

SKRIPSI
PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI)
APLIKASI SASARAN KINERJA PEGAWAI
PADA PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO



BAMBANG SULISTYANTO

NIM : 205411159

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA

2022

SKRIPSI
PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI)
APLIKASI SASARAN KINERJA PEGAWAI
PADA PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi



Program Sarjana
Program Studi Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia
Yogyakarta

Disusun Oleh
BAMBANG SULISTYANTO
NIM : 205411159

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2022

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah skripsi/tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Januari 2022



Bambang Sulistyanto
NIM : 205411159

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebab segala sesuatu adalah dari Dia, dan oleh Dia, dan kepada Dia:

Bagi Dialah kemuliaan sampai selama-lamanya!

HALAMAN MOTTO

“Jika besi menjadi tumpul dan tidak diasah, maka orang harus memperbesar tenaga, tetapi yang terpenting untuk berhasil adalah hikmat”

(Pengkhotbah 10:10)

"Orang yang masuk akal menyesuaikan diri dengan dunia.
Orang yang tidak masuk akal terus berusaha membuat dunia
menyesuaikan diri dengannya.
Itu sebabnya, semua kemajuan tergantung pada orang yang tidak
masuk akal"

(George Bernard Shaw)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Tuhan YME atas berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “**Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Sasaran Kinerja Pegawai Pada Pemerintah Kabupaten Kulon Progo**”. Tujuan penulisan ini untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata Satu (S1) Program Studi Informatika di Universitas Teknologi Digital Indonesia Yogyakarta.

Tentu banyak kekurangan dalam penulisan ini, untuk itu ijin penulis menyampaikan permohonan maaf dan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. sebagai Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia atas kesempatan bagi penulis menempuh pendidikan.
2. Ibu Dini Fakta Sari, ST., M.T. sebagai Ketua Program Studi Informatika, sekaligus selaku Dosen Pembimbing atas perhatian dan kebijaksanaannya.
3. Bapak Adi Kusjani, S.T., M.Eng. selaku Dosen Penguji atas waktu, masukan dan arahnya.
4. Orang tua, keluarga, istri dan anak (Theodora Rendraswari & Dellano Kevin Listyanendra) yang selalu mendukung, mendoakan dan memberikan keceriaan.
5. Rekan 1 Tim Penelitian: Anita Fajar Rianti, Henry Winarto, Jauhari Ahmad, dan R.Moh Zuhdhi Malik atas kerjasamanya, keluarga besar Dinas Kominfo Kabupaten Kulon Progo atas dukungannya, serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam perkuliahan hingga proses pengerjaan tugas akhir.

Akhir kata, kiranya tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi berkat bagi semua pihak. Semoga kesehatan dan kebahagiaan selalu menyertai kita semua. Terimakasih.

Yogyakarta, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	4
2.1 Kajian Pustaka	4
2.2 Dasar Teori.....	6
2.2.1 Definisi Penilaian Kinerja	6
2.2.2 Definisi Sasaran Kerja Pegawai.....	6
2.2.3 Aplikasi	7

2.2.4	<i>Bootstrap</i>	7
2.2.5	<i>Website</i>	7
2.2.6	Kriteria <i>Website</i> yang baik	8
2.2.7	<i>Human Computer Interaction</i>	9
2.2.8	<i>User Interface</i>	10
2.2.9	Teori Warna	10
2.2.10	<i>Human Centered Design (HCD)</i>	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		12
3.1	Bahan dan Data.....	12
3.2	Peralatan	13
3.2.1	Perangkat keras	13
3.2.2	Perangkat lunak.....	13
3.3	Prosedur dan Pengumpulan Data.....	13
3.3.1	Studi Literatur	13
3.3.2	Observasi dan Wawancara.....	13
3.4	Analisis dan Perancangan Sistem	14
3.4.1	Analisis	14
3.4.2	Perancangan Sistem	14
3.5	Perancangan <i>User Interface</i>	14
3.5.1	Beranda.....	15
3.5.2	Menu Aplikasi.....	15
3.5.3	Sub Menu Rencana SKP	15
3.5.4	Sub Menu Pengukuran SKP	15
3.5.5	Sub Menu Perilaku Kerja Pegawai	17
3.5.6	Sub Menu Penilaian Kinerja PNS.....	17
3.5.7	Fitur Cetak Rencana SKP	18
3.5.8	Fitur Cetak Pengukuran SKP	19
3.5.9	Fitur Cetak Perilaku Kerja Pegawai	19

3.5.10 Fitur Cetak Penilaian Kinerja PNS.....	20
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	22
4.1 Implementasi	22
4.1.1 <i>Plan The Human Centered Design</i>	22
1. Studi Literatur, Observasi dan Wawancara	22
2. Penentuan Sampel	23
4.1.2 <i>Understand and Specify The Context Use</i>	24
4.1.3 <i>Specify The User and Organizational</i>	25
1. Penyebaran Kuesioner	25
2. Uji Validitas dan Reliabilitas	26
3. Analisis Deskriptif.....	26
4.1.4 <i>Produce Design Solutions</i>	32
1. Desain berdasarkan Guidelines	32
2. Rancangan Desain Perbaikan.....	33
4.1.5 <i>Evaluate Designs Against Requirements</i>	34
Evaluasi Desain Akhir	35
4.2 Pembahasan	41
4.2.1 <i>Prototype Beranda</i>	41
4.2.2 <i>Prototype Rencana SKP</i>	42
4.2.3 <i>Prototype Pengukuran SKP</i>	47
4.2.4 <i>Prototype Riwayat-Perilaku Kerja</i>	52
4.2.5 <i>Prototype Penilaian Kinerja PNS</i>	55
BAB V PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Interaksi Manusia dan Komputer	9
Gambar 2. 2 Proses Human Centered Design	11
Gambar 3. 1 Beranda	15
Gambar 3. 2 Menu Aplikasi	15
Gambar 3. 3 Sub Menu Rencana SKP	16
Gambar 3. 4 Sub Menu Pengukuran.....	16
Gambar 3. 5 Sub Menu Perilaku Kerja Pegawai	17
Gambar 3. 6 Sub Menu Penilaian Kinerja PNS	18
Gambar 3. 7 Fitur Cetak Rencana SKP.....	18
Gambar 3. 8 Fitur Cetak Pengukuran SKP	19
Gambar 3. 9 Fitur Cetak Perilaku Kerja Pegawai	20
Gambar 3. 10 Fitur Cetak Penilaian Kinerja PNS	21
Gambar 4. 1 Contoh Persona 1	24
Gambar 4. 2 Contoh Persona 2.....	25
Gambar 4. 3 <i>Wireframe</i> Rencana SKP sebelum pengembangan (tanpa tombol <i>Back/Kembali</i>)	33
Gambar 4. 4 <i>Wireframe</i> Tambah Target sebelum pengembangan (urutan field acak).....	34
Gambar 4. 5 <i>Wireframe</i> Beranda sebelum pengembangan (tidak terdapat tampilan tahapan penilaian)	34
Gambar 4. 6 <i>Prototype</i> Beranda	41
Gambar 4. 7 <i>Prototype</i> Riwayat Rencana SKP	42
Gambar 4. 8 <i>Prototype</i> Pop Up Membuat Target SKP	43
Gambar 4. 9 <i>Prototype</i> Form Tambah Target SKP	43
Gambar 4. 10 <i>Prototype</i> Form Rencana SKP	44
Gambar 4. 11 <i>Prototype</i> Pop Up Setuju dan Serahkan ke Atasan.....	44
Gambar 4. 12 <i>Prototype</i> Status Persetujuan.....	45
Gambar 4. 13 <i>Prototype</i> Usulan SKP Bawahan.....	45
Gambar 4. 14 <i>Prototype</i> Status Persetujuan Atasan	46

Gambar 4. 15 <i>Prototype</i> Status Persetujuan Atasan	46
Gambar 4. 16 <i>Prototype Print Out</i> Cetak Rencana SKP	47
Gambar 4. 17 <i>Prototype</i> Riwayat Pengukuran (yang bersangkutan).....	47
Gambar 4. 18 <i>Prototype</i> Detail Pengukuran SKP (yang bersangkutan)	48
Gambar 4. 19 <i>Prototype</i> Data Isian Realisasi SKP (yang bersangkutan)	48
Gambar 4. 20 <i>Prototype</i> Draft Realisasi SKP (yang bersangkutan)	49
Gambar 4. 21 <i>Prototype</i> Pop Up Persetujuan Draft Realisasi SKP (yang bersangkutan)	49
Gambar 4. 22 <i>Prototype</i> Persetujuan SKP Bawahan (penilai bawahan)	50
Gambar 4. 23 <i>Prototype</i> Persetujuan SKP Bawahan (penilai bawahan)	50
Gambar 4. 24 <i>Prototype</i> Cetak Pengukuran SKP (yang bersangkutan)	51
Gambar 4. 25 <i>Prototype Print Out</i> Penilaian Sasaran Kerja Pegawai.....	51
Gambar 4. 26 <i>Prototype</i> Riwayat Perilaku Kerja (penilai bawahan)	52
Gambar 4. 27 <i>Prototype</i> Daftar Pegawai Yang Dinilai (penilai bawahan).....	52
Gambar 4. 28 <i>Prototype</i> Catatan Penilaian Perilaku Kerja (penilai bawahan)	53
Gambar 4. 29 <i>Prototype</i> Masukkan Nilai Perilaku Kerja (penilai bawahan).....	53
Gambar 4. 30 <i>Prototype</i> Persetujuan Penilaian Perilaku Kerja (penilai bawahan)	54
Gambar 4. 31 <i>Prototype</i> Persetujuan Penilaian Perilaku Kerja (yang bersangkutan)	54
Gambar 4. 32 <i>Prototype Print Out</i> cetak Penilaian Perilaku Kerja (yang bersangkutan)	55
Gambar 4. 33 <i>Prototype</i> Penilaian Kinerja PNS (yang bersangkutan).....	55
Gambar 4. 34 <i>Prototype</i> Unsur Kinerja Yang Dinilai (yang bersangkutan).....	56
Gambar 4. 35 <i>Prototype</i> Daftar SKP Bawahan (penilai bawahan)	56
Gambar 4. 36 <i>Prototype</i> Tahapan Proses Penilaian.....	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Penelitian Terkait	4
Tabel 3. 1 Tahapan Metode Penelitian	12
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara.....	22
Tabel 4. 2 Karakteristik Penggunaan Teknologi berdasarkan Umur.....	23
Tabel 4. 3 Evaluasi Awal	26
Tabel 4. 4 Masukan Responden.....	33
Tabel 4. 5 Evaluasi Akhir.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Script Wawancara	61
Lampiran 2 Kuesioner Evaluasi Awal.....	62
Lampiran 3 Kuesioner Evaluasi Akhir	63
Lampiran 4 Berkas Administratif 1 – Pemberitahuan Kriteria Kelulusan Ujian	64
Lampiran 5 Berkas Administratif 2 – Catatan Ujian Pendadaran.....	65
Lampiran 6 Berkas Administratif 3 – Keputusan Hasil Ujian Pendadaran	66
Lampiran 7 Berkas Administratif 4 - Surat Keterangan Telah Melakukan Revisi	67
Lampiran 8 Berkas Administratif 5 - Surat Keterangan Persetujuan Publikasi	68

INTISARI

Aplikasi e-SKP diharapkan menjadi aplikasi penunjang kebutuhan administrasi kepegawaian yang digunakan di Pemerintah Kabupaten Kulon Progo. Aplikasi *spreadsheet* SKP saat ini digunakan untuk mendapatkan laporan kinerja pegawai, penilaian kinerja pegawai dan penilaian perilaku pegawai. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, terkadang pegawai menemui permasalahan menggunakan aplikasi *spreadsheet* dalam membuat laporan kinerja terutama dari segi tampilan, proses bisnis, dan alur hubungan antara *sheet* yang satu dengan *sheet* lainnya.

Peneliti menawarkan rancangan aplikasi pada calon pengguna dan mengumpulkan informasi melalui kuesioner untuk mendapatkan masukan atas rancangan *user interface* aplikasi. Menggunakan skala *Likert* untuk mengukur sikap atau pendapat calon pengguna dari indikator pertanyaan yang di jawab, untuk kemudian menganalisa hasil tersebut selanjutnya dijadikan acuan dalam merancang ulang *prototype* menggunakan metode *Human Centered Design*.

Prototype hasil desain ulang di uji cobakan kembali untuk mengetahui sejauh mana pemahaman calon pengguna terhadap alur proses bisnis aplikasi yang dikembangkan dan sejauh mana aplikasi dapat menjawab permasalahan pembuatan laporan kinerja pegawai. Hasil evaluasi akhir menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dibandingkan hasil evaluasi awal, dengan demikian tidak ada permasalahan yang berarti pada *prototype* rancangan *user interface* aplikasi sehingga *project* dapat dilanjutkan.

Kata Kunci: e-SKP, *user interface*, *human centered design*, *likert*, *prototype*

Abstract

The e-SKP application is expected to be a supporting application for personnel administration needs used in the Kulon Progo Regency Government. The SKP spreadsheet application is currently used to obtain employee performance reports, employee performance appraisals and employee behavior assessments. Based on interviews conducted, sometimes employees encounter problems using spreadsheet applications in making performance reports, especially in terms of appearance, business processes, and the flow of relationships between one sheet and another.

Researchers offer application designs to potential users and collect information through questionnaires to get input on application user interface designs. Using a Likert scale to measure the attitudes or opinions of potential users from the indicators of the questions answered, then analyzing the results are then used as a reference in redesigning the prototype using the Human Centered Design method.

The redesigned prototype was re-tested to determine the extent to which prospective users understand the business process flow of the application being developed and the extent to which the application can answer the problems of making employee performance reports. The results of the final evaluation showed an increase in the average value compared to the results of the initial evaluation, thus there were no significant problems with the prototype application user interface design so that the project could be continued.

Keywords: *e-SKP, user interface, human centered design, likert, prototype*