

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU(DPMPTSP) KABUPATEN BANYUMAS**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX WEBSITE  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN  
TERPADU SATU PINTU(DPMPTSP) KABUPATEN  
BANYUMAS MENGGUNAKAN METODE DESIGN  
THINKING**



**FICKO AZHAR**

**18103105**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO**

**2021**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU(DPMPTSP) KABUPATEN BANYUMAS**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX WEBSITE  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN  
TERPADU SATU PINTU(DPMPTSP) KABUPATEN  
BANYUMAS MENGGUNAKAN METODE DESIGN  
THINKING**



**Laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik disusun guna memenuhi  
syarat kewajiban Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik**

**FICKO AZHAR**

**18103105**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO**

**2021**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU**  
**SATU PINTU(DPMPTSP) KABUPATEN BANYUMAS**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX WEBSITE DINAS**  
**PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU**  
**PINTU(DPMPTSP) KABUPATEN BANYUMAS**  
**MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

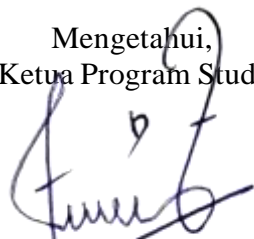
**Dipersiapkan dan disusun oleh:**

**FICKO AZHAR**

**18103105**

Telah dipresentasikan pada hari Selasa, 30 November 2021

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



(Dwi Mustika Kusumawardani,  
S.Kom.,M.Kom)  
NIDN. 0617019102

Pembimbing PKL/KP ,



(Rona Nisa Sofia  
Amriza,S.Kom.,M.T.I.,M.I.M.)  
NIDN. 0604069301

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Bismillahirrahmanirrahim puji dan syukur terpanjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala telah memberikan rahmat, hidayah dan Karunia-Nya, sehingga Laporan Kerja Praktik/Praktik Kerja Lapangan yang berjudul “Analisis dan Perancangan UI/UX Website Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Satu Pintu Kabupaten Banyumas menggunakan metode Design Thinking” dapat penulis selesaikan secara tepat waktu. Hal tersebut juga tidak terlepas dari bantuan pihak-pihak terkait. Oleh karena itu, izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas ridho, rahmat dan hidayahNYA sehingga tugas laporan kerja praktik ini dapat terselesaikan.
2. Civitas akademika ITTP (Institut Teknologi Telkom Purwokerto) yang telah memberikan sosialisasi dan perizinan PKL.
3. Bapak Amin Ma'ruf, S.sos.,M.Si selaku Kepala dinas DPMPTSP yang telah memberikan izin melaksanakan kerja praktek.
4. Ibu Diah Rapisari, S.STP.M.Si Selaku kepala bidang Kepala Bidang Pengendalian, Pengelolaan Data Dan Sistem Informasi Penanaman Modal yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya pada saat pelaksanaan praktek kerja lapangan
5. Mas Teddy Anjasmara selaku Pembimbing Lapangan yang telah memberikan arahan pada saat pelaksanaan PKL.
6. Ibu Rona Nisa Sofia Amriza,S.Kom., M.MT. selaku dosen pembimbing PKL yang telah memberikan arahan dan bimbingan baik dalam pelaksanaan maupun penyusunan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari dalam laporan Kerja Praktek ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Penulis juga mengharapkan saran dan kritik dari pembaca, agar kedepannya dapat menjadi bahan evaluasi sehingga laporan ini dapat lebih baik lagi. Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca khususnya bagi DPMPTSP Kabupaten Banyumas.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 29 November 2021



Ficko Azhar

## DAFTAR ISI

|                                                  |     |
|--------------------------------------------------|-----|
| HALAMAN PENGESAHAN .....                         | iii |
| ABSTRAK .....                                    | iv  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                            | v   |
| KATA PENGANTAR .....                             | vi  |
| DAFTAR ISI.....                                  | vii |
| DAFTAR TABEL.....                                | ix  |
| DAFTAR GAMBAR .....                              | x   |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                             | xi  |
| BAB I PENDAHULUAN.....                           | 1   |
| A. Latar Belakang .....                          | 1   |
| B. Tujuan .....                                  | 3   |
| C. Ruang Lingkup .....                           | 3   |
| D. Aspek Umum Kelembagaan .....                  | 3   |
| E. Metode Penulisan Laporan .....                | 8   |
| F. Sistematika Penulisan Laporan.....            | 9   |
| BAB II.....                                      | 11  |
| LANDASAN TEORI.....                              | 11  |
| A. Perancangan (Desain) .....                    | 11  |
| B. UI (User Interface).....                      | 11  |
| C. UX (User Experience) .....                    | 11  |
| D. Website .....                                 | 12  |
| E. Website DPMPTSP Kabupaten Banyumas .....      | 12  |
| F. Design Thinking .....                         | 13  |
| BAB III .....                                    | 15  |
| ANALISA DAN PEMBAHASAN .....                     | 15  |
| A. Pekerjaan/Kegiatan .....                      | 15  |
| B. Analisis dan Pembahasan Hasil Pekerjaan ..... | 16  |
| 1. Tahapan Design Thinking.....                  | 18  |
| a) Emphatize (Empati) .....                      | 18  |
| b) Define (Penetapan).....                       | 21  |
| c) Ideate (Ide).....                             | 22  |
| d) Prorotype (Prototipe) .....                   | 23  |
| e) Test (Uji Coba).....                          | 34  |

|                        |    |
|------------------------|----|
| BAB IV .....           | 35 |
| PENUTUP.....           | 35 |
| A.    Kesimpulan ..... | 35 |
| B.    Saran .....      | 35 |
| DAFTAR PUSTAKA .....   | 36 |
| LAMPIRAN.....          | 37 |

**DAFTAR TABEL**

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 3.1</b> Tabel Ide/Gagasan ..... | 22 |
|------------------------------------------|----|

**DAFTAR GAMBAR**

|                                                                                  |    |
|----------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 1.1</b> Struktur Organisasi DPMPTSP Kab. Banyumas .....                | 6  |
| <b>Gambar 3.1</b> Tahapan Metode <i>Design Thinking</i> .....                    | 17 |
| <b>Gambar 3.2</b> Halaman Profile Potensi .....                                  | 18 |
| <b>Gambar 3.3</b> Halaman Home .....                                             | 19 |
| <b>Gambar 3.4</b> Menu Navbar Standar Pelayanan Perizinan.....                   | 19 |
| <b>Gambar 3.5</b> Halaman Form Menu PPID .....                                   | 20 |
| <b>Gambar 3.6</b> Prototype Halaman Beranda .....                                | 24 |
| <b>Gambar 3.7</b> Prototype Halaman Profile dan Tupoksi, Visi dan Misi .....     | 25 |
| <b>Gambar 3.8</b> Prototype Halaman Struktur Organisasi dan Profil Pegawai ..... | 26 |
| <b>Gambar 3.9</b> Prototype Halaman Detail Pegawai .....                         | 27 |
| <b>Gambar 3.10</b> Prototype Halaman Potensi .....                               | 28 |
| <b>Gambar 3.11</b> Prototype Halaman Mekanisme Pelayanan .....                   | 29 |
| <b>Gambar 3.12</b> Prototype Halaman Standar Pelayanan Perizinan.....            | 30 |
| <b>Gambar 3.13</b> Prototype Halaman SIPP .....                                  | 31 |
| <b>Gambar 3.14</b> Prototype Halaman Form Keberatan .....                        | 31 |
| <b>Gambar 3.15</b> Prototype Halaman Informasi Regulasi .....                    | 32 |
| <b>Gambar 3.16</b> Prototype Halaman Berita.....                                 | 33 |
| <b>Gambar 3.17</b> Prototype Halaman Agenda.....                                 | 33 |



**DAFTAR LAMPIRAN**

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| <b>Lampiran 1.</b> Laporan Harian Praktik Kerja Lapangan..... | 37 |
| <b>Lampiran 2.</b> Nilai N1 .....                             | 39 |
| <b>Lampiran 3.</b> Dokumentasi-dokumentasi kegiatan.....      | 40 |
| <b>Lampiran 4.</b> Penyerahan Plakat.....                     | 41 |
| <b>Lampiran 5.</b> Plagiarism .....                           | 42 |



# ABSTRACT

Ficko Azhar

*Analysis and Design of UI/UX Website Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Satu Pintu (DPMPTSP) Banyumas Regency Using the Design Thinking Method*

2021

*Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Satu Pintu (DPMPTSP) Banyumas Regency is a government institution whose mission is to improve the quality of investment services. One of the things that can be done to improve services is by managing the website as a means of interaction with the local community. However, the Banyumas Regency DPMPTSP website currently has a UI/UX display that is not user-friendly. Therefore, the Banyumas Regency DPMPTSP website needs a good UI/UX (interface) design to meet user satisfaction so that service quality is maintained. The method used in designing UI/UX is by using the design thinking method. This method has 5 stages, namely Emphasize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The result of applying the design thinking method in UI/UX design is a design that is in accordance with the wishes of the user.*

**Keywords:** *DPMPTSP Banyumas Regency, Design Thinking, Prototype, User Interface, User Experience, UI/UX.*

---

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Teknologi Informasi dan komunikasi yang berkembang pesat saat ini memunculkan potensi pemanfaatan informasi secara luas baik dalam bentuk pengaksesan, pengelolaan dan pendayagunaan informasi secara cepat dan akurat. Salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi, yaitu website. Website merupakan suatu layanan media informasi atau sekumpulan halaman yang berisikan informasi dalam bentuk data teks, gambar, Suara, animasi, video dan atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun bersifat dinamis yang membentuk satu kesatuan yang saling terkait dimana masing-masing terhubung dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi tentunya juga memiliki dampak yang dapat dimanfaatkan di berbagai bidang kehidupan termasuk dalam lembaga pemerintahan. Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam lembaga pemerintahan memiliki tujuan berupa efektifitas dan efisiensi kerja. Pemanfaatan website bagi lembaga pemerintahan, merupakan salah satu barometer yang dapat dipakai sebagai tolak ukur kualitas Lembaga pemerintahan tersebut. Masyarakat luas, baik tingkat nasional maupun internasional akan melihat tampilan antarmuka website Lembaga pemerintahan sebagai interaksi pertama.

Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) merupakan unit kerja perangkat daerah yang dibentuk atas dasar Peraturan Daerah No.12 tahun 2013 mengenai penyelenggaraan Pelayanan satu pintu. Dalam melaksanakan tugasnya, DPMPTSP Kabupaten Banyumas dibantu sebuah website yang beralamatkan di url: [dpmptsp.banyumaskab.go.id](http://dpmptsp.banyumaskab.go.id). Website DPMPTSP Kabupaten Banyumas merupakan sistem yang berisikan informasi mengenai potensi investasi, profil dinas, Pelayanan, Standar Pelayanan, PPID, dan Menu publik. Jika dilihat dari misinya, DPMPTSP memiliki misi yang salah satunya berupa meningkatkan kualitas pelayanan penanaman modal. Untuk meningkatkan pelayanan, website DPMPTSP Banyumas perlu mendapat

---

perhatian demi menjaga konsistensi kualitasnya, sehingga kualitas lembaga dari aspek penilaian web menjadi lebih baik.

Salah satu hal yang perlu diperhatikan untuk menjaga konsistensi website DPMPTSP Kabupaten Banyumas yaitu *user interface / user experience*. *User interface* atau yang bisa disingkat dengan UI merupakan rancangan atau desain yang menampilkan antarmuka pengguna agar pengguna dapat merasakan kebutuhannya terpenuhi secara efektif dan efisien. *User experience* atau yang lebih dikenal dengan UX dianggap penting pada sekarang ini. Dengan adanya UX pada website membuat pengguna merasakan pengalaman yang menyenangkan dan dapat memenuhi kebutuhan para pengguna. Seiring berjalannya waktu, desain UI/UX semakin berkembang dan modern. Dengan maraknya perkembangan desain UI/UX saat ini menjadi suatu tantangan yang baru bagi pemilik website untuk bersaing menjadi yang terbaik dalam desain UI/UX agar dapat meningkatkan kepuasan pengguna.

Namun, website DPMPTSP Kabupaten Banyumas saat ini memiliki tampilan UI/UX yang kurang *user friendly* (tidak ramah pengguna). Hal tersebut dibuktikan dengan observasi dan wawancara dengan pihak karyawan DPMPTS Banyumas, website DPMPTSP Kabupaten Banyumas memiliki tampilan antarmuka yang kurang efektif, terlalu sederhana dan tidak ramah pengguna. Selain itu data Website DPMPTSP Kabupaten Banyumas masih dirasa kurang lengkap dan perlu dilakukan penambahan fitur/menu.

Oleh karena itu, website DPMPTSP Kabupaten Banyumas perlu dilakukan analisis dan identifikasi desain UI/UX untuk mengetahui penyajian desain UI/UX yang dapat memuaskan pengguna dan tentunya mengikuti perkembangan zaman. Metode yang digunakan dalam melakukan proses analisis dan identifikasi yaitu menggunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* merupakan metode yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (*human centered*)[1]. *Design Thinking* dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown, pendiri IDEO yaitu sebuah konsultan desain yang berlatar belakang pada produk inovasi (Ali, 2017)[2]. Tahapan dalam metode *design thinking* ada 5, yaitu: *Emphatize* (Empati), *Define* (Penetapan), *Ideate* (Ide), *Prorotype* (Prototipe),

dan *Test* (Uji Coba). Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, dihasilkan output berupa desain UI/UX, yang diharapkan dapat menciptakan desain yang sesuai dengan keinginan pengguna dan juga bisa meningkatkan value dari DPMPTSP Kabupaten Banyumas sesuai visi-misinya

## **B. Tujuan**

Tujuan dari pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan dan pembuatan laporan ini, yaitu:

1. Memberikan masukan desain UI/UX kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) Kabupaten Banyumas.
2. Menciptakan desain UI/UX yang efektif dan user interface yang ramah pengguna.
3. Tujuan akhir analisis dan identifikasi desain adalah untuk kepuasan *user*.

## **C. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu(DPMPTSP) Kabupaten Banyumas di bidang Pengendalian, Pengelolaan Data dan Sistem Informasi Penanaman Modal (PPDSIPM). Tugas yang dikerjakan Dalam bidang tersebut berupa merumuskan kebijakan, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan kebijakan dan program kerja di Bidang Pengendalian, Pengelolaan Data dan Sistem Informasi Penanaman Modal.

Sedangkan tugas pokok yang dilakukan saat melakukan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik yaitu perancangan desain UI/UX Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu(DPMPTSP) Kabupaten Banyumas

## **D. Aspek Umum Kelembagaan**

Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu dibentuk pada tahun 2009 namanya Badan Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu. Kemudian pada tahun 2016 dipecah dan pada tahun 2017 digabung dengan Badan Penanaman Modal Daerah dan akhirnya terbitlah DPMPTSP.

---

Dibawah ini merupakan profile lengkap Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Banyumas:

1. Visi

Terwujudnya Pelayanan Penanaman Modal Untuk Mendukung Kabupaten Banyumas Yang Berdaya Saing[3]

2. Misi

1. Meningkatkan Kualitas Pelayanan Penanaman Modal
2. Meningkatkan Daya Tarik Penanaman Modal dan Pengembangan Kerjasama Lintas Stakeholders
3. Meningkatkan Pengembangan dan Pengendalian Penanaman Modal.[3]

3. Janji Layanan

1. Kami akan melayani dengan senyum.
2. Kami akan menanggapi keluhan dengan sepenuh hati.
3. Kami akan segala permasalahan dengan menyelesaikan segera.
4. Dengan jiwa besar kami bertaruh untuk kepuasan Anda.[3]

4. Motto

“Kepuasan Anda adalah harapan kami”[3]

5. Tujuan

1. Mewujudkan Banyumas Sebagai Barometer Pelayanan Publik
  - 1.1 Meningkatkan kualitas pelayanan Penanaman Modal
2. Menciptakan Iklim Investasi yang Berorientasi perluasan kesempatan kerja yang berbasis potensi lokal dan ramah lingkungan
  - 2.1 Meningkatnya nilai investasi daerah[3]

6. Sasaran

1. Menurunnya pengaduan masyarakat terhadap pelayanan publik
2. Meningkatnya proyek investasi daerah[3]

## 7. Tugas :

membantu Bupati melaksanakan perumusan kebijakan, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan urusan pemerintahan bidang Penanaman Modal, dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu berdasarkan pelimpahan kewenangan dari Bupati serta pelaksanaan tugas pembantuan yang diberikan kepada Daerah.[3]

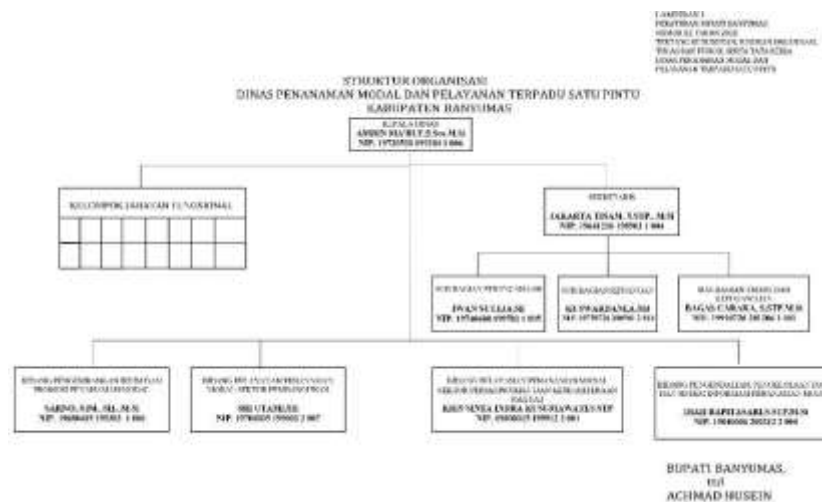
## 8. Fungsi

Untuk menyelenggarakan tugas pokok tersebut DPMPPTSP mempunyai fungsi :

1. perumusan kebijakan teknis kesekretariatan, Bidang Penanaman Modal, Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan, Kebijakan, Pengaduan, dan Data Informasi yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada daerah;
2. pelaksanaan kebijakan kesekretariatan, Bidang Penanaman Modal, Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan, Kebijakan, Pengaduan, dan Data Informasi yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada kabupaten.
3. pelaksanaan administrasi kesekretariatan, bidang Penanaman Modal, Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan, Kebijakan, Pengaduan, dan Data Informasi yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada kabupaten;
4. evaluasi dan pelaporan kesekretariatan, bidang Penanaman Modal, Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan, Kebijakan, Pengaduan, dan Data Informasi yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada kabupaten;
5. pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Bupati, terkait dengan tugas dan fungsinya.[3]

## 9. Struktur Organisasi





**Gambar 1.1** Struktur Organisasi DPMPTSP Kab. Banyumas

- Kepala Dinas

Kepala DPMPTSP bertugas untuk memimpin dan melaksanakan perumusan kebijakan, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan urusan pemerintahan bidang Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada kabupaten.[3]

- Sekretaris

Sekretaris bertugas untuk memimpin dan merumuskan kebijakan, pelaksanaan, pembinaan dan monitoring, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan program kerja bidang kesekretariatan dan pelaksanaan administrasi kesekretariatan di lingkungan Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.[3]

- Kepala Sub. Bagian Umum dan Kepegawaian

Kepala Sub. Bagian Umum dan Kepegawaian bertugas untuk memimpin dan menyusun rumusan kebijakan teknis, pelaksanaan, pembinaan dan monitoring,

---

evaluasi dan pelaporan pelaksanaan kegiatan bidang umum dan kepegawaian pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.[3]

- Kepala Sub. Bagian Keuangan

Kepala Sub. Bagian Keuangan bertugas untuk menyusun rumusan kebijakan teknis, pelaksanaan, pembinaan dan monitoring, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan kegiatan keuangan pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.[3]

- Kepala Sub. Bagian Perencanaan

Kepala Sub. Bagian Perencanaan memimpin dan menyusun rumusan kebijakan teknis, pelaksanaan, pembinaan dan monitoring, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan kegiatan perencanaan serta[3]

- Kepala Bidang Pengembangan Iklim dan Promosi Penanaman Modal

Kepala Bidang Pengembangan Iklim dan Promosi Penanaman Modal bertugas untuk merumuskan kebijakan, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan kebijakan dan program kerja di bidang Pengembangan Iklim dan Promosi Penanaman Modal.[3]

- Kepala Bidang Pelayanan Penanaman Modal Sektor Pembangunan

Kepala Bidang Pelayanan Penanaman Modal Sektor Pembangunan bertugas untuk merumuskan kebijakan, koordinasi, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan kebijakan dan program kerja di bidang Pelayanan Penanaman Modal Sektor Pembangunan.[3]

- Kepala Bidang Pelayanan Penanaman Modal Sektor Perekonomian dan Kesejahteraan Rakyat

---

Kepala Bidang Pelayanan Penanaman Modal Sektor Perekonomian dan Kesejahteraan Rakyat bertugas untuk merumuskan kebijakan, koordinasi, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan kebijakan dan program kerja di Bidang Pelayanan Penanaman Modal Sektor Perekonomian dan Kesejahteraan Rakyat.[3]

- Kepala Bidang Pengendalian, Pengelolaan Data Dan Sistem Informasi Penanaman Modal

Kepala Bidang Pengendalian, Pengelolaan Data Dan Sistem Informasi Penanaman Modal bertugas untuk merumuskan kebijakan, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan kebijakan dan program kerja di Bidang Pengendalian, Pengelolaan Data dan Sistem Informasi Penanaman Modal.[3]

## **E. Metode Penulisan Laporan**

Dibawah ini merupakan metode yang digunakan dalam penulisan laporan praktik kerja lapangan/kerja praktik, yaitu :

### **1. Studi Pustaka**

Studi Pustaka merupakan referensi yang digunakan dalam penulisan laporan. Studi Pustaka dilakukan dengan cara mencari sumber-sumber yang memiliki tema sebagai bahan acuan penulisan laporan perancangan UI/UX website DPMPTSP Kabupaten Banyumas. Beberapa studi Pustaka yang dilakukan antara lain: jurnal, buku, dan laporan PKL kakak tingkat.

### **2. Observasi**

Metode observasi merupakan metode untuk mendapatkan data dengan cara pengamatan secara langsung terhadap obyek yang ada di lingkungan. Dalam hal ini,

---

metode dilakukan dengan mengoperasikan secara langsung pada website DPMPTSP Kabupaten Banyumas

### 3. Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam perancangan UI/UX website DPMPTSP Kabupaten Banyumas. Metode ini dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber, yaitu Kepala Bidang Pengendalian, Pengelolaan Data Dan Sistem Informasi Penanaman Modal

## **F. Sistematika Penulisan Laporan**

Sistematika dalam penulisan laporan dibagi menjadi 4 bab/bagian, yaitu: BAB I Pendahuluan, BAB II Landasan Teori, BAB III Analisa dan Pembahasan, serta BAB IV Penutup.

### 1. BAB I Pendahuluan

Bab Pendahuluan merupakan bab yang berisikan gambaran umum yang mendasari dilakukannya pembuatan laporan. Bab I Pendahuluan membahas tentang latar belakang, tujuan pembuatan laporan, ruang lingkup kerja praktik, aspek umum dan kelembagaan, metode yang digunakan dalam penyusunan laporan dan sistematika penulisan laporan

### 2. BAB II Landasan teori

Bab ini merupakan bagian laporan yang berisi tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan teknis pekerjaan yang dilakukan pada unit-unit kerja yang dimasuki.[4]

### 3. BAB III Analisis dan Pembahasan

Pada Bab Analisis dan Pembahasan ini merupakan bagian penjabaran dari metode yang dilakukan dalam proses analisis terhadap judul yang telah diangkat untuk mendapatkan akar permasalahan sehingga menghasilkan solusi atas hal yang melatarbelakangi pembuatan laporan.

#### 4. BAB IV Penutup

Bab IV Penutup merupakan bagian yang berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan adalah sub bab yang terdiri dari rangkuman hasil yang diperoleh dari kegiatan Kerja Praktik dan laporan, sedangkan saran merupakan sub bab yang berisi tentang masukkan-masukkan yang dapat diperoleh dari hasil laporan

---

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Perancangan (Desain)**

Menurut Ladjamudin [5] Tahap Perancangan (desain) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik, kegiatan yang dilakukan dalam tahap perancangan ini meliputi perancangan output, input, dan file. Berdasarkan definisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan adalah sebuah pola yang dibuat untuk menjawab suatu permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya dan selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah system.

#### **B. UI (User Interface)**

Dibawah ini merupakan definisi-definisi *User Interface* menurut para ahli:

Menurut Lastiansah [6], user interface adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi.

Menurut Blair-Early & Zender [7], User Interface (UI) merupakan salah satu bagian dari program yang bersentuhan dan berinteraksi langsung dengan user.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat diambil kesimpulan user interface merupakan cara program dan pengguna yang bersentuhan dan berinteraksi langsung dengan pengguna.

#### **C. UX (User Experience)**

Menurut Rahmasari & Yanuarsari [7], User Experience (UX) merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalaman seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk, seberapa mudah cara kerjanya untuk dipahami, bagaimana perasaan ketika menggunakan produk, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk.

Secara umum, User Experience (UX) yaitu “suatu perasaan yang dirasakan orang lain saat menggunakan sebuah produk. Sebuah produk akan menjadi aplikasi atau situs web dari beberapa bentuk. Setiap objek interaksi manusia memiliki pengalaman pengguna yang terkait.” Tetapi secara umum, User Experience lebih kepada hubungan antara pengguna manusia dan komputer pada produk berbasis komputer seperti situs web, aplikasi dan system.

#### **D. Website**

Menurut Rachdian [8] mengemukakan bahwa ”website adalah suatu pengenalan ruang informasi dimana sumber-sumber daya yang berguna diidentifikasi global yang disebut Uniform Resource Identifier (URI) atau lebih dikenal dengan istilah yang lebih populer yaitu Uniform Resource Locator (URL)”.

Menurut Beki [9], menyimpulkan bahwa: Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa website merupakan kumpulan halaman-halaman yang berisi ruang informasi dimana sumber-sumber daya yang berguna diidentifikasi global yang disebut URL dan saling terkait dan dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

#### **E. Website DPMPTSP Kabupaten Banyumas**

Website DPMPTSP(Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu) Kabupaten Banyumas merupakan website yang berisikan informasi mengenai profile, layanan, berita, dll yang berkaitan dengan Lembaga pemerintah tersebut. Website DPMPTSP Kabupaten Banyumas memiliki 10 fitur utama, yaitu: Potensi Investasi, Home, Profile, Pelayanan, Standar Pelayanan Perizinan, PPID, Menu Publik, Pegawai Berdedikasi Kerja Baik, dan hubungi kami.

## F. Design Thinking

Menurut Glinski [10], Design Thinking adalah sebuah pola pemikiran dari kaca mata desainer yang dalam memecahkan masalahnya selalu dengan pendekatan human oriented. Design Thinking berfokus di sekitar minat yang mendalam dalam proses mengembangkan pemahaman dari orang-orang terkait atau terlibat yang menjadi target perancangan produk. Hal ini sangat membantu dalam proses mengamati dan mengembangkan empati dengan tujuan pengguna. Design Thinking memiliki 5 tahapan, yaitu:

### 1. Empathize (Empati)

Empathize (empati) merupakan sebuah inti proses karena permasalahan yang timbul harus dapat diselesaikan dengan cara berpusat kepada manusia, metode ini berupaya untuk memahami permasalahan yang dialami pengguna supaya kita dapat merasakan dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut dalam metode ini ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu wawancara, observasi, serta menggabungkan observasi dan wawancara[11].

### 2. Define (Mendefinisikan)

Tahap kedua yaitu Define atau mendefinisikan masalah. Define merupakan menganalisis dan memahami hasil yang telah dilakukan pada proses Empathize. proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang telah diperoleh melalui empati, dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai point of view atau perhatian utama pada penelitian[11].

### 3. Ideate (Ide)

Tahap ketiga metode design thinking yaitu ideate/ide. Ideate merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, adapun dalam proses ideate ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat prototipe rancangan yang akan dibuat[11].



#### 4. Prototype (Prototipe)

Prototype merupakan proses yang bertujuan untuk memahami komponen mana yang berhasil, dan mana yang tidak. Dalam tahap ini, mulai melakukan pertimbangan dampak dan kelayakan ide melalui umpan balik pada prototype[12].

#### 5. Testing (Pengujian)

Proses Test merupakan uji coba aplikasi yang sudah jadi dengan melakukan percobaan ke pengguna. Berdasarkan pengalaman dari pengguna akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada[2].

---

### **BAB III**

#### **ANALISA DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Pekerjaan/Kegiatan**

Kerja Praktik/ Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan di Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) Kabupaten Banyumas yang beralamatkan di Jl. Jenderal Sudirman No. 540 Purwokerto, Banyumas 53116. Jam operasional pelayanan Dinas yaitu senin - Kamis pukul 07.00 – 16.00 WIB dan Jum'at pukul 07.30-15.30 WIB. Pelaksanaan Kerja Praktik/Praktik Kerja Lapangan berlangsung selama 1 (satu) bulan, dimulai dari tanggal 09 Agustus 2020 sampai 09 September 2021.

Secara umum, pekerjaan yang dilakukan selama Kerja Praktik/Praktik Kerja Lapangan (PKL) yaitu membantu pekerjaan berkaitan dengan kegiatan sehari-hari Dinas Penanaman Modal khususnya di bidang Pengendalian, Pengelolaan Data Dan Sistem Informasi Penanaman Modal. Pekerjaan-pekerjaan tersebut diantaranya:

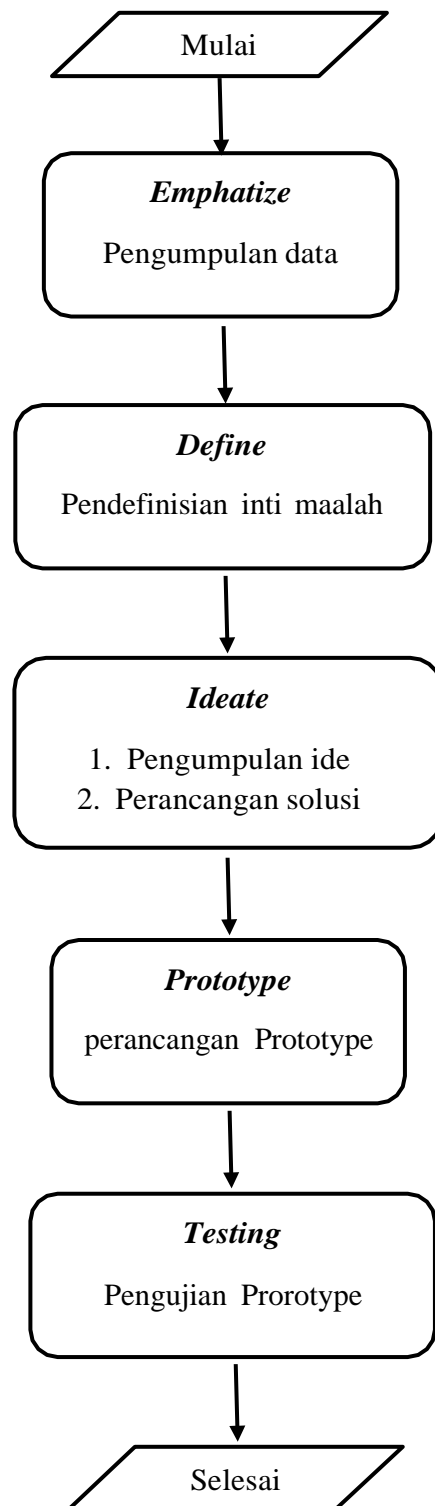
1. Membuat undangan sosialisasi dan Forum Group Discussion (FGD) kemudahan berusaha
2. Pengarsipan dokumen OSS (Standar Pelayanan Perizinan & Standar Pelayanan Perizinan Lainnya) dan Non OSS (standar pelayanan untuk keuangan, kesehatan, lingkungan hidup, penelitian & pengembangan, pertanian, perumahan & kawasan pemukiman, perdagangan, pariwisata, perhubungan)
3. mengelola data-data aduan untuk bulan April dan Mei 2021
4. Membantu mendokumentasikan Kegiatan-kegiatan rapat, acara masterclass/pelatihan dan sosialisasi
5. Mengelola konten berita DPMPTSP di website sipp.menpan
6. Mereview Website DPMPTSP
7. Pengarsipan dokumen pemantauan untuk tgl 10 Agustus 2021 & 5,24,25 Februari 2021
8. Merekapitulasi kendala-kendala OSS Kabupaten Banyumas
9. Menginput laporan kegiatan pemantauan ke Website SIDAK BKPM untuk tanggal 28 Januari 2021, 16 Februari 2021, dan 5 April 2021

10. Membuat SK inovasi "legal corner" , SK view banyumas, "Gerakan Legalisasi Usaha Mikro Kecil Banyumas (Gelas Umi Kece Mas)" , "legal corner time", Inovasi mas YARIZIAN ngePOS, Si GAIB, Banyumas My Darling, Falas LKPM, Lakon Perimas, View Banyumas
11. Membuat surat tugas panitia acara inovasi "legal corner"
12. Membuat daftar rencana LPKM Semester 1
13. membantu membuat konten instagram DPMPTSP(Dinas Pelayanan Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu) dan MPP (Mall Pelayanan Publik) Banyumas
14. Membantu menyusun paparan untuk Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi, serta paparan evaluasi kinerja DPMPTSP dan paparan informasi layanan publik yang tersedia di Mall Pelayanan Kab. Banyumas
15. mengelola dokumen lokasi dan MBR untuk PT. Bumi Satria, PT. Luhur Putra Mandiri, PT. Tarriza n Asri Sentosa
16. menginputkan data laporan pembinaan dan pengawasan di website sidak.bkpm.go.id

Secara spesifik, pekerjaan yang dilakukan selama Praktik Kerja Lapangan (PKL) yaitu menganalisis dan merancang UI/UX website Dinas Penanaman Modal Kabupaten Banyumas menggunakan metode Design Thinking. Design thinking adalah proses memecahkan masalah menggunakan pendekatan solusi praktis dan kreatif yakni dengan menekankan pendekatan dari sisi user. Melalui proses design thinking ini, diharapkan kamu dapat memecahkan masalah, menciptakan produk atau aplikasi solutif yang efektif dengan memahami kebutuhan pengguna terlebih dahulu.

## **B. Analisis dan Pembahasan Hasil Pekerjaan**

Metodologi yang digunakan Dalam penelitian menggunakan metode design thinking. Design thinking memiliki 5 fase / tahapan. Berikut ini merupakan tahapan dari metode design thinking:



**Gambar 3.1** Tahapan Metode *Design Thinking*.

## 1. Tahapan Design Thinking

Berikut tahapan dari Metode Design Thinking dalam membangun rancangan aplikasi pada penelitian ini.

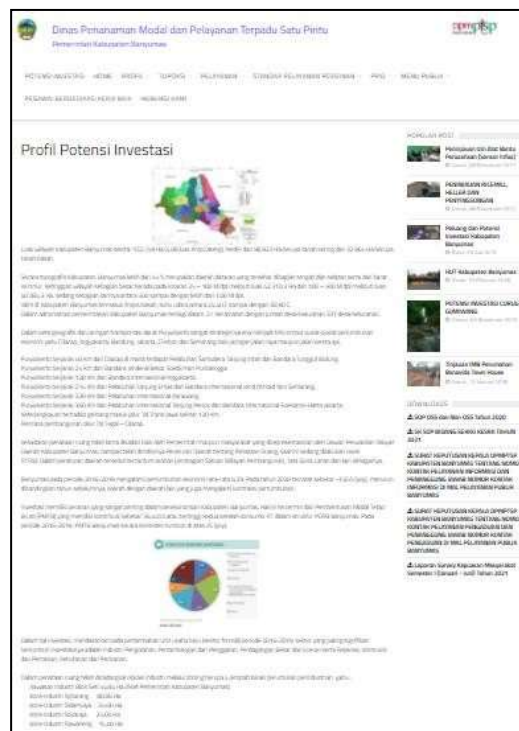
### a) *Emphasize (Empati)*

Tahap Empati merupakan tahap awal dimana pada tahap ini dilakukan pengumpulan data-data yang akan digunakan pada proses berikutnya. Untuk Memperoleh data, observasi dan wawancara dilakukan.

- Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan/pengoperasian secara langsung pada website DPMPTSP Kabupaten Banyumas yang beralamatkan di url: <http://dpmpstsp.banyumaskab.go.id/> . Dari hasil observasi ditemukan beberapa permasalahan diantaranya:

1. Data yang dipaparkan hanya sebatas potensi yang ada di banyumas saja belum menjerumus ke sector bidang yang spesifik



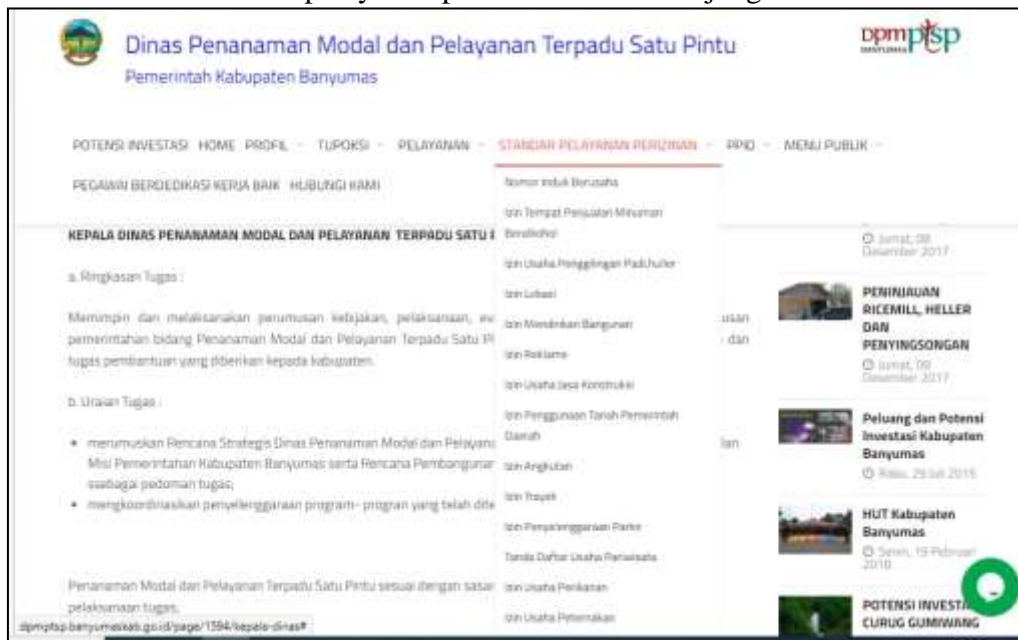
**Gambar 3.2** Halaman Profile Potensi

- Isi konten pada halaman home hampir keseluruhan berisi berita (tidak menonjolkan ke menu lainnya)



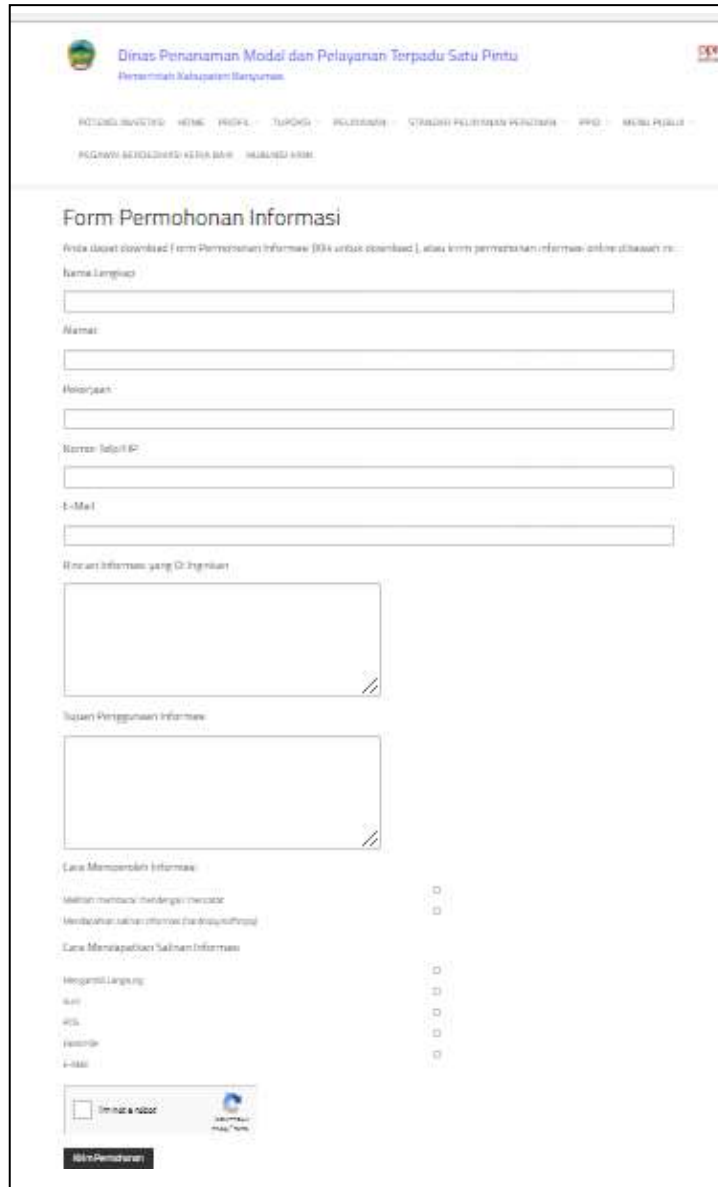
Gambar 3.3 Halaman Home

- Menu Navbar standar pelayanan perizinan terlalu Panjang



Gambar 3.4 Menu Navbar Standar Pelayanan Perizinan

4. menu tupoksi merupakan bagian dari profile yang seharusnya dijadikan satu kesatuan
5. Menu standar pelayanan perizinan dan pelayanan merupakan satu hal yang sama yang seharusnya dibuat dalam satu menu
6. Kurangnya perpaduan warna dalam halaman Form pada menu PPID sehingga terkesan kurang menarik



The image shows a screenshot of a web form titled "Form Permohonan Informasi" (Information Request Form) from the Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) Kabupaten Banjarnegara. The form is designed for users to request information from the government. It includes several input fields: "Nama Lengkap" (Full Name), "Alamat" (Address), "Nomor telepon" (Phone Number), and "E-Mail". Below these fields, there are two large text areas for "Rincian Informasi yang Ditanyakan" (Details of Information Requested) and "Tujuan Penggunaan Informasi" (Purpose of Information Use). The form also features a section for "Cara Menemukan Informasi" (How to Find Information) and "Cara Menanggapi Salinan Informasi" (How to Respond to Information Copies), with checkboxes for "Melihat rencana tindakan/kegiatan" (View plan/action/program) and "Mendapatkan salinan informasi (hardcopy/softcopy)" (Obtain information copy (hardcopy/softcopy)). At the bottom, there are checkboxes for "Hespantri Langsung" (Direct Hespantri) and "Lain" (Other), and a "Simulasi" (Simulation) button. The form is framed by a white border and has a clean, professional layout.

**Gambar 3.5** Halaman Form Menu PPID

- Wawancara

Metode pengumpulan data selanjutnya yaitu wawancara. Wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan, diantaranya:

1. Apakah website DPMPTSP sudah dikelola dengan baik?
2. Bagaimana menurut anda tampilan antarmuka dari website DPMPTSP Kabupaten Banyumas?
3. Seberapa pentingkah website DPMPTSP Kabupaten Banyumas bagi lembaga pemerintahan ini?

Berdasarkan hasil wawancara diatas, menghasilkan jawaban dengan narasumber Kepala Bidang Pengendalian, Pengelolaan Data Dan Sistem Informasi Penanaman Modal, Ibu Diah Rapitasari,S.STP.M.,Si. Website DPMPTSP, sudah dikelola dengan baik namun masih terdapat beberapa fitur yang belum update karena keterbatasan data dan banyaknya pekerjaan yang ada. Selain itu, data yang ditampilkan dalam website juga masih dirasa kurang spesifik dibagian menu Potensi dan belum memenuhi apa yang diinginkan pengguna website khususnya warga banyumas.

Sedangkan dari tampilan antarmukanya sendiri, website DPMPTSP Kabupaten Banyumas memiliki tampilan yang kurang modern atau bisa dibilang kurang mengikuti zaman, warna yang kurang menarik dan segi tampilan yang masih sangat sederhana.

Dari sisi kegunaannya, website DPMPTSP dirasa sangat penting karena dengan adanya website tersebut, masyarakat banyumas dapat dengan mudah memperoleh informasi yang berkaitan dengan Lembaga pemerintah ini. Namun, jika dilihat dari statistik, jumlah pengunjung masih tergolong sedikit.

**b) Define (Penetapan)**

Berdasarkan proses *emphatize*, didapatkan bahwa inti permasalahan utama yang dapat disimpulkan dari proses wawancara dan observasi yaitu website DPMPTSP Kabupaten Banyumas memiliki tampilan antarmuka yang



kurang efektif, terlalu sederhana dan tidak ramah pengguna. Selain itu data Website DPMPTSP Kabupaten Banyumas masih dirasa kurang lengkap dan perlu dilakukan penambahan fitur/menu.

**c) Ideate (Ide)**

Ide yang akan dibuat dari tahapan define sebelumnya adalah mengenai cara menghasilkan website yang efektif, mengikuti perkembangan zaman, ramah pengguna dan memiliki data yang lengkap sesuai kebutuhan penggunanya.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dibuatlah table mengenai ide/gagasan sebagai berikut:

**Tabel 3.1** Tabel Ide/Gagasan

| <b>Fitur/menu</b>                         | <b>Ide/gagasan</b>                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Potensi                                   | Halaman potensi yang ada di banyumas lebih dispesifikan lagi sehingga perlu adanya tambahan halaman                                                                        |
| Beranda                                   | Lebih menonjolkan fitur-fitur lain yang tidak hanya menonjolkan fitur berita                                                                                               |
| profile/Tupoksi                           | menu tupoksi digabungkan dengan profile karena memiliki keterkaitan yang sama                                                                                              |
| Pelayanan dan Standar Pelayanan Perizinan | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman Pelayanan dan Standard pelayanan digabung karena memilikik keterkaitan yang sama</li> <li>- Meringkas sub menu</li> </ul> |
| PPID                                      | - Memperbaiki tampilan form                                                                                                                                                |
| menu publik                               |                                                                                                                                                                            |

---

Namun selain gagasan diatas, hal yang harus diperhatikan lainnya dari tampilan keseluruhan yaitu memperbaiki tampilan, tata letak dan pemberian warna agar memberikan kesan yang menyenangkan bagi pengguna website.

**d) Prorotype (Prototipe)**

Setelah mengumpulkan ide/gagasan, Langkah berikutnya yaitu pengimplementasian ide dalam bentuk prototype. Dibawah ini merupakan prototype yang telah didesain:

a. halaman Beranda

Halaman Beranda merupakan halaman awal saat user mengakses website. Halaman Beranda berisikan tentang fitur-fitur yang akan ditonjolkan Dalam DPMPTSP Kabupaten Banyumas. Fitur-fitur tersebut ialah: Ijin Online, Syarat Perizinan, Regulasi, dan Potensi.

Dibawah fitur tersebut juga terdapat fitur lain, yaitu: Berita, Galeri, Video dan Agenda. Dibawah ini merupakan prototype halaman beranda:



Gambar 3.6 Prototype Halaman Beranda

b. Halaman Tentang DPMPTSP

Halaman Tentang DPMPTSP merupakan penggabungan dari menu profile dan tupoksi. Halaman ini memiliki 2 submenu yaitu profil dan struktur organisasi. Halaman profil berisikan tentang Dasar hukum, visi misi, sejarah, struktur organisasi, tugas dan fungsi, Alamat layanan, dan media informasi. Sedangkan halaman struktur organisasi menjelaskan tentang struktur organisasi beserta detail tugasnya.



**Gambar 3.7** *Prototype* Halaman Profile dan Tupoksi, Visi dan Misi

**Kepala DPMPTSP**  
Bendahir / Sekretaris DPMPTSP / Koordinator Organisasi / Kepala Divisi

**Struktur Organisasi**  
Bendahir / Sekretaris DPMPTSP / Koordinator Organisasi

**NAMA KEPALA DINAS DPMPTSP**

**1. Misi dan Tujuan**  
Misi: Menjamin dan meningkatkan pelayanan publik, meningkatkan kualitas dan kuantitas pelayanan publik, meningkatkan kinerja aparatur sipil negara, meningkatkan tata kelola pemerintahan, meningkatkan transparansi dan akuntabilitas pemerintahan.

**2. Visi**  
Menjadi instansi yang unggul, berprestasi, dan berkeadilan.

**3. Struktur Organisasi**  
Organisasi ini dipimpin oleh Kepala Dinas DPMPTSP yang bertanggung jawab atas pelaksanaan tugas dan fungsi organisasi. Di bawah Kepala Dinas terdapat beberapa divisi yang melaksanakan tugas dan fungsi organisasi.

**LIHAT DETAIL**

- ALL
- KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
- BIDANG PROMOSI DAN KAWASAN
- BIDANG PERENCANAAN DAN PELAKSANAAN
- BIDANG PENGANTARAN
- BIDANG PELAYANAN PERUSAHAAN
- BIDANG STRUKTUR DAN ORGANISASI

**Lihat Lainnya**

- ALL
- KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
- BIDANG PROMOSI DAN KAWASAN
- BIDANG PERENCANAAN DAN PELAKSANAAN
- BIDANG PENGANTARAN
- BIDANG PELAYANAN PERUSAHAAN
- BIDANG STRUKTUR DAN ORGANISASI

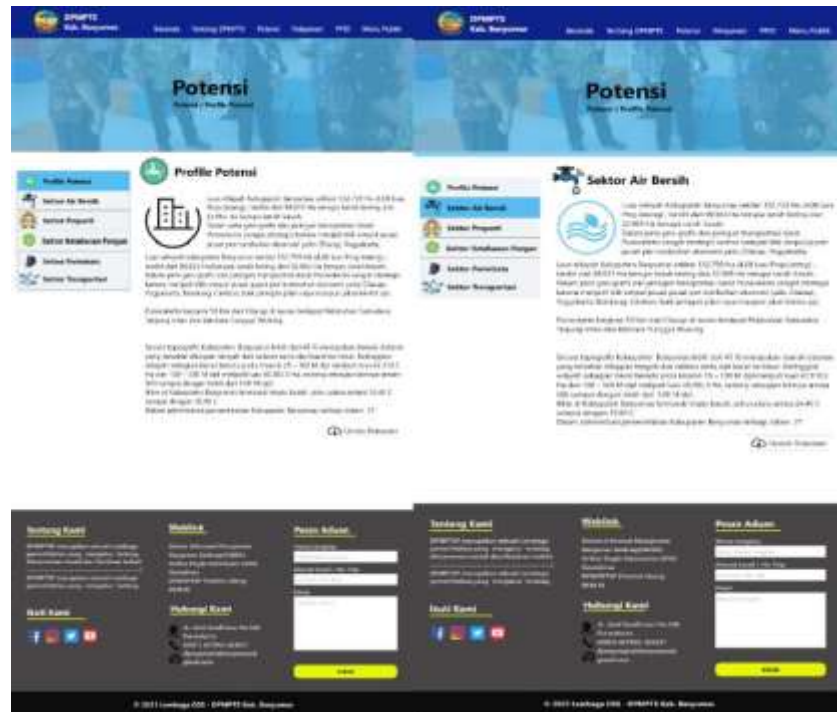
Gambar 3.8 Prototype Halaman Struktur Organisasi dan Profil Pegawai



**Gambar 3.9** *Prototype* Halaman Detail Pegawai

c. Halaman Potensi

Halaman Potensi merupakan halaman yang berisikan mengenai Potensi-potensi investasi yang ada di Kabupaten Banyumas. Dibawah ini merupakan tampilan prototype halaman potensi:



**Gambar 3.10** *Prototype* Halaman Potensi

Halaman potensi dibagi menjadi 5 bagian, yaitu:

- 1) Profil Potensi  
Menjelaskan mengenai data-data Kabupaten Banyumas.
- 2) Sektor Air Bersih  
Menjelaskan tentang data-data sektor air bersih yang ada di Kabupaten Banyumas.
- 3) Sektor Properti  
Menyajikan tentang data-data Potensi sektor properti yang ada di Kabupaten Banyumas.
- 4) Sektor Ketahanan Pangan  
Menyajikan tentang data-data Potensi sektor properti yang ada di Kabupaten Banyumas.
- 5) Sektor Pariwisata  
Menyajikan data-data pariwisata yang ada di Kabupaten Banyumas.

## 6) Sektor Transportasi

Menyajikan tentang data-data transportasi yang terdapat di Kabupaten Banyumas.

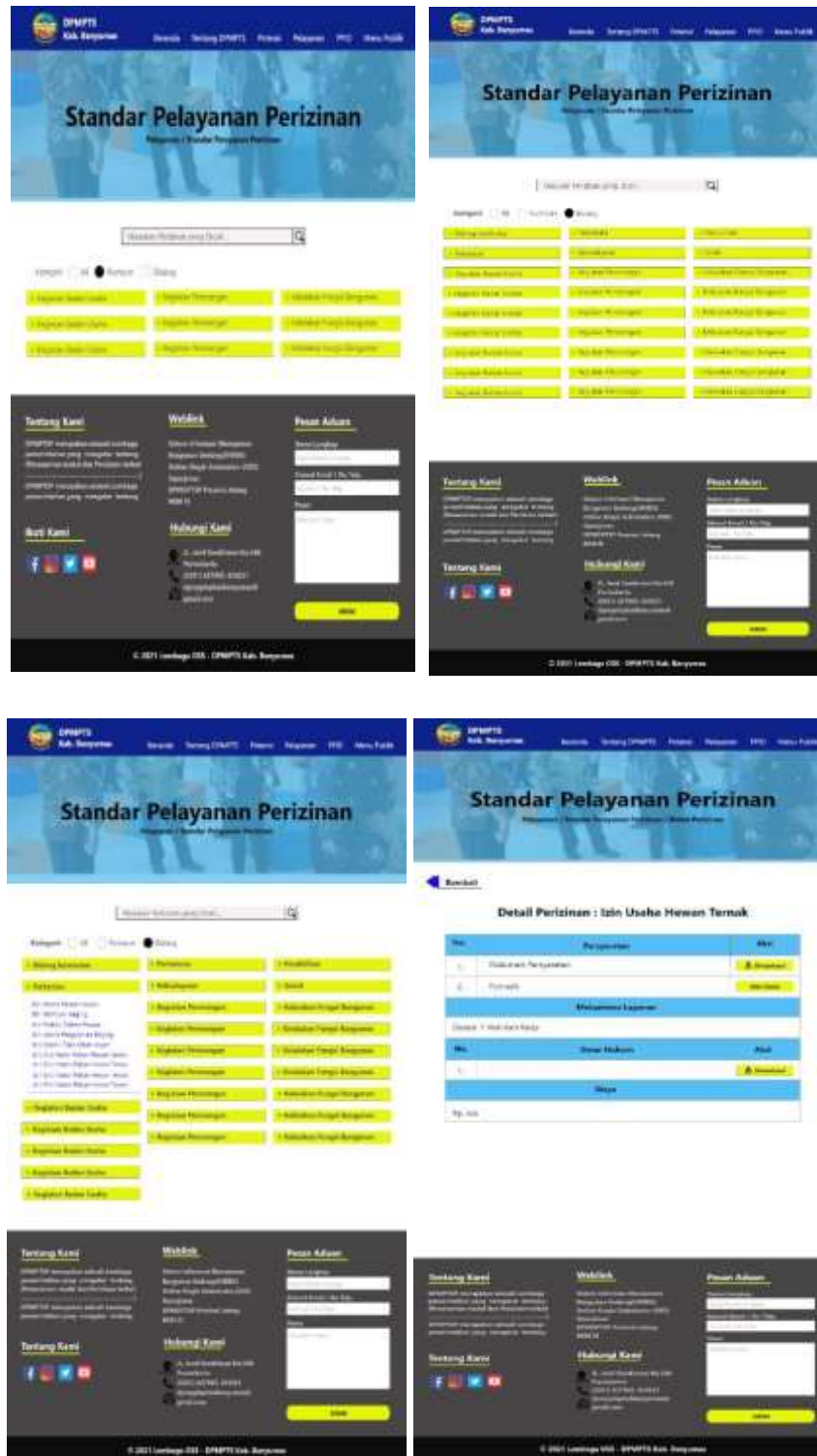
### d. Halaman Pelayanan

Halaman Pelayanan merupakan penggabungan dari halaman standar pelayanan dan standar pelayanan perizinan. Halaman ini memiliki 8 submenu, yaitu: standar pelayanan perizinan, mekanisme pelayanan, layanan pengaduan, sipp, zona integrasi, paket jempol, maklumat pelayanan mpp, dan himbauan.



**Gambar 3.11** *Prototype* Halaman Mekanisme Pelayanan





Gambar 3.12 Prototype Halaman Standar Pelayanan Perizinan



**Gambar 3.13** *Prototype* Halaman SIPP

e. Halaman PPID

Halaman PPID merupakan halaman yang terdiri dari submenu permohonan informasi, berkala, serta merta, setiap saat, SK PPID, form keberatan, dan SOP.

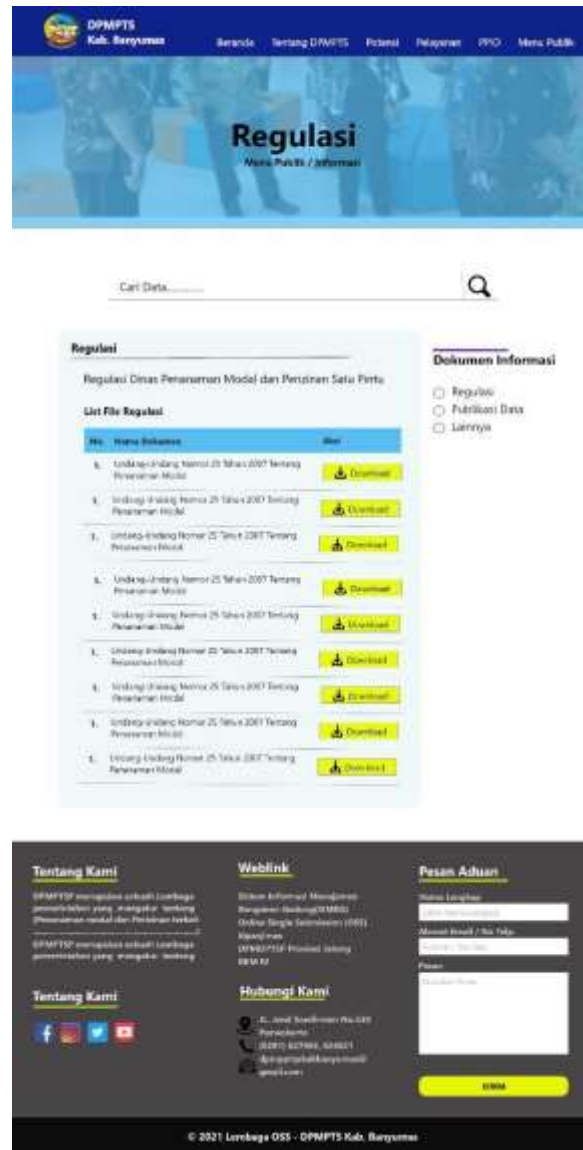
Dibawah ini merupakan desain prototype halaman PPID:



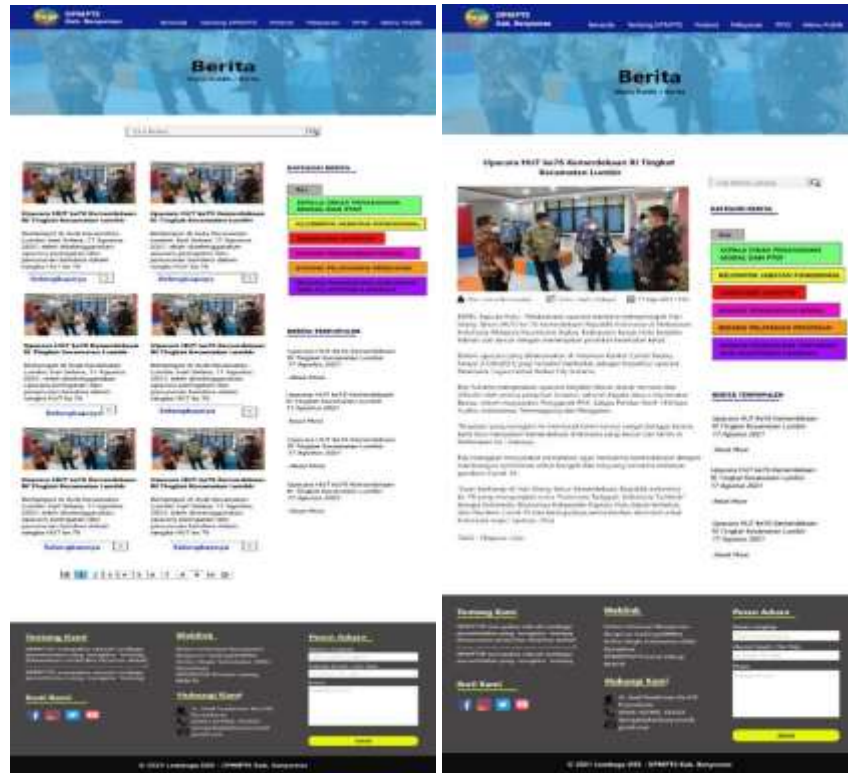
**Gambar 3.14** *Prototype* Halaman Form Keberatan Halaman Menu Publik

## f. Halaman menu publik

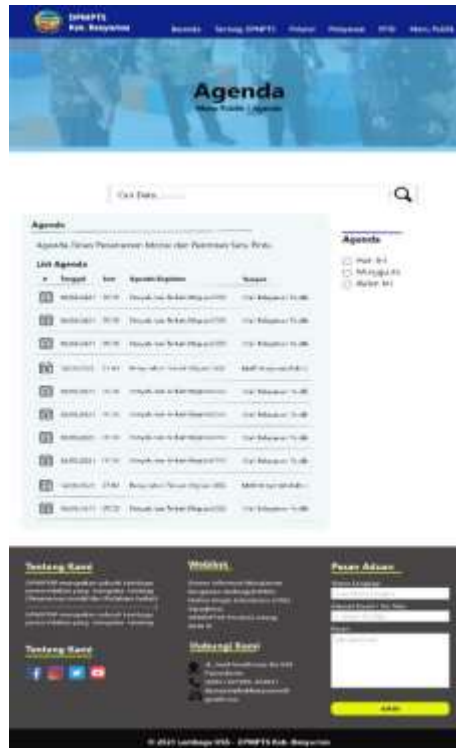
merupakan halaman yang berisikan informasi yang bersifat publik. Halaman ini memiliki 5 submenu diantaranya informasi, berita, galeri, agenda dan Hubungi kami. Dibawah ini merupakan prototype halaman menu publik:



**Gambar 3.15** Prototype Halaman Informasi Regulasi



Gambar 3.16 *Prototype* Halaman Berita



Gambar 3.17 *Prototype* Halaman Agenda

*e) Test (Uji Coba).*

Tahapan terakhir pada metode design thinking ini yaitu melakukan uji coba produk yang dihasilkan pada tahapan prototype sebelumnya. Pengujian dilakukan dengan Sekretaris DPMPTSP Kabupaten Banyumas yaitu Jakarta Tisam, S,STP., M.Si. dari hasil pengujian, menghasilkan beberapa saran/masukan.

Masukan pertama, terkait penggabungan menu/fitur profil dan tupoksi menjadi satu bagian menjadi menu profil. Selain itu, menu pelayanan dan standar pelayanan perizinan juga digabung menjadi menu pelayanan. Penggabungan fitur/menu dilakukan karena fitur tersebut memiliki satu keterkaitan. Masukan lain pada halaman Beranda, dimana pada halaman tersebut untuk ditambahkan penambahan fitur yang akan ditonjolkan website. Fitur-fitur tersebut yaitu ijin online, syarat, Regulasi, dan Potensi.

Masukan-masukan tersebut telah diterima dan dilakukan perbaikan yang selanjutnya diuji kembali menggunakan digital prototyping dengan hasil pihak DPMPTSP Kabupaten merasa puas dengan desain yang ada.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Metode desain thinking merupakan metode yang dapat digunakan untuk pembuatan desain User Interface(UI) dan User Experience(UX) yang mengedepankan kebutuhan pengguna. Dengan menerapkan metode Design thinking, telah ditemukan sebuah permasalahan yang ada di website DPMPTSP Kabupaten Banyumas. Permasalahan tersebut, dijabarkan tahap define dimana permasalahan inti berupa tampilan antarmuka website yang tidak ramah pengguna. Selanjutnya, berdasarkan permasalahan tersebut dibuatkan solusi pada tahap idea yang kemudian dituangkan Dalam bentuk prototype. Dari bentuk prototype, dilakukan pengujian dengan digital prototyping. Hasilnya, prototype yang telah diajukan sudah memenuhi keinginan penggunanya.

#### **B. Saran**

Sedangkan saran untuk DPMPTSP Kabupaten Banyumas, yaitu:

- menyediakan sumber daya manusia tambahan, untuk mengelola website DPMPTSP Kabupaten Banyumas

---

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] B. Di and P. Sukmajaya, "Penerapan metode design thinking dalam rancang aplikasi penanganan laporan pencurian barang berharga di polsek sukmajaya," vol. 06, pp. 267–276, 2021.
- [2] E. Susanti, E. Fatkhiyah, and E. Efendi, "Pengembangan Ui / Ux pada aplikasi M-Voting," *Simp. Nas. RAPI*, pp. 364–370, 2019.
- [3] "No Title." <http://dpmptsp.banyumaskab.go.id/> (accessed Nov. 23, 2021).
- [4] F. Informatika, "ANALISIS MANAJEMEN RISIKO TI MENGGUNAKAN FRAMEWORK NISTIR 8286 ANALISIS MANAJEMEN RISIKO TI," 2020.
- [5] Basuki, "Tahap Perancangan Desain," *ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019, [Online]. Available: [www.journal.uta45jakarta.ac.id](http://www.journal.uta45jakarta.ac.id).
- [6] P. Esatama, "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Donor Darah Berbasis Android Untuk Memudahkan Pencarian Pendonor Darah Di Kota Surakarta," pp.6–12, 2019.
- [7] 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, Sep. 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [8] Rerung, "Bab Ii Landasan Teori," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018.
- [9] Bekti, "Konsep Dasar Web Server," *Website adalah media Present. online untuk sebuah Perusah. atau Lemb. maupun perorangan. Website dapat digunakan sebagai media penyampaian Inf. secara online. Website juga merupakan suatu Sist. yang berkaitan dengan Dok. yang digunakan sebag*, vol. 35, p. 35, 2018.
- [10] J. R. Batmetan, "Model Desain Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning," 2018, doi: 10.31219/osf.io/xpzyr.
- [11] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru," *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [12] H. Judul, F. T. Industri, and U. I. Indonesia, "PERANCANGAN ULANG UI / UX SITUS E-LEARNING AMIKOM ( STUDI KASUS : AMIKOM CENTER ) PERANCANGAN ULANG UI / UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING ( STUDI KASUS : AMIKOM CENTER )," 2021.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Laporan Harian Praktik Kerja Lapangan



---

**FICKO AZHAR** ✕

---

**# Laporan**

- 1 Kamis, 09-09-2021** Approve by Teddy Anjasmara  
 - Menyelesaikan pengerjaan paparan evaluasi kinerja DPMPPTSP dan paparan informasi layanan publik yang tersedia di Mall Pelayanan Kab. Banyumas - menginputkan data laporan pembinaan dan pengawasan di website sidak.bikpm.go.id
- 2 Rabu, 08-09-2021** Approve by Teddy Anjasmara  
 - Melanjutkan pengerjaan paparan evaluasi kinerja DPMPPTSP dan paparan informasi layanan publik yang tersedia di Mall Pelayanan Kab. Banyumas
- 3 Selasa, 07-09-2021** Approve by Teddy Anjasmara  
 - Mengerjakan paparan evaluasi kinerja DPMPPTSP dan paparan informasi layanan publik yang tersedia di Mall Pelayanan Kab. Banyumas - Menginputkan konten berita di website sipp.menpan
- 4 Senin, 06-09-2021** Approve by Teddy Anjasmara  
 - Mendampingi BPK dalam kegiatan evaluasi kinerja DPMPPTSP
- 5 Jumat, 03-09-2021** Approve by Teddy Anjasmara  
 - mengelola dokumen lokasi dan MBR untuk PT. Bumi Satria, PT. Luhur Putra Mandiri, PT. Tarriza n Asri Sentosa
- 6 Kamis, 02-09-2021** Approve by Teddy Anjasmara  
 - Membuat paparan untuk Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi
- 7 Rabu, 01-09-2021** Approve by Teddy Anjasmara  
 Membantu acara : 1 Sosialisasi Kemudahan Berusaha dan Launching Inovasi Layanan di DPMPPTSP Kab. Banyumas 2. Sosialisasi dan Fasilitasi Perizinan Berusaha (OSS RBA) dan Laporan Kegiatan Penanaman Modal (LKPM). 3. Pengumuman Pemenang Lomba Video Promosi Investasi. sebagai dokumentasi kegiatan
- 8 Selasa, 31-08-2021** Approve by Teddy Anjasmara  
 - membantu membuat konten instagram DPMPPTSP(Dinas Pelayanan Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu) dan MPP (Mall Pelayanan Publik) Banyumas
- 9 Senin, 30-08-2021** Approve by Teddy Anjasmara  
 - membantu rapat Koordinasi Persiapan Sosialisasi Kemudahan Berusaha dan Launching Inovasi Layanan di DPMPPTSP Kabupaten Banyumas sebagai dokumentasi kegiatan - Membuat Surat Keputusan Bupati ( Inovasi mas YARIZIAN ngePOS, Si GAIB, Banyumas My Darling, Falas LKPM, Lakan Perimas, View Banyumas)
- 10 Jumat, 27-08-2021** Approve by Teddy Anjasmara  
 - mengikuti rapat persiapan kunjungan dan evaluasi penyelenggaraan pelayanan di mal pelayanan publik kabupaten banyumas sebagai dokumentasi kegiatan - melanjutkan rekapitulasi kendala OSS RBA di Kab. Banyumas - Membuat Surat Keputusan Bupati program Inovasi "Gerakan Legalisasi Usaha Mikro Kecil Banyumas (Gelas Umi Kece Mas)" - Membuat Surat Keputusan Bupati program inovasi "legal corner time"
- 11 Kamis, 26-08-2021** Approve by Teddy Anjasmara  
 - Membuat SK view banyumas - Merekapitulasi kendala-kendala OSS RBA di Kabupaten Banyumas - Membuat [daftar rencana LKPM Semester I](#)
- 12 Rabu, 25-08-2021** Approve by Teddy Anjasmara  
 - Merekapitulasi kendala-kendala OSS RBA di Kabupaten Banyumas - Membuat SK inovasi "legal corner" - Membuat surat tugas panitia acara inovasi "legal corner"



- 13 **Selasa, 24-08-2021** *Approve by Teddy Anjasmara*  
- Merekapitulasi kendala-kendala OSS RBA di Kabupaten Banyumas
- 14 **Senin, 23-08-2021** *Approve by Teddy Anjasmara*  
- Menginput laporan kegiatan pemantauan ke Website SIDAK BKPM untuk tanggal 28 Januari 2021, 16 Februari 2021, dan 5 April 2021
- 15 **Jumat, 20-08-2021** *Approve by Teddy Anjasmara*  
- membantu mendokumentasikan acara Masterclass/pelatihan penguatan citra dan promosi investasi daerah di Ruang rapat DPMP TSP Kab. Banyumas - Melanjutkan review Website DPMP TSP: Memperbaiki desain keseluruhan
- 16 **Kamis, 19-08-2021** *Approve by Teddy Anjasmara*  
- Melanjutkan Review Website : Membuat tampilan menu tentang DPMP TSP, Pelayanan, PPD dan Menu Publik
- 17 **Rabu, 18-08-2021** *Approve by Teddy Anjasmara*  
- Merekapitulasi kendala-kendala OSS Kabupaten Banyumas dari sisi pelaku usaha - Melanjutkan Review Website DPMP TSP kab. Banyumas : membuat desain website untuk tampilan menu Beranda & Potensi
- 18 **Selasa, 17-08-2021** *Approve by Teddy Anjasmara*  
Libur Hari Kemerdekaan
- 19 **Senin, 16-08-2021** *Approve by Teddy Anjasmara*  
- Pengarsipan dokumen pemantauan untuk tgl 10 agustus 2021 & 5,24,25 Februari 2021 - Melanjutkan Review website DPMP TSP
- 20 **Jumat, 13-08-2021** *Approve by Teddy Anjasmara*  
- Mengelola konten berita DPMP TSP - Mereview Website DPMP TSP
- 21 **Kamis, 12-08-2021** *Approve by Teddy Anjasmara*  
- Membantu mendokumentasikan kegiatan sosialisasi di MPP - Rapat koordinasi dengan
- 
- 22 **Rabu, 11-08-2021** *Approve by Teddy Anjasmara*  
Libur
- 23 **Selasa, 10-08-2021** *Approve by Teddy Anjasmara*  
- mengelola data-data aduan untuk bulan april dan mei 2021
- 24 **Senin, 09-08-2021** *Approve by Teddy Anjasmara*  
- Membuat undangan sosialisasi dan Forum Group Discussion (FGD) kemudahan berusaha - Pengarsipan dokumen OSS (Standar Pelayanan Perizinan & Standar Pelayanan Perizinan Lainnya)  
- Pengarsipan dokumen Non OSS (standar pelayanan untuk keuangan, kesehatan, lingkungan hidup, penelitian & pengembangan, pertanian, perumahan & kawasan pemukiman, perdagangan, pariwisata, perhubungan)

[Tutup](#)

## Lampiran 2. Nilai N1

**FICKO AZHAR** 

✉ 18103105@ittelkom-pwt.ac.id 📞 081575893249 🏢 SI Sistem Informasi

Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

---

★ **Nilai N1**  
91.0

★ **Nilai N2**  
0.0

Informatika

FICKO AZHAR

| #  | Komponen               | Hasil |
|----|------------------------|-------|
| 1  | Kelahiran              | 90    |
| 2  | Endapiran              | 90    |
| 3  | Tanggung Jawab         | 90    |
| 4  | Keakunan               | 90    |
| 5  | Sopan Santun           | 91    |
| 6  | Kreatif                | 90    |
| 7  | Inovatif               | 90    |
| 8  | Daya Juang             | 90    |
| 9  | Percaya Diri           | 92    |
| 10 | Perhatian Kerja        | 93    |
| 11 | Pelaksanaan Kerja      | 93    |
| 12 | Hasil Kerja            | 93    |
| 13 | Kegjasama dalam tim    | 90    |
| 14 | Hubungan dengan atasan | 91    |
| 15 | Adaptasi               | 92    |

Tutup

### Lampiran 3. Dokumentasi-dokumentasi kegiatan



**Lampiran 4. Penyerahan Plakat**



## Lampiran. 5 Plagiarism

11/30/2021      originality report 30.11.2021 9-9-29 - 18103105\_Ficko Azhar\_RNS\_analisis dan perancangan.html

**Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 11/30/2021 9:09:26 AM**

Analyzed document: 18103105\_Ficko Azhar\_RNS\_analisis dan perancangan uiux website dinas penanaman modal dan pelayanan terpadu satu pintu(dpmpstsp) kabupaten banyumas menggunakan metode design thinking\_29112021 (1).docx    Licensed to: Heru Priyanto

Comparison Preset: Rewrite    Detected language: Id

Check type: Internet Check

[tee\_and\_enc\_string] [tee\_and\_enc\_value]

---

Detailed document body analysis:

Relation chart:

| Category   | Percentage |
|------------|------------|
| Referenced | 4.22%      |
| Plagiarism | 0.13%      |
| Original   | 95.65%     |

Distribution graph:

Top sources of plagiarism: 1

0.1% <https://id.wikipedia.org/wiki/Kelelawar?oldid=1174617>

Processed resources details: 20 - OK / 0 - Failed

Important notes:

| Wikipedia:     | Google Books:  | Ghostwriting services: | Anti-cheating: |
|----------------|----------------|------------------------|----------------|
| [not detected] | [not detected] | [not detected]         | [not detected] |

[uace\_headline]

[uace\_line1]

[uace\_line2]