudara/i yang terhormat, Saya Sri Wahyuni, Mahasiswi Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sedang melakukan penelitian mengenai Analisa Dan Desain Kembali UI/UX Pada Aplikasi Loker Pekanbaru Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan cara memberi tanda ceklis atau centang (X) pada kotak jawaban yang tersedia. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1. 1 = Sangat Setuju (SS)
2. 2 = Setuju (S)
3. 3 = Cukup (C)
4. 4 = Tidak Setuju (TS)
5. 5 = Sangat Tidak Setuju (STS)

BAGIAN A: IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama : **ILA SINTIA**
2. Jenis kelamin :
 - Laki-Laki
 - Perempuan
3. Umur : **24 th**
4. Pendidikan terakhir : **D3 DEPAWAT**
5. Asal : **KUANTAN TENGAH**

BAGIAN B : LEMBAR KUESIONER

No	Pertanyaan Kuesioner	Jawaban Responden				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi	✓				
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan					✓
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini	✓				

5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi Loker sudah berjalan dengan baik					✓
6.	secara keseluruhan, Aplikasi Loker Pekanbaru mudah digunakan					✓
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					✓
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini					✓
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini	✓				
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi					✓

1 sumber:

amic University of Sultan Syarif Kasim Ria

Hak (

1. Di

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

KUESIONER PENELITIAN

Assalamu 'alaikum wa rahmatullaahi wa barakaatuh, Saudara/i yang terhormat, Saya Sri Wahyuni, Mahasiswi Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sedang melakukan penelitian mengenai Analisa Dan Desain Kembali UI/UX Pada Aplikasi Loker Pekanbaru Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan cara memberi tanda ceklis atau centang (X) pada kotak jawaban yang tersedia. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1. 1 = Sangat Setuju (SS)
2. 2 = Setuju (S)
3. 3 = Cukup (C)
4. 4 = Tidak Setuju (TS)
5. 5 = Sangat Tidak Setuju (STS)

BAGIAN A: IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama : *MARLIA HARIATI*
2. Jenis kelamin : *Perempuan*
 - Laki-Laki
 - Perempuan
3. Umur : *28 th*
4. Pendidikan terakhir : *Diploma 3 Geografi*
5. Asal : *Padang*

BAGIAN B : LEMBAR KUESIONER

No	Pertanyaan Kuesioner	Jawaban Responden				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi		<input checked="" type="checkbox"/>			
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	<input checked="" type="checkbox"/>				
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan			<input checked="" type="checkbox"/>		
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini		<input checked="" type="checkbox"/>			

5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi Loker sudah berjalan dengan baik				<input checked="" type="checkbox"/>	
6.	secara keseluruhan, Aplikasi Loker Pekanbaru mudah digunakan					<input checked="" type="checkbox"/>
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					<input checked="" type="checkbox"/>
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini		<input checked="" type="checkbox"/>			
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini	<input checked="" type="checkbox"/>				
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi				<input checked="" type="checkbox"/>	

1. Di
- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KUESIONER PENELITIAN

Assalamu'alaikum wa rahmatullaahi wa barakaatuh, Saudara/i yang terhormat, Saya Sri Wahyuni, Mahasiswi Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sedang melakukan penelitian mengenai Analisa Dan Desain Kembali UI/UX Pada Aplikasi Loker Pekanbaru Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan cara memberi tanda ceklis atau centang (X) pada kotak jawaban yang tersedia. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1. 1 = Sangat Setuju (SS)
2. 2 = Setuju (S)
3. 3 = Cukup (C)
4. 4 = Tidak Setuju (TS)
5. 5 = Sangat Tidak Setuju (STS)

BAGIAN A: IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama : **R. Rizka**
2. Jenis kelamin :
 - Laki-Laki
 - Perempuan
3. Umur : **24 th**
4. Pendidikan terakhir : **S1 Fitoterapi**
5. Asal : **Teluk Kumann**

BAGIAN B : LEMBAR KUESIONER

No	Pertanyaan Kuesioner	Jawaban Responden				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi		<input checked="" type="checkbox"/>			
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan				<input checked="" type="checkbox"/>	
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan		<input checked="" type="checkbox"/>			
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini		<input checked="" type="checkbox"/>			

5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi Loker sudah berjalan dengan baik	<input checked="" type="checkbox"/>			
6.	secara keseluruhan, Aplikasi Loker Pekanbaru mudah digunakan		<input checked="" type="checkbox"/>		
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat		<input checked="" type="checkbox"/>		
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini		<input checked="" type="checkbox"/>		
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini			<input checked="" type="checkbox"/>	
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi	<input checked="" type="checkbox"/>			

1 sumber:

amic University of Sultan Syarif Kasim Ria

1. Di
- 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KUESIONER PENELITIAN

Assalamu'alaikum wa rahmatullaahi wa barakaatuh, Saudara/i yang terhormat, Saya Sri Wahyuni, Mahasiswi Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sedang melakukan penelitian mengenai Analisa Dan Desain Kembali UI/UX Pada Aplikasi Loker Pekanbaru Menggunakan Metode *Design Thinking*.

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan cara memberi tanda ceklis atau centang (X) pada kotak jawaban yang tersedia. Berikut ini skala penilaian pada kuesioner penelitian :

1. 1 = Sangat Setuju (SS)
2. 2 = Setuju (S)
3. 3 = Cukup (C)
4. 4 = Tidak Setuju (TS)
5. 5 = Sangat Tidak Setuju (STS)

BAGIAN A: IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama : **Yusni SARI**
2. Jenis kelamin :
 - Laki-Laki
 - Perempuan
3. Umur : **24 th**
4. Pendidikan terakhir : **SMA**
5. Asal : **Teluk Kuantan**

BAGIAN B : LEMBAR KUESIONER

No	Pertanyaan Kuesioner	Jawaban Responden				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5.	Menurut Saya, semua fitur pada Aplikasi Loker sudah berjalan dengan baik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	secara keseluruhan, Aplikasi Loker Pekanbaru mudah digunakan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Saya yakin orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	Saya akan menggunakan Aplikasi ini lagi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LAMPIRAN D

DATA KUSIONER PEMASANG LOKER

AA5		=SUM(AA2:AA4)/3																			AA	A				
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA
1	No	Reponden	Usia	Jenis Kelamin	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	nilai(jumlah x 2,5)
2	1	Andri Siregar	25	Laki – laki	5	2	3	2	4	4	4	4	1	5	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	32	80
3	2	Ardiyansyah	23	Laki – laki	1	5	3	4	2	1	2	3	5	1	4	4	2	3	3	4	3	2	4	4	33	82,5
4	3	Abdul Aziz	24	Laki – laki	2	5	3	4	2	1	2	3	5	2	3	4	2	3	3	4	3	2	4	3	31	77,5
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)																									80	

DATA KUSIONER PENCARI LOKER

AA9		=SUM(AA2:AA8)/7																			AA	AB				
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA
1	No	Reponden	Usia	Jenis Kelamin	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	nilai(jumlah x 2,5)
2	1	Jelita Hardianti	22	Perempuan	4	5	3	2	4	5	4	4	1	5	3	4	2	3	3	4	3	3	4	4	33	82,5
3	2	Rahmi Atikah	24	Perempuan	4	1	5	1	5	5	5	5	1	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
4	3	Azrukhruf Aslim	22	Laki – laki	2	1	5	1	5	5	4	4	1	5	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	37	92,5
5	4	Ila Sintia	24	Perempuan	1	1	5	1	5	5	5	5	1	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
6	5	Marlia Hariati	23	Perempuan	2	1	3	2	4	5	5	3	2	4	3	4	2	3	3	4	4	2	3	3	31	77,5
7	6	R. Rafiza	24	Perempuan	2	4	2	2	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	27	67,5
8	7	Yusni Sari	24	Perempuan	1	4	3	2	2	2	3	2	5	3	4	3	2	3	3	2	3	4	4	4	31	77,5
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)																									85	

Hak Cipta Dili

1. Dilarang m

- 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN E

DOKUMENTASI PENELITIAN



Testing Kepada Responden

© 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 RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama	: Sri Wahyuni
Tempat, Tanggal Lahir	: Lebu Lurus, 16 Agustus 1998
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Tinggi	: 157
Berat Badan	: 42 Kg
E-mail	: 11651200292@students.uin-suska.ac.id

Informasi Pendidikan

SDN 12 Inuman
SMPN 1 Inuman
MAN Taluk Kuantan
S1 Teknik Informatika, UIN Sultan Syarif Kasim, Riau