

Designing the User Experience of the YapenMaju Application to Reduce Poverty in Kepulauan Yapen Regency

Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi YapenMaju untuk Mengurangi Kemiskinan Masyarakat Kabupaten Kepulauan Yapen

Erthin K. B. Wainggai, Virginia Tulenan Sary D. E. Paturusi

Dept. of Electrical Engineering, Sam Ratulangi University Manado, Kampus Bahu St., 95115, Indonesia

e-maail : 18021106119@student.unsrat.ac.id virginiatulenan@unsrat.ac.id sarypaturusi@unsrat.ac.id

Received: 15 April 2025; revised: ; accepted: ;

Abstract — *This study aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of the YapenMaju application by applying the Design Thinking method. This Design Thinking method was chosen by the author because the approach method focuses on users, which can allow identifying user needs well and can design innovative and relevant solutions. This research was conducted through five stages in the Design Thinking method, namely: Empathize, Define, Ideate, Prototype and Testing. The results of this study are prototype designs that are tested using the Usability Testing method, namely: System Usability Scale (SUS) which produces effective, efficient designs that are in accordance with user needs in the YapenMaju application. It is hoped that the results of this study can help the people of the Yapen Islands Regency in reducing poverty rates by opening up job opportunities for people who are unemployed. This study also provides an overview of the importance of a user-centered approach in developing social solution-based applications.*

Key words — *Design Thinking; YapenMaju application; UI/UX;*

Abstrak — Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) dari aplikasi YapenMaju dengan menerapkan metode Design Thinking. Metode Design Thinking ini di pilih oleh penulis karena metode pendekatannya berfokus kepada pengguna, yang bisa memungkinkan mengidentifikasi kebutuhan pengguna dengan baik serta bisa merancang Solusi yang inovatif dan relevan. Penelitian ini dilakukan melalui lima tahapan yang terdapat pada metode Design Thinking, yaitu: Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Testing. Hasil dari penelitian ini adalah prototype design yang diuji dengan metode Usability Testing yaitu: System Usability Scale (SUS) yang menghasilkan desain yang efektif, efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna pada aplikasi YapenMaju. Diharapkan, dari hasil penelitian ini dapat membantu masyarakat Kabupaten Kepulauan Yapen dalam mengurangi angka kemiskinan melalui pembukaan peluang kerja bagi masyarakat yang belum memiliki pekerjaan. Penelitian ini juga memberikan gambaran pentingnya pendekatan berpusat pada pengguna dalam pengembangan aplikasi berbasis solusi sosial.

Kata kunci — **Kata kunci:** Design Thinking; Aplikasi YapenMaju; UI/UX;

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia kerja. Transformasi digital memungkinkan Masyarakat untuk

mencari pekerjaan tidak hanya secara manual tetapi juga secara lebih cepat dan efisien melalui teknologi. Dengan adanya platform digital, Masyarakat dapat memilih pekerjaan yang sesuai dengan minat dan keterampilan mereka serta melamar secara instan tanpa harus datang langsung ke perusahaan.

Kemiskinan merupakan masalah multidimensi dan lintas sektor yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, antara lain: tingkat pendapatan, kesehatan, pendidikan, akses terhadap barang dan jasa, lokasi, geografis, gender, dan kondisi lingkungan. Kabupaten Kepulauan Yapen merupakan Kabupaten yang terletak di Provinsi Papua yang memiliki Tingkat kemiskinan menurut Badan Statistik Provinsi Papua pada tahun 2023 26,03%. Tingkat Pendidikan Masyarakat masih terdapat 2,74% penduduk berusia 7- 24 tahun yang tidak/belum pernah sekolah. Kabupaten Kepulauan Yapen memiliki lapangan pekerjaan utama Masyarakat yang usia 15 tahun ke atas adalah:

- 1) Pertanian, perkebunan, perburuan dan perikanan berjumlah 22.442 penduduk.
- 2) Pertambangan dan pengalihan berjumlah 89 penduduk
- 3) Industry berjumlah 476 penduduk.
- 4) Kontruksi berjumlah 1.897 penduduk.
- 5) Perdagangan, rumah makan dan jasa akomodasi berjumlah 4.024 penduduk.
- 6) Transportasi, pergudangan dan komunikasi berjumlah 1.646 penduduk.
- 7) Lembaga keuangan. Usaha persewaan dan jasa perusahaan berjumlah 675 penduduk.
- 8) Jasa kemasyarakatan, sosial dan peroragan berjumlah 7.906 penduduk.

Dengan demikian untuk lebih meminimalkan angka kemiskinan perlu Upaya untuk mengatasi dan mengurangi permasalahan tersebut.

Sustainable Development Goal (SDGs) adalah 17 tujuan global yang ditetapkan oleh perserikatan Bangsa-Bangsa pada tahun 2015 sebagai bagian dari agenda 2030 untuk pembangunan berkelanjutan. Salah satunya adalah untuk mengakhiri kemiskinan dalam segala bentuk dimanapun.

Dengan demikian membuka peluang baru dalam upaya mengurangi kemiskinan. Aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif untuk menyediakan informasi, dan layanan yang dibutuhkan oleh Masyarakat miskin serta bisa membantu

Masyarakat dalam meningkatkan keterampilan, mendapatkan informasi peluang pekerjaan untuk mendukung peningkatan kesejahteraan mereka. Solusi yang di tawarkan adalah merancang aplikasi YapenMaju untuk membantu mengurangi kemiskinan. Penelitian ini akan merancang UI/UX. UI (user interface) adalah sebuah pengembangan suatu produk yang berfokus pada tampilan visual dan interaksi pengguna pada produk tersebut sedangkan UX (user experience) adalah yang berfokus pada pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi tersebut.

Untuk merancang UI/UX aplikasi YapenMaju dalam berupa desain prototype.

II. METODE

2.1 Kerangka Pikir

3) Wawancara Awal Melakukan wawancara awal dengan masyarakat Kabupaten Kepulauan Yapen untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang di hadapi dalam mencari pekerjaan.

4) Pengembangan Wireframe Mengembangkan wireframe awal menggunakan aplikasi desain seperti Figma berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan masyarakat.

5) Pembuat Prototipe Membuat prototipe interaksi dari wireframe yang telah dikembangkan, sebagai bentuk awal dari aplikasi YapenMaju.

6) Uji Coba Prototipe Melakukan Uji coba prototipe kepada calon pengguna untuk mendapatkan feedback dan masukan terhadap desain yang telah dibuat.

Metode Design Thinking yang memiliki beberapa tahap sebagai berikut:

1. Empathize

Dalam tahapan ini penulis mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dari user Masyarakat Kabupaten Kepulauan Yapen dengan metode wawancara, juga mengumpulkan data lainnya seperti membuat perbandingan antara beberapa aplikasi yang serupa dengan aplikasi YapenMaju yang sudah.

2. Define

Pada tahapan ini penulis mulai mengolah data yang diterima dan merumuskan masalah yang ada. Penulis akan mengelompokkan masalahnya dan memprioritaskan masalah terbesar untuk dicari solusinya.

1. Ideate

Dalam tahapan Ideate ini penulis mencari solusi yang akan diberikan dalam desain yang akan dibuat. pada tahap ini penulis akan membuat gambaran kasar desain yang nantinya akan dibuat prototipenya.

2. Prototype

Ditahap ini penulis akan mulai mengerjakan Design High Fidelity yang adalah hasil akhir dalam penelitian ini. Desain ini mengacu pada tahapan sebelumnya yaitu tahapan Ideate.

3. Testing

Ditahap ini penulis akan melakukan test prototype yang sudah dibuat kepada user. dan apabila masih ada hal yang kurang penulis akan memperbaikinya.

2.2 Teknik Pengumpulan Data (Wawancara)

Wawancara yang di lakukan dengan 2 responden yang sedang mencari pekerjaan atau tidak memiliki pekerjaan di Kabupaten Kepulauan Yapen. Tujuan wawancara adalah

untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang mereka hadapi dalam mencari pekerjaan melalui aplikasi pencari kerja.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar responden mencari pekerjaan di sektor manual seperti kuli bangunan dan pramuniaga. Mereka mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang lengkap dan pekerjaan yang tersedia di lokasi mereka. Responden juga menilai fitur pencarian berdasarkan lokasi dan informasi gaji sebagai aspek yang sangat penting dalam aplikasi pencari kerja. Selain itu, mereka menginginkan tampilan aplikasi yang sederhana dan mudah digunakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pengumpulan Data (Empathize)

Dilakukan analisis terhadap beberapa platform pencari kerja yang telah ada untuk memahami posisi dan keunggulan aplikasi YapenMaju dibandingkan dengan kompetitor. Kompetitor yang dibandingkan yaitu Loker.id, Jobindo, JobStreet, dan LinkedIn.

Dari analisis yang di lakukan di temukan bahwa Loker.id dan Jobindo lebih fokus pada pasar lokal diindonesia dengan menyediakan kategori pekerjaan manual dan profesional, namun memiliki antarmuka yang sederhana dan kurang modern. JobStreet memiliki jaringan yang lebih luas secara nasional dan internasional tetapi lebih berorientasi pada pekerjaan profesional, sehingga kurang sesuai untuk pekerjaan manual. LinkedIn, sebagai platform jejaring profesional, menawarkan fitur lengkap untuk pencarian kerja dan pengembangan karir, namun kurang relevan bagi pekerja dengan keterampilan rendah atau pekerjaan sektor informal.

Strengths, Weaknesses, Opport, and Threats (SWOT) menunjukan bahwa setiap platform memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Loker.id dan Jobindo memiliki keunggulan dalam fokusnya pada pasar lokal dan kemudahan akses bagi pencari kerja diindonesia, tetapi UI/UX yang kurang modern menjadi kelemahan utama sementara itu JobStreet dan LinkedIn unggul dalam cakupan pasar luas dan fitur yang lebih canggih, tetapi keduanya kurang menarik bagi pekerja manual karena desain antarmuka yang kompleks dan dominasi lowongan kerja profesional.

Berdasarkan analisis ini pengembangan aplikasi YapenMaju difokuskan pada pencari kerja di sektor manual dengan menawarkan pendekatan yang lebih sederhana akses yang lebih inklusif, serta fitur pencocokan pekerjaan berbasis lokasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pasar pekerjaan manual di daerah terpencil.

3.2 Analisis Data (Define, Ideate)

1. Analisis Temuan Wawancara

Hasil wawancara menunjukkan beberapa tantangan utama bagi pencari kerja, seperti kesulitan menemukan pekerjaan yang sesuai lokasi, kurangnya informasi pekerjaan yang lengkap, dan kebutuhan akan fitur pelatihan seperti pelacak lamaran. Selain itu pengguna menginginkan antarmuka aplikasi yang sederhana dan informatif untuk mendukung pencari kerja dengan keterampilan teknologi yang terbatas.

2. User Persona

Berdasarkan wawancara, ditemukan bahwa pencari kerja manual seperti buruh bangunan dan pramuniaga membutuhkan informasi pekerjaan yang lebih rinci, fitur pencarian berdasarkan lokasi, serta transparansi mengenai gaji dan kondisi kerja. Selain itu, antarmuka aplikasi harus sederhana sgar mudah digunakan oleh pengguna dengan keterampilan teknologi rendah

3. Problem Statement

Dari wawancara dan competitor analysis, disusun masalah utama yang menjadi fokus pengembangan aplikasi: Pencari kerja manual dan semi-profesional kesulitan menemukan informasi pekerjaan yang lengkap, pekerjaan yang sesuai lokasi, dan antarmuka aplikasi yang mudah digunakan, terutama untuk mereka yang kurang familiar dengan teknologi. Selain itu, minimnya fitur pelatihan dan rincian kondisi kerja menjadi kendala dalam menemukan pekerjaan yang sesuai dengan keterampilan mereka.

4. How Might We (HMW)

Untuk mengatasi masalah yang ditemukan, beberapa pertanyaan desain yang perlu dipertimbangkan adalah:

[1] Bagaimana aplikasi dapat membantu pencari kerjamanual menemukan pekerjaan sesuai lokasi mereka. [2] Bagaimana cara menyajikan informasi pekerjaan yang lengkap namun tetap mudah diakses aoleh pengguna dengan keterampilan teknologi terbatas.

5. Problem Prioritization

Menambahkan deskripsi kerja yang lebih detail (syarat, tanggung jawab, dan kontak Perekrut). Mewajibkan pemberi kerja mencantumkan detail, gaji, jam kerja, dan fasilitas. Mendesain antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan.

6. Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

Pencarian pekerjaan berbasis lokasi, fitur pelacak status lamaran, dan formulir lamaran yang mudah diisi.

7. Information Architecture

7) Halaman Awal, Login, Daftar Akun.

8) Beranda, Informasi Pekerjaan, Pelacak Lamaran, Informasi Pelatihan, Profil Pengguna, Notifikasi.

9) Informasi Pekerjaan, Tombol Pencarian yaitu Lokasi, Kategori dan gaji. Detail pekerjaan yaitu nama, persyaratan, gaji, lokasi.

10) Pelacak Lamaran, Status lamaran yaitu dalam proses, ditolak, diterima dan Riwayat lamaran.

11) Informasi Pelatihan, Video Pelatihan dan artikel pelatihan

8. Business process Model and Notation (BPMN)

Authentication, CRUD Informasi pekerjaan, CRUD pencarian pekerjaan, CRUD Lamar pekerjaan, CRUD pelacak lamaran, CRUD Pelatihan, CRUD profil pengguna.

9. UI Guideline

1) Color style yaitu memiliki warna yang menarik dan nyaman digunakan.

2)Typography yaitu menggunakan font Roboto Bold dan Roboto Medium.

3) Text style yaitu ukuran teks pada aplikasi.

4) Component yaitu elemen UI seperti tombol, ikon dan input.

5) Grid Style yaitu pengaturan tampilan lebih rapi.

10. Wireframe

1) Halaman utama, login dan registrasi.

2) Beranda dengan fitur utama aplikasi.

3) Profil pengguna dan notifikasi.

4) Pencarian dan detail pekerjaan.

5)Formulir lamaran dan status lamaran.

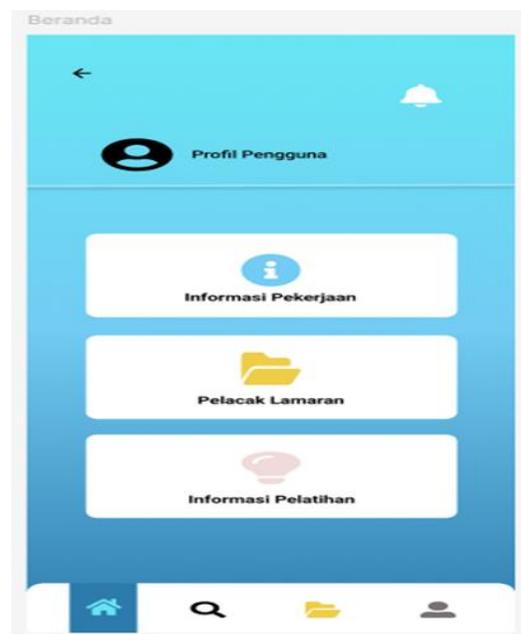
6) Informasi Pelatihan.

3.3 Prototype



Gambar 1. Tampilan Awal

Merupakan halaman pertama yang muncul ketika pengguna membuka aplikasi YapenMaju. Tampilan ini berisi logo aplikasi, slogan “ temukan pekerjaan impian anda”, serta tombol Masuk dan tautan Daftar akun untuk pengguna baru.



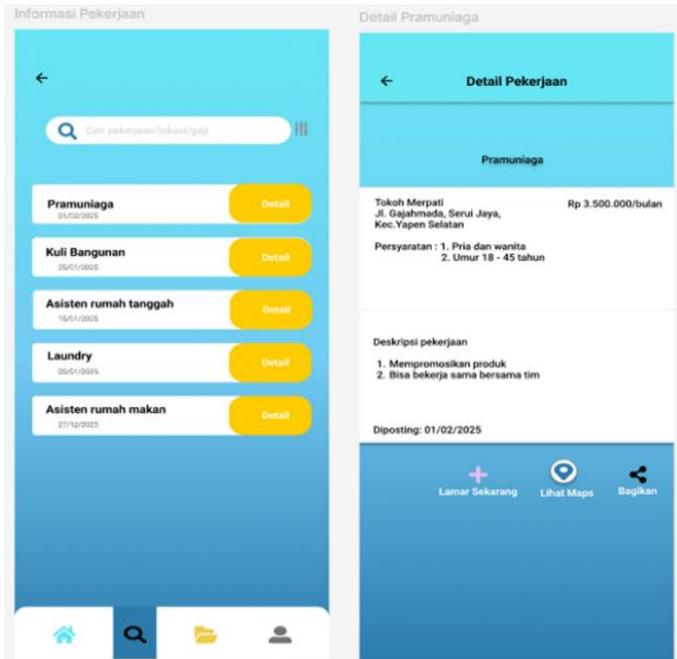
Gambar 2. Beranda

Menampilkan halaman utama aplikasi setelah pengguna

Designing the User Experince of the YapenMaju Application to Reduce Poverty in Kepulauan Yapen Regency

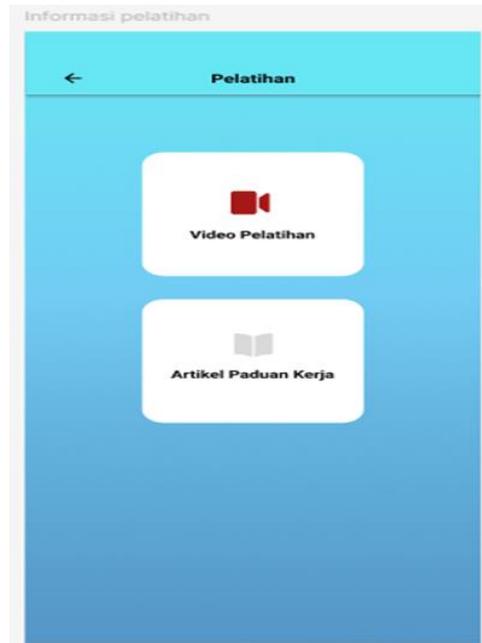
berhasil masuk. Beranda berisi beberapa fitur utama, seperti Informasi pekerjaan, Pelacak lamaran, Informasi pelatihan, Profil pengguna, dan Notifikasi, serta navigasi bawah untuk akses cepat ke fitur utama.

perkembangan lamaran mereka dan mengakses detail dari setiap pekerjaan yang telah mereka melamar.



Gambar 3. Informasi Pekerjaan dan Detail Pekerjaan

Berisi daftar lowongan kerja yang tersedia, dilengkapi dengan filter pencarian berdasarkan lokasi, kategori, dan gaji. Saat pengguna memilih sebuah pekerjaan, mereka akan diarahkan ke halaman detail pekerjaan yang berisi informasi lengkap tentang pekerjaan, tombol lamar sekarang, lihat maps, dan bagikan.



Gambar 5. Informasi Pelatihan

Halaman ini menyediakan Video pelatihan dan artikel pelatihan panduan kerja untuk membantu pengguna meningkatkan keterampilan mereka sebelum mereka melamar pekerjaan. Terdapat fitur pencarian yang memudahkan pengguna menemukan materi yang relevan dengan pekerjaan yang mereka inginkan.



Gambar 4. Pelacak Lamaran

Halaman ini memungkinkan pengguna untuk melihat status lamaran mereka termasuk Dalam proses, Ditolak, atau Diterima. Fitur ini membantu pencari kerja untuk memantau



Gambar 6. Profil Pengguna

Berisi informasi akun pengguna, seperti nama, email, nomor telepon, dan alamat. Pengguna juga dapat mengedit profil mereka atau keluar dari aplikasi melalui halaman ini.

3.4 Testing

Pada tahap testing merupakan tahap terakhir pada metode Design Thinking. Pada bagian testing ini bagian testing ini penulis menggunakan metode Usability Testing untuk mengukur efektivitas dan kepuasan pengguna terhadap sistem yang sudah dibuat sebelumnya. Penulis melakukan testing kepada responden dengan menggunakan sistem Unmoderated testing. Dimana penulis memberikan testing yang dijalankan tanpa pengawasan langsung kepada responden.

A. Effectiveness

Effectiveness dalam Usability testing adalah kita mengukur sejauh mana pengguna dapat berhasil mencapai tujuan mereka menggunakan sistem yang diberikan

Tabel 1

Responden	Jumlah tugas yang berhasil dikerjakan	Jumlah tugas yang ada	Nilai keberhasilan penyelesaian tugas
Responden 1	33	33	100%
Responden 2	33	33	100%
Responden 3	33	33	100%
Responden 4	33	33	100%
Responden 5	33	33	100%
Responden 6	33	33	96%
Responden 7	32	33	100%
Responden 8	33	33	100%
Responden 9	33	33	100%
Responden 10	33	33	100%
Responden 11	33	33	100%
Responden 12	33	33	100%
Responden 13	33	33	100%
Responden 14	33	33	100%
Responden 15	33	33	100%
Responden 17	33	33	100%
Responden 18	33	33	100%
Responden 19	33	33	100%
Responden 20	32	33	96%
Responden 21	33	33	100%
Responden 22	33	33	100%
Responden 23	33	33	100%
Rata-rata			99.6%

Berisikan hasil pengukuran rata-rata efektifitas dari seberapa bisa responden menyelesaikan task yang ada.

Validasi dari pengukuran efektifitas bisa melihat table standar ukuran efektifitas dibawah ini:

Tabel 2

No	Rasio Efektivitas	Tingkat Pencapaian
1	< 40%	Sangat Tidak Efektif
2	40 – 59,99%	Tidak Efektif
3	60 – 79,99%	Cukup Efektif
4	80 – 100 %	Sangat Efektif

Berisikan standar ukuran efektifitas untuk menentukan seberapa efektif desain prototype yang dibuat. Dan berdasarkan hasil pengujian yang didapatkan yaitu 99,6 % Desain yang dibuat termasuk dalam Tingkat pencapaian yaitu sangat efektif.

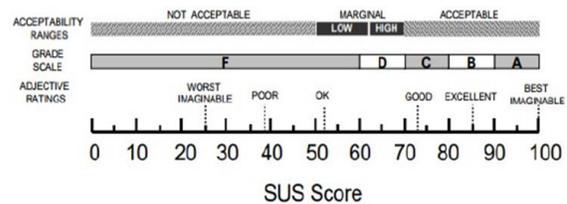
B. Satisfaction

Untuk mengukur satisfaction dalam Usability menggunakan kuesioner Sistem Usability Scale yang diberikan kepada

responden pertanyaan-pertanyaan yang diberikan memiliki jawaban yang diberi bobot antara 1-5 untuk bisa mengukur Tingkat kegunaan, kemudahan, efisiensi dan kepuasan pengguna terhadap sistem yang dibuat.

No	Skor										Jumlah	Nilai SUS
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	4	2	4	2	4	4	5	2	4	2	33	72.5
2	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4	34	60
3	5	3	5	1	5	3	5	1	5	5	38	80
4	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	29	52.5
5	1	3	1	3	1	2	1	2	1	3	18	30
6	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	42.5
7	5	1	5	5	5	1	1	1	4	4	32	67.5
8	5	2	4	3	4	2	5	2	5	4	36	75
9	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	47.5
10	4	1	4	2	4	2	5	5	5	2	34	75
11	5	1	5	1	5	1	5	1	5	4	33	92.5
12	5	2	4	1	5	1	5	1	5	3	32	90
13	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31	47.5
14	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5	34	90
15	4	2	4	4	4	2	3	2	2	3	30	60
16	5	1	5	5	2	2	5	1	5	5	36	70
17	4	1	4	2	4	2	4	2	4	4	31	72.5
18	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1	31	97.5
19	4	3	5	4	5	2	5	1	5	5	39	72.5
20	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36	60
21	4	4	5	4	5	5	4	3	4	4	42	55
22	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	47.5
23	1	2	4	1	3	1	4	2	4	2	24	70
Skor rata-rata (Hasil Akhir)												66.4%

Berisi hasil perhitungan dari kuesioner SUS yang sudah dijalankan dan hasil atau nilai SUS didapatkan sebesar 66,4



Gambar 8 Matriks Penilaian SUS

Berisi matriks penilaian SUS yang menjadi patokan apakah sistem tersebut bisa diterima atau tidak. Berdasarkan hasil yang didapatkan yaitu 66,4 artinya sistem yang didesain ini termasuk dalam usability yang cukup baik dan mendapatkan dan grade acceptable yang artinya desain bisa diterima oleh user

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan peneliti telah berhasil membuat desain UI/UX prototype aplikasi YapenMaju untuk Masyarakat kabupaten kepulauan yapen dengan menggunakan metode Desain Thinking dengan hasil testing:

1. Efektifitas berada di angka 99,6% yang berarti sistem dibuat afektif.
2. Kepuasan Pengguna berada di angka 66, 4% yang berarti pengguna cukup puas dengan desain yang diberikan yang berarti desain yang dibuat memiliki kegunaan yang baik dan bisa diterima oleh pengguna.

4.2 Saran

Saran dari penulis penelitian lebih lanjut:

1. Rancangan UI yang ada di penelitian ini bisa dibuat dalam tahap implementasi
2. Aplikasi perlu terus di evaluasi berdasarkan masukan dari pengguna untuk memastikan fitur yang tersedia sesuai dengan kebutuhan mereka.

V. KUTIPAN

1. A. Humaira. (2023). *No Title*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/usability-testing-adalah/>
2. A. Y. E. Putri. (2023). *No Title*. DetikEdu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6944770/efektivitas-adalah-pengertian-pendekatan-dan-kriteria-pengukuran>
3. *Analisa Dan Perancangan UI/UX Learning Management System Infinite Learning Menggunakan Metode Design Thinking*. (2024).
4. Bachdar, s. (2016). *No Title*. <https://www.marketeers.com/kenali-design-thinking-sebelum-bikin-startup/>
5. Daffa, T., Dakhilullah, A., & Suranto, B. (2022). Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star. *Automata*, 3(2), 1–7.
6. Fitra, L., Tolle, H., & Az-zahra, H. M. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Portal Smart City Kota Malang dengan Metode Pendekatan Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(2), 835–844.
7. Fleming, J. (1998). *No Title*. O'Reilly & Associates. [http://jpeplet.free.fr/studies/MBA/design/s4/lectures/Web Navigation Designing the User Experience.pdf](http://jpeplet.free.fr/studies/MBA/design/s4/lectures/Web%20Navigation%20Designing%20the%20User%20Experience.pdf)
8. Fleming, J. (1998). Web Navigation: Designing the User Experience Sample Chapter 5: Interface and Interaction Design. *Web Navigation Designing the User Experience*, 7. [http://jpeplet.free.fr/studies/MBA/design/s4/lectures/Web Navigation Designing the User Experience.pdf](http://jpeplet.free.fr/studies/MBA/design/s4/lectures/Web%20Navigation%20Designing%20the%20User%20Experience.pdf)
9. Isa, I. G. T., & Hartawan, G. P. (2017). Perancangan Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web (Studi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi*, 5(10), 139–151.
10. Jimi Ali Baba, Sudewi, Kanti Lestari, E. D. (2019). Implementasi Aplikasi Berbasis Website untuk Identifikasi Kemiskinan di KabupatenPringsewu. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian 2019 IBI DARMAJAYA*, 185–191. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/1717%0Ahttps://jurnal.darmajaya.ac.id/index.p>
11. Muhson, A. (2005). *Aplikasi komputer*.
12. Musfira, M., & Purcahyono, J. (2023). Strategi Pengelolaan Sampah Di Distrik Yapen Selatan Kabupaten Kepulauan Yapen. *Jurnal PORTAL SIPIL*, 12(1), 12–20. <http://ojs.ustj.ac.id/sipil/article/view/1237%0Ahttps://ojs.ustj.ac.id/sipil/article/download/1237/941>
13. Nugraha, L. P., Sianturi, R. S., & Fanani, L. (2022). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Knowledge Management System UMKM menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: UMKM Bogor). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(10), 4829–4838. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11699>
14. Pardomuan, G. N., Limbong, A., & Kom, S. (2022). *No Title*. [http://repo.stakpnsentani.ac.id/id/eprint/14/1/E-Book-Pengantar Aplikasi Komputer_3.pdf](http://repo.stakpnsentani.ac.id/id/eprint/14/1/E-Book-Pengantar%20Aplikasi%20Komputer_3.pdf)
15. Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Prosiding Automata*, 2(2), 1–8.
16. R. Setiawan. (2021). *No Title*. Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-prototype-kenapa-itu-penting/>
17. Raschintasofi, M., & Yani, H. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Learning Management System Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(1), 343–353. <https://doi.org/10.33998/jms.2023.3.1.753>

18. Setiyawan, R. D., Sunaryono, D., & Akbar, R. J. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Untuk Pemetaan Tingkat Kemiskinan Masyarakat Berbasis Perangkat Bergerak. *Jurnal Teknik ITS*, 5(2). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v5i2.18833>
19. Sevilla. (2022). *No Title*. Gramedia. <https://www.gramedia.com/best-seller/efisiensi>
20. Susilo, E. (2019). *No Title*. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
21. Toker, K. (2011). Upaya Pengembangan Sektor Ekonomi Wilayah Kabupaten Kepulauan Yapen. *Jurnal Median Arsitektur Dan Planologi*, 1(2), 15–29.
22. Zviran, M., & Erlich, Z. (2003). Measuring IS User Satisfaction: Review and Implications. *Communications of the Association for Information Systems*, 12(July). <https://doi.org/10.17705/1cais.01205>

IV. TENTANG PENULIS



Erthin Karlin Bayasi Wainggai Lahir di Rondepi, 24 Juni 2000. Merupakan anak ke Empat dari Tujuh bersaudara, dengan saudara kandung Fince Reba (Kakak), Manuela Reba (Kakak), Katrin Reba (Kakak), Feibe Reba (Adik), Aprilia Reba (Adik) dan Devin Reba (Adik) dari pasangan Abraham Reba (Ayah) dan Persekila Waroi (Ibu). Berdomisili di Kampung Dawai, Distrik Yapen Timur, Kabupaten Kepulauan Yapen. Penulis menempuh Pendidikan pertama di SD YPK Dawai pada tahun 2006-2012 kemudian melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri Dawai pada tahun 2012-2015 selanjutnya menempuh Pendidikan di SMA Negeri Unggulan Dawai pada tahun 2015-2018. Pada tahun 2018 penulis melanjutkan Pendidikan Tingkat Sarjana (S1) di salah satu perguruan tinggi di Sulawesi Utara, yaitu Universitas Sam Ratulangi Manado, dengan mengambil Jurusan Teknik Elektro, Program Studi Informatika, Fakultas Teknik. Selama perkuliahan penulis bergabung dengan organisasi yaitu Himpunan Mahasiswa Elektro (HME).